

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KINCIR POP UP (K-POP) TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I DI SD SUPRIYADI SEMARANG

Siti Zubaidah¹, Mira Azizah², Agnita Siska³
^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang
¹sizuba24@gmail.com

ABSTRACT

In this study was to determine the effect of K-pop learning media on the learning interest of class I students at SD Supriyadi. This type of research is to use a quasi-experimental quantitative approach in the form of a non-equivalent control group design. The population in this study was class I, the researcher used a sample of two classes, namely class I A totaling 28 people as the experimental class and class I C totaling 27 people as the control class. questionnaire instrument amounted to 10 questions. Collecting data using interviews, observation, questionnaires and documentation. Data were analyzed using the Paired Sample T-test using SPSS. with this research resulted in a significant difference between learning interest using K-POP media. Researchers used a questionnaire using a Likert scale, with this study a significant difference was found between learning interest using K-POP media and without using K-POP media. Results using the t-test sig. (2-tailed) of 0.000 which uses a 95% level of confidence. The sig value is obtained. 0.000 is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$). So it can be concluded that H_0 is rejected, this means that there is a significant difference in students' learning interest between using K-POP media and without class I K-POP media at SD Supriyadi

Keywords: Learning Media, Pop Up, Learning Interest

ABSTRAK

Pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran K-pop terhadap minat belajar peserta didik kelas I di SD Supriyadi. Jenis penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif quasi eksperimen dalam bentuk non equivalent control grup design. Populasi pada penelitian ini adalah kelas I, peneliti menggunakan sampel dua kelas yaitu kelas I A berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas I C yang berjumlah 27 orang sebagai kelas control. instrumen angket berjumlah 10 soal. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan Uji Paired Sampel T-test menggunakan bantuan SPSS. dengan penelitian ini menghasilkan perbedaan antara minat belajar yang signifikan dengan menggunakan media K-POP. Peneliti menggunakan angket dengan menggunakan skala likert, dengan penelitian ini didapatkan perbedaan yang signifikan antara minat belajar yang menggunakan media K-POP dan tanpa menggunakan media K-POP. Hasil menggunakan Uji t-test sig. (2- tailed) sebesar 0,000 yang menggunakan taraf kepercayaan 95%. Diperoleh nilai sig. 0,000 kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak hal ini berarti terdapat perbedaan minat belajar peserta didik yang signifikan antara dengan menggunakan media K-POP dan tanpa media K-POP kelas I di SD Supriyadi

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pop Up, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Rendahnya proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya minat dalam menerima pengajaran, menjadi salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi, baik dalam mata pelajaran yang disukai maupun mata pelajaran yang tidak disukai sekalipun. Pelajaran yang disampaikan oleh guru seringkali peserta didik tidak mampu memahami dengan baik, banyak peserta didik yang tidak bersemangat di dalam kelas. Materi yang dilupakan oleh peserta didik adalah salah satu ciri bahwa kegiatan pembelajaran tersebut tidak menarik dan tidak menyenangkan (Syahid, 2019).

Dalam proses pembelajaran, suasana belajar mengajar harus dapat diciptakan, sehingga dapat membangkitkan minat siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Orang yang memiliki minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar (Achru P, 2019). Artinya peserta didik akan bersungguh sungguh dalam belajarnya karena adanya minat untuk

berkeinginan mengetahui dan memahami sesuatu. Untuk dapat menciptakan suasana belajar mengajar tersebut, seorang guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik di dalam pengajarannya yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan wawancara penulis dengan guru kelas I yaitu Ibu Siti Salimah, S.Pd di SD Supriyadi Semarang, beliau mengatakan bahwa saat pembelajaran berlangsung Ibu Siti Salimah hanya menggunakan bahan ajar dengan menampilkan materi di power point saja dengan peserta didik di kelas I, sehingga mengakibatkan peserta didik yang ada di dalam kelas seringkali merasa jenuh. Seorang guru harus bisa menciptakan sebuah kesan bahwa belajar bagi anak adalah sesuatu yang mengasyikkan karena belajar dengan cara mengasyikkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi yang lebih cepat dengan proses pembelajaran yang ada dengan memilih media yang menarik.

Berdasarkan pengamatan yang telah didapatkan di SD Supriyadi Semarang melalui proses observasi, praktik langsung dan wawancara dengan wali kelas I, permasalahan yang dihadapi adalah Pertama,

peserta didik mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sehingga berkurangnya minat mereka untuk belajar. Kedua, tidak adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku dan materi yang di tampilkan di power point tanpa adanya media konkret, padahal untuk peserta didik sekolah dasar masih memerlukan sebuah benda yang konkret agar membangkitkan minat peserta didik saat pembelajaran.

Mengapa minat belajar itu penting, karena minat merupakan keinginan atau kemauan yang timbul dari dalam diri anak tanpa adanya unsur paksaan (Asmawadi, 2021). Ketika Minat belajar sudah tumbuh, pasti anak akan senang belajar, senang latihan, sehingga akan terjadi perubahan tingkah laku pada anak, baik dari aspek pengetahuan (kognitif), sikapnya (afektif), dan keterampilan(psikomotorik).

Dalam pembelajaran yang menyenangkan seorang guru tidak seharusnya membuat anak merasa takut salah dan dihukum, takut ditertawakan oleh teman- temannya, takut dianggap sepele oleh teman dan gurunya. Pendidikan memang seharusnya menyenangkan, tidak lagi

menyeramkan. Jika peserta didik sudah menanamkan hal ini dalam pikiranya, tidak akan ada lagi peserta didik yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggang waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan (Suyatno, 2012).

Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh media yang digunakan, untuk membantu peserta didik agar lebih berminat dengan pelajaran yang disampaikan, dengan menggunakan media pembelajaran konsep-konsep abstrak yang ada dalam materi pelajaran dapat menjadi lebih nyata sehingga lebih mudah membuat peserta didik paham dengan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan guru untuk mempermudah dalam penyampaian pesan atau materi. Salah satu media belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media pop-up book. Pop-up adalah seni kertas yang dibentuk menarik yang saat dibuka membentuk struktur tiga dimensi dan ketika ditutup membentuk struktur dua dimensi.

Media belajar pop-up book dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi

dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya (Khoiratun et al., 2014). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menjadi suatu alternatif untuk menghilangkan rasa bosan yang dialami peserta didik saat belajar, selain itu dapat meningkatkan antusias/minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan, dalam pembelajaran Matematika, guru mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Peserta didik banyak yang menganggap bahwa mata pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang memiliki daya tarik lemah karena membosankan dan cenderung tidak disukai peserta didik karena masih menggunakan kemampuan menghafal, dan masih banyak peserta didik yang belum memahami materi Matematika. Mata pelajaran Matematika merupakan ilmu matematika sederhana yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar dengan tujuan meningkatkan segi kognitif, sikap dan keterampilan siswa SD.

Alhasil dengan kurang menariknya pembelajaran, maka peserta didik menyatakan tidak senang dengan pelajaran yang dilakukan karena terlalu banyak hafalan, temuan di lapangan ketika pembelajaran adalah suasana kelas yang pasif, guru monoton dan menguasai kelas sedangkan peserta didik diam dan mendengarkan penjelasan guru, bahkan tak jarang ditemui peserta didik tidak fokus dan malah asik bercerita dengan temannya. Hal ini mengindikasikan rendahnya minat belajar peserta didik di kelas tersebut.

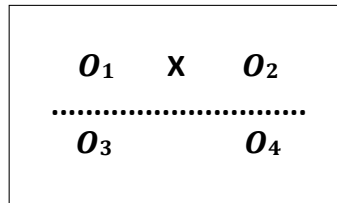
Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang judul, "Pengaruh Penggunaan Media *K-Pop* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas I Di SD Supriyadi Semarang."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media *K-POP* terhadap minat belajar peserta didik kelas I. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas I tahun ajaran 2022/2023 SD Supriyadi Semarang. Desain yang digunakan pada

penelitian ini yaitu Quasi Experimental Design, Quasi Experimental Design ini terdapat pembagian dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok kontrol yang tidak berfungsi sepenuhnya untuk

mengontrol variabel-variabel yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015). Untuk lebih jelasnya peneliti menggambarkan skema sebagai berikut:



Keterangan:

O_1 = Kelompok eksperimen sebelum ada perlakuan

O_2 = Kelompok eksperimen setelah ada perlakuan dari media K-POP

X = Perlakuan yang diberikan

O_3 = Kelompok kontrol sebelum adaperlakuan

O_4 = Kelompok kontrol yang tidak ada perlakuan (Sugiyono, 2015).

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing kelompok sudah ditentukan. Adapun jumlah yang menjadi populasi penelitian ini adalah 55 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas I A dan I C. Pertama-tama kedua kelompok diberi perlakuan berupa *pretest*, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tindakan ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

pada saat diberikan soal *pretest*. Untuk kelompok yang diberi perlakuan disebut dengan kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut dengan kelompok kontrol. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan media K-POP, sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan tidak menggunakan media K-POP.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan

wawancara, observasi, angket dan pendahuluan, angket digunakan untuk dokumentasi. Wawancara dan mengukur respon peserta didik observasi digunakan sebagai studi terhadap media pembelajaran K-POP.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Peserta Didik

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah
Minat Belajar	Perasaan Senang	Perasaan senang ketika belajar Antusiasme dalam mengikuti pengajaran di kelas.	1, 2, 3, 4	4
	Perhatian	Perhatian terhadap pelajaran Pandangan terhadap pelajaran	5, 6, 7	3
	Keterarikan	Keterarikan terhadap media pembelajaran	8, 9	2
	Keterlibatan	Keterlibatan saat pproses pembelajaran	10	1
Jumlah butir soal				10

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan kelas sebelum diterapkannya media pembelajaran K- POP, diperoleh:

1. Uji Validitas

Cara perhitungannya menggunakan korelasi *product*

moment, pengujian ini dilakukan dengan cara membandingkan angka *Fhitung* dengan *Ftabel*.

- a) Apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat diartikan bahwa item kuisisioner tersebut valid.
- b) Apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka dapat diartikan bahwa item kuisisioner tersebut tidak valid.

Tabel 1. Uji Validitas Angket Minat Belajar

No Angket	Korelasi	Sig (2-tailed)	Keterangan
1	0,332	0,296	VALID
2	0,443	0,296	VALID
3	0,220	0,296	TIDAK VALID
4	0,359	0,296	VALID
5	0,437	0,296	VALID

6	0,057	0,296	TIDAK VALID
7	0,626	0,296	VALID
8	0,223	0,296	TIDAK VALID
9	0,441	0,296	VALID
10	0,359	0,296	VALID

Hasil perhitungan validitas minat belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat 7 butir pernyataan yang dinyatakan valid, yaitu nomer 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10. Terdapat 3 butir pernyataan yang tidak valid, yaitu

nomer 3, 6, dan 9. Sehingga item yang tidak valid tidak di ikutkan dalam perhitungan analisa selanjutnya. Dikarenakan tidak memenuhi syarat $F_{hitung} > F_{tabel}$.

2. Uji Reliabilitas

Adapun untuk menganalisis atau menguji reliabel minat belajar menggunakan cara Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS. Kriteria dari reliabilitas instrumen ialah apabila hasil Alpha Cronbach lebih

besar dari 0,6 maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel dan sebaliknya juga apabila nilai Alpha Cronbach kurang dai 0,6 maka instrumen tersebut dapat dikatakan tidak reliabel.

Tabel 2. Hasil Uji ReliabilitasMinat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.442	7

Dapat diperoleh kesimpulan dari keterangan gambar di atas bahwa nilai Alpha Cronbach minat belajar sebesar 0,442. Dengan demikian variabel minat belajar dapat disebut reliabel. Jadi tingkat reliabilitas instrumen tersebut termasuk kategori Sedang/Cukup.

prasyarat sebelum dilakukannya analisis data lebih lanjut. Seperti halnya uji hipotesis.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas ialah salah satu

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.172	23	.074	.927	23	.096
sesudah	.212	23	.009	.920	23	.066

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan dan memperlihatkan hasil uji normalitas data dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (IA) dan kelas kontrol (IC). Kriteria data yang cenderung berdistribusi normal adalah jika nilai $sig. > 0,05$. Berdasarkan gambar dan data di atas diketahui bahwa nilai $sig.$ kelas eksperimen adalah $0,096 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen (IA) memiliki hasil data yang berdistribusi normal. Sedangkan nilai $sig.$ kelas kontrol (IC) ialah $0,066 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol memiliki hasil data yang berdistribusi normal juga.

4. Uji-t (Paired Sample t-test)

Peneliti menggunakan bantuan perhitungan SPSS untuk mencari ada tidaknya perbedaan yang signifikan. Hipotesis penelitian ialah sebagai berikut :

H_0 = tidak ada perbedaan minat belajar peserta didik yang signifikan

antara dengan menggunakan media pembelajaran K-POP dan tanpa media pembelajaran K-POP kelas ISD Supriyadi Semarang.

H_1 = terdapat perbedaan minat belajar peserta didik yang signifikan antara dengan menggunakan media pembelajaran K-POP dan tanpa media pembelajaran K-POP kelas I SD Supriyadi Semarang.

Tabel 4. Hasil Uji-t (Paired Sample t-test)

		Mean		Std. Deviation		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference					
						Mean	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	Sebelum - sesudah	-6.73913	2.94213	.61348				-8.01140	-5.46686	-10.985	22	.000	
Pair 2	sesudah - Sebelum	6.73913	2.94213	.61348				5.46686	8.01140	10.985	22	.000	

Berdasarkan tabel di atas

dapat diketahui hasil t -test sig. (2-

tailed) sebesar 0,000 yang menggunakan taraf kepercayaan 95%. Jadi, diperoleh nilai sig. 0,000 kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan

bahwa H_0 ditolak hal ini berarti terdapat perbedaan minat belajar peserta didik yang signifikan dari pretest kelas control dan kelas eksperimen.

5. Uji Independent Sample Test

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample Test

Uji Independent Samples Test				
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
3,071	,088	6,325	38	,000

Berdasarkan perhitungan uji independent sample test, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran K-POP berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik kelas 1 SD Supriyadi Semarang.

Pembahasan

Apakah ada perbedaan minat belajar peserta didik yang signifikan antara dengan menggunakan media K-POP dengan tanpa media K-POP. Penelitian ini menghasilkan minat belajar peserta didik yang signifikan dengan menggunakan media K-POP, Perlu diketahui bahwa minat ialah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Peneliti menarik kesimpulan bahwa minat ialah suatu

kemauan atau keinginan untuk melaksanakan sesuatu aktivitas yang dibarengi dengan perasaan gembira, tertarik dan suka tanpa ada yang menyuruh. Ada beberapa peranan dalam minat belajar antara lain :

1. Menimbulkan perasaan senang dan kegembiraan
2. Menciptakan menimbulkan perhatian dalam belajar, fokus, konsentrasi
3. Memperkuat ingatan peserta didik mengenai pelajaran yang diberikan oleh guru
4. Mempersempit rasa bosan peserta didik terhadap pelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain :

1. Motivasi ialah dorongan diri baik dari dalam atau luar untuk terus melakukan kegiatan yang ingin

dicapainya dengan tujuan tertentu.

2. Belajar menjadi faktor penting dalam timbulnya minat belajar, dengan adanya belajar maka individu akan memahami sesuatu yang sedang diminati. Semakin banyak pembelajaran atau belajar semakin banyak juga informasi yang didapatkan dan semakin tumbuh juga minat belajar.
3. Bakat ialah kemampuan individu yang sudah dibawa sejak lahir atau yang baru timbul, yang sangat perlu dilatih atau dikembangkan untuk memperoleh suatu keterampilan yang memuaskan bagi individu tersebut. Bakat juga faktor yang mempengaruhi minat karena semakin seorang individu tersebut mengetahui kemampuan dan bakatnya maka ia akan otomatis terdorong untuk terus mengembangkan kemampuannya. Atas dasar bakatnya itulah ia akan menentukan masa depannya.

Minat belajar di sekolah yang sedang diteliti belum sepenuhnya bisa dikatakan sebagai minat belajar yang sudah tumbuh dikarenakan jadwal atau jam dalam pembelajaran yang berubah ubah dan hanya sedikit sekitar 30 menit saja, waktu yang kurang kondusif ini mengakibatkan peserta didik kurang menumbuhkan

minat belajarnya selama belajar, peserta didik cenderung tidak nyaman karena jam pembelajaran hanya sedikit dan berubah-ubah, hal ini bisa dikatakan hambatan dalam pelaksanaan atau penumbuhan minat belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh Efiyanti Prihati (2017) "Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Minat Belajar". Dengan hasil hipotesis diperoleh nilai $\text{sig. } 0,023 < 0,05$ dan $F_{\text{hitung}} 5,427 > F_{\text{tabel}} 2,231$.

D. Kesimpulan

Dilihat dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara dengan menggunakan media pembelajaran K-POP dan tanpa media pembelajaran K-POP.
2. Media pembelajaran Kincir Pop UP (K-POP) berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas I SD Supriyadi Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyat, N. (2017). *EDUSIANA : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*. 4(1), 24–31.

-
- Asmawadi, A. (2021). *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* Vol. 1, No. 1, Tahun 2021 1. 1(1), 1–10.
- Enterprise, J. (2018). *Lancar Menggunakan SPSS untuk Pemula*. PT. Elex Media Komputindo.
- Mulyati, M. (2019). Alim | Journal of Islamic Education. *Alim Journal of Islamic*, 1(2), 389–400.
- Nesi, M., & Akobiarek, M. (2018). Terhadap Hasil Belajar Ipa Biologi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Jayapura. *Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(1), 80–94.
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
- Prihatini, E. (2017). *PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DAN MINAT*. 7(2), 171–179.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. In *Prenadamedia Group*.
- Suyatno. (2012). Penggunaan Metode Pembelajaran Yang menyenangkan dan bermotivasi. *Deiksis*, 4(1), 45–58.
- Winarno, E. (2015). *Panduan Dasar SPSS*. PT. Elex Media Komputindo.
- Khoiraton, A. Fianto, A.Y.A., & Riqqoh, A.K. (2019). Perancangan Buku Pop Up Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Tentang Peninggalan Sejarah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 3(2), 81–86.
- Ambarsari, D. W., & Hartono, B. (2017). Pengembangan Media Pop Culture Up Rumah Adat Jawa Untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Pada Peserta Didik Smp Kelas Vii. *Semantik*, 6(2), 1–9.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
-