1

# Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X

**SMA Muhammadiyah Limbung**

**Dikrullah, Oslan Jumadi , A. Mushawwir Taiyeb**

Prodi Pendidikan Biologi, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

E-mail : [dzikrullahdiki08@gmail.com,](mailto:dzikrullahdiki08@gmail.com) [oslanj@unm.ac.id](mailto:oslanj@unm.ac.id) dan [mtaiyeb333@gmail.com](mailto:mtaiyeb333@gmail.com)

**Dikrullah, 2021**. *The Influence of Using Interactive Learning Media based on Android on Learning Interest and Biology Learning Outcomes of Grade X at SMA Muhammadiyah Limbung*

This study aims to discover whether there is an influence of the use of interactive learning media based on android on the interest and Biology learning outcomes and to discover the influence of android-based interactive learning media on Biology learning outcomes through the learning interest of grade X at SMA Muhammadiyah Limbung. This type of research is Ex-post Facto with path analysis design. The independent variable in this study is Android-Based Interactive Learning Media, while the dependent variable is interest and learning outcomes. The population in this study were all students of grade X at SMA Muhammadiyah Limbung, while the sample was students of grade X MIA 2 as an experimental class and class XMIA 3 as a conventional class. The data collection instrument was a multiplechoice test of learning outcomes and an interest in learning questionnaire. The research data were analyzed using descriptive analysis and inferential analysis. Based on the results of inferential statistical analysis with a simple linear regression test on the influence of media on interest in learning, the value of 𝑆𝑖𝑔 <𝛼 is 0.000 <0.05 with a value of p = 0.699, as well as the influence of media on learning outcomes, the value of 𝑆𝑖𝑔 <𝛼 is 0.017 <0, 05 with p value = 0.437. While the influence of learning media on learning outcomes through learning interest obtained tcount <ttable or 0.939 <2.021. The results of the study indicate that interactive learning media based on android is proven to have a positive and significant influence on increasing interest in learning and learning outcomes of students. However, the use of instructional media Android-based interactive does not have a positive and significant indirect influence on learning outcomes through the Biology learning interest in grade X at SMA Muhammadiyah Limbung on Fungi subject.

**Keywords**: *interactive learning media, learning interest and learning outcomes*

**Dikrullah, 2021**. Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap minat dan hasil belajar biologi peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap minat dan hasil belajar, serta mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar melalui minat belajar biologi Kelas X SMA Muhammadiyah Limbung. Jenis penelitian ini adalah *EX-Post Facto* dengan desai *path Analysis*. Varibel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android, variabel terikatnya adalah minat dan hasil belajar. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung, sampelnya adalah peserta didik kelas X MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XMIA 3 sebagai kelas konvensional. Instrumen pengumpulan data adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan angket minat belajar. Data penelitian dianalisis dengan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik inferensial dengan uji regresi linear sederhana pada pengaruh media terhadap minat berlajar diperoleh nilai 𝑆𝑖𝑔 < 𝛼 yaitu 0,000 < 0,05 dengan nilai *p=0,699*, pengaruh media terhadap hasil belajar diperoleh nilai *𝑆𝑖𝑔* < 𝛼 yaitu 0,017 < 0,05 dengan nilai *p=0,437* dan pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar melalui minat belajar diperoleh nilai thitung < t-tabel atau 0,939 < 2,021 , Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik namun, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android tidak memberikan pengaruh positif dan signifikan secara tidak langsung terhadap hasil belajar melalui minat belajar biologi peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung pada pokok bahasan jamur (fungi).

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar dan Hasil belajar.

# PENDAHULUAN

Pendidikan menjadikan manusia sebagai makhluk yang beradab, sehingga dapat diamanahkan oleh Allah SWT sebagai khalifah dipermukaan bumi (Bayrakly,2013). Pendidikanlah yang membuat manusia memakmurkan kehidupan diatas bumi, membangun peradaban manusia, mengembangkan kepribadian dan memahami posisinya sebagai makhluk yang mulia. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang sangat esensial karena berperan dalam membentuk manusia pada proses pertumbuhan dan berkembangannya, baik dari segi fisik, psikis maupun akal pikiran.

Pendidikan dipandang sebagai usaha sadar manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Perkembangan peradaban pada suatu masyarakat di dalamnya berlangsung suatu rangkaian proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan kehidupnya (Fuad, 2013).

Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem 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 & Darwis Dasopang, 2017). Interaksi antar komponen akan berjalan dengan baik dengan adanya peran dari seorang guru sebagai mediator dan fasilitator, sehingga

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, 2011). Pemilihan dan penggunaaan media haruslah sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi dan kemampuan guru serta minat 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 2019 di SMA Muhammadiah Limbung dengan melakukan wawancara kepada guru bidang studi dan peserta didik yang telah mengikuti materi fungi atau jamur ditemukan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan berupa ceramah dengan bantuan buku paket dan media konvensional lainnya.

Media pembelajaran biologi berbentuk audiovisual merupakan media pembelajaran yang dapat memacu emosi, 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, 2015).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Limbung”.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah Limbung?
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah Limbung?
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar melalui minat belajar peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah Limbung.

# METODE PENELITIAN

Jenis penelitian *quasi experiment*. Penelitian ini menggunakan variabel Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android, Minat Belajar Peserta Didik dan Hasil Belajar Peserta Didik. Pengumpulan data dengan instrument kuesioner, tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data kuesioner mengguakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan uji regresi linear sederhana dan path analysis.

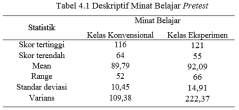
# HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

# Hasil Uji Statistik Deskriptif

* 1. **Data minat belajar**

1. Data minat belajar *pretest*



Nilai deskriptif minat belajar *pretest* kedua kelompok relatif tidak jauh berbeda, nilai rerata pada kelas eksperimen sebesar 92,09 nilai rerata kelas konvensional sebesar 89,79



Persentase tertinggi minat belajar *pretest* kelas konvensional berada pada kategori “cukup berminat” sebanyak 15 peserta didik (62,5%). Sedangkan persetase tertinggi minat belajar *pretest* kelas eksperimen pada kategori “cukup berminat” sebanyak 12 peserta didik (54,5%).

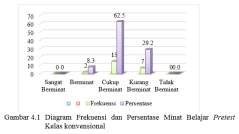
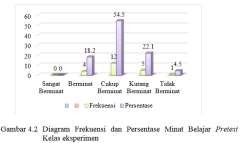
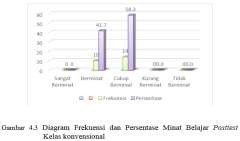


Diagram frekuense dan persentase kategori minat belajar *pretest* kelas konvensional dapat dilihat pada gambar.

1. Data minat belajar *posttest*



Data tabel menunjukkan deskriptif nilai minat belajar *posttest* kedua kelompok relatif berbeda, tergambar pada nilai rerata pada kedua kelompok sebesar 133,14, nilai rerata pada kelas konvensional sebesar 106,13. Selisi nilai yang didapatkan dari perbedaan rerata sebesar 27,01



Tabel menunjukkan persentase tertinggi minat belajar *posttest* kelas konvensional pada kategori “cukup berminat” yaitu 14 peserta didik (58,3

%). Persetase tertinggi minat belajar *posttest* kelas eksperimen berada pada kategori “sangat berminat” yaitu 15 peserta didik (68,2%)

Diagram frekuense dan persentase kategori minat belajar *posttest* kelas konvensional dilihat pada Gambar Diagram frekuense dan persentase

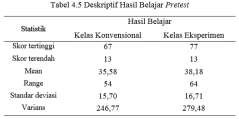
kategori minat belajar *posttest* kelas konvensional dilihat pada Gambar

Diagram frekuense dan persentase kategori minat belajar *posttest* eksperimen dilihat pada Gambar



# Data hasil belajar

1. Data hasil belajar *pretest*



Data menunjukkan nilai deskriptif hasil belajar *pretest* kedua kelompok relatif tidak jauh berbeda, terlihat dari nilai rerata pada kelas eksperimen sebesar 38,18 sedangkan nilai rerata pada kelas konvensional sebesar 35,58. Selisi rerata diantara kedua kelas sebesar 2,6.



Persentase tertinggi hasil belajar *pretest* kelas konvensional pada kategori “sangat rendah” sebanyak 14 peserta didik (58,3%). Sedangkan persetase tertinggi hasil belajar *pretest* kelas eksperimen juga berada pada kategori “sangat rendah” yaitu sebanyak 12 peserta didik atau sebesar 54,5%.



Diagram frekuensi dan persentase kategori nilai hasil belajar *pretest* kelas konvensional dapat dilihat pada Gambar 4.5



Sedangkan diagram frekuense dan persentase kategori nilai hasil belajar *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.6

1. Data hasil belajar *posttest*



Data menunjukkan nilai deskriptif hasil belajar *posttest* kedua kelompok relatif berbeda, hal ini terlihat dari nilai rerata pada kedua kelompok

sampel. Nilai rerata pada kelas eksperimen sebesar 68,59 sedangkan nilai rerata pada kelas konvensional sebesar 43,71. Sehingga selisi rerata diantara kedua kelas sebesar 24,88



Tabel 4.8 menunjukkan persentase tertinggi hasil belajar *pretest* kelas konvensional berada pada kategori “sangat rendah” yaitu sebanyak 12 peserta didik (50,0%). Sedangkan persetase tertinggi hasil belajar *pretest* kelas eksperimen berada pada kategori “tinggi” yaitu sebanyak 7 peserta didik (31,8%).



Diagram frekuense dan persentase kategori nilai hasil belajar biologi kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar diatas



Sedang diagram frekuense dan persentase kategori hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.8

# Keterlaksanaan kegiatan Pembelajaran



Nilai rerata persentase keterlaksanaan pembelajaran kelas konvensional yaitu 85,5%, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 82,60. Nilai persentase kedua kelompok sampel dapat dilihat pada tabel 4.9.

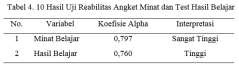
# Analisis Statistik Inferensial

* 1. **Uji Instrumen Penelitian**

1. Uji validitas



1. Uji Reliabilitas



Hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa intrumen angket minat belajar memiliki angka koefisien alpha sebesar 0,797 sedangkan test hasil belajar sebesar 0,760

# Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada variabel minat belajar maupun hasil belajar pada kelas konvensional dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa data dari kedua variabel memiliki nilai taraf signifikansi > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel terdistribusi normal.

1. Uji Linearitas

Berdasarkan hasil analisis menggunakan program *SPSS* 25 diperoleh nilai Sig. Lineariry < 0,05 atau 0,014<0,05 dan nilai Sig. Deviation from Linearity > 0,05 atau 0,875 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel minat belajar memiliki hubungan yang linear dengan variabel hasil belajar

# Uji Hipotesis

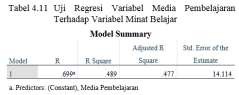
1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap minat belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung
2. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil Output SPSS diperoleh nilai sinifikansi sebesar 0,200 atau nilai Asymp. Sig. (2- tailed) > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel terdistribusi normal

1. Uji Linearitas

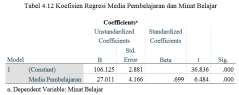
Berdasarkan nilai Output SPSS (lampiran C4) diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0,000 atau nilai Sig.< alpha (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang linear

1. Uji regresi linear sederhana



Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai R Square sebesar 0,489. Nilai tersebut menunjukkan kontribusi atau besarnya pengaruh yang diberikan variabel media pembelajaran terhadap minat belajar

adalah sebesar 0,489 atau 48,9% (r2x100%). Sedangkan sisanya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain dengan pengaruh sebesar 51,1% (100%-48,9%). Sementara nilai e1 dapat diperoleh dengan rumus Ɛ1=√ (1-0,489) = 0,714.



Jika dibuatkan model persamaan pengaruh antara variabel media pembelajaran (X) terhadap variabel minat belajar (Y1) maka terbentuk struktur model pertama yaitu:

* 1. Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar
  2. Pengaruh media pembelajaran konvensional terhadap minat belaja

r

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung
2. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil Output SPSS diperoleh nilai sinifikansi sebesar 0,200 atau nilai Asymp. Sig. (2- tailed) > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua variabel terdistribusi normal.

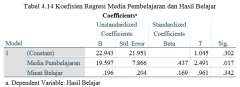
1. Uji Linearitas

Berdasarkan nilai Output SPSS (lampiran C4) diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0,000 atau nilai Sig.< alpha (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang linear.

1. Uji regresi linear sederhana



Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai R Square sebesar 0,308. Nilai tersebut menunjukkan kontribusi atau besarnya pengaruh yang diberikan variabel media pembelajaran terhadap hasil belajar adalah sebesar 0,308 atau 30,8% (r2x100%). Sedangkan sisanya di pengaruhi oleh faktor-faktor lain dengan pengaruh sebesar 69,2% (100%-30,8%). Sementara nilai Ɛ1 dapat diperoleh dengan rumus Ɛ1=√ (1-0,308) = 0,831.



Jika dibuatkan model persamaan pengaruh antara variabel media pembelajaran (X) terhadap variabel hasil belajar (Y2) maka terbentuk struktur model pertama yaitu :



* 1. Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar
  2. Pengaruh media pembelajaran konvensional terhadap minat belaja

r

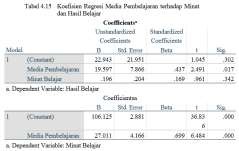
1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar melalui minat peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung
2. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil Output SPSS diperoleh nilai sinifikansi sebesar 0,200 atau nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel terdistribusi normal.

1. Uji Linearitas

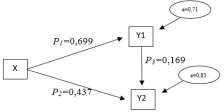
Berdasarkan nilai Output SPSS diperoleh nilai Signifikansi sebesar 0,000 atau nilai Sig.< alpha (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang linear

1. Analisis Jalur



Berdasarkan hasil analisis nilai Beta Standardized Coefficients X=>Y1 sebesar 0,699, X=>Y2 sebesar 0,437 dan Y1=>Y2 sebesar 0,169. Nilai tersebut menunjukkan besarnya pengaruh langsung antar variabel, pengaruh variabel media pembelajaran (X) terhadap variabel hasil belajar (Y2) melalui variabel

minat belajar (Y1) dapat digambarkan dalam diagram :



1. Pengaruh langsung *(direct effect)* media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar



1. Pengaruh tidak langsung *(indirect effect)* media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar





Hasil perhitungan menunjukkan bahwa besarnya pengaruh tidak langsung *(indirect effect)* media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar melalui minat belajar adalah 0,118. Nilai koefisien korelasi *p=0,*118*,* nilai korelasi tersebut termasuk dalam kategori sangat rendah

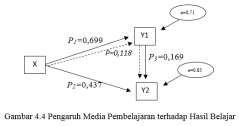


1. Pengaruh total *(total effect)* media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar

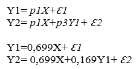
Total pengaruh yang diberikan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar dihitung dengan menjumlahkan nilai koefisien regresi dari pengaruh langsung *(direct effect)* dan pengaruh tidak langsung *(indirect effect)*

Berdasarkan hasil analisis, pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung sebesar 0,555. Pengaruh ini terdiri dari pengaruh langsung sebesar 0,437 dan pengaruh tidak langsung sebesar 0,118. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh langsung media pembelajaran terhadap hasil belajar lebih besar dari pengaruh tidak langsungnya. Selain itu, pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar sebesar 0,169. Nilai pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar lebih kecil dari pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung

Secara umum, pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap minat dan hasil belajar dapat dilihat secara lengkap pada gambar :



Sehingga persamaan struktur pada masing-masing model adalah sebagai berikut :



# Pembahasan

1. **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Minat Belajar Peserta Didik**

Hasil penelitian yang tertera pada Tabel 4.12 menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Hasil pengujian tersebut adalah signifikan. Hasil analisis dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android yang diberikan akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Besarnya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar adalah sebesar 0,699. Nilai pengaruh yang diberikan termasuk kedalam kriteria “kuat”. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interakti berbasis android akan berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik

Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu (Supardi et al., 2015, h, 75)

Langkah awal yang dilakukan adalah mengukur kemampuan awal

peserta didik dari kedua kelompok sampel, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. John

W. Best berpendapat bahwa: pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol, sedapat mungkin sama atau mendekati sama ciri-cirinya (Akhyar, 2018, h. 98).

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa pengunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang dilengkapi dengan materi gambar dan video pembelajaran biologi secara efektif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan, hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh, Koesnandar (2003) bahwa cara menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media adalah dengan membawa gambar, foto, film, video tentang obyek tersebut”. Cara ini akan sangat membantu guru dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata-kata, waktu dan penjelasan pun akan lebih mudah dipahami oleh murid, menarik, membangkitkan minat belajar, menghilangkan kesalahan pemahaman, serta informasi yang disampaikan lebih konsisten (Elpira & Ghufron, 2015, h. 95).

Hasil Penelitian ini didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Kholidah pada tahun 2008 yang berjudul “Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik” Hasil penelitiannya mengatakan bahwa media audiovisual pada pembelajaran tematik membuat peserta didik bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memusatkan

perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi makna. Hal ini akan membuat peserta didik lebih mudah dalam menerima konsep yang disampaikan dalam pembelajaran, sehingga minat belajar peserta didik mengalami peningkatan yang lebih baik (Kholidah, 2018, h. 12). Seperti halnya dengan riset yag dilakukan oleh Valk 2010, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memberikan gairah baru, rasa senang dan ketertarikan untuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan ketertarikan siswa dalan pelaksanaan kegiatan belajar (Putra et al., 2017, h. 2016).

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori dan penelitian terdahulu yang relevan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap minat belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung.

# Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Limbung

Hasil penelitian yang tertera pada Tabel 4.14 menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Hasil pengujian tersebut adalah signifikan. Hasil analisis dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android yang diberikan akan

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Besarnya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar adalah sebesar 0,437. Nilai pengaruh yang diberikan termasuk kedalam kriteria “cukup”. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interakti berbasis android akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan urain diatas, diketahui bahwa terjadi peningkatan persentase nilai hasil belajar peserta didik dengan persentase yang kecil Hal ini karena Pembelajaran konvensional atau disebut juga dengan media konvensional, sejak dahulu telah dipergunakan sebagai alat komunikasi antara guru dengan anak didik, proses pembelajaran cenderung terlihat guru yang lebih aktif dan peserta didik pasif (Kamaruddin, 2016, h. 117).

Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis android adalah solusi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini karena meningkakan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan suatu media atau sarana pembelajaran, salah satunya dengan suatu media visual yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep, pemikiran atau teori yang sedang dipelajari dan mampu mencerna materi yang dipaparkan oleh guru (Indriani, 2019, h. 217).

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android yang dilengkapi dengan materi gambar dan video pembelajaran biologi secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan signifikan. Pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran yang terlibat langsung dengan pengalaman- pengalaman belajar yang bertujuan. Tingkat abstraksi pada model pembelajaran ini sangat rendah sehingga memudahkan peserta didik dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan (Muhson, 2010,h. 2).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan seperti yang dilakukan oleh Muyaroah 2017 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi” pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis android dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan dengan cepat, dapat saling berkerja sama dalam menyelesaikan tugasnya. Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis android membuat siswa lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan permainan, serta siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Dengan tingginya minat dan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka meningkat juga hasil belajar yang didapat oleh siswa (Muyaroah & Fajartia, 2017, h. 82). Serupa yag dilakukan oleh Pratama 2020 dengan judul penelitian“Pengembangan

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA” mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan salah satu komponen sumber pembelajaran yang penting di era revolusi industri 4.0 yang dapat diakses melalui smartphone atau gadget Media pembelajaran interaktif yag dilengkapi gambar-gambar berwarna yang menyerupai gambar sesungguhnya, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pemahaman peserta didik yang meningkat terhadap materi pembelajaran, dapat membuat komunikasi antar peserta didik dalam kelompok belajar menjadi lebih efektif (C. Pratama et al., 2020, H. 19).

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori dan penelitian terdahulu yang relevan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar pesrta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung.

# Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Biologi Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Limbung

Hasil analisis yang tertera pada Tabel 4.17 menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android tidak memberikan pengaruh yang signifikan secara tidak

langsung terhadap hasil belajar melalui minat belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung. Pengujian hipotesis dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) menguji pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dan (2) menguji pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung. Hasil pengujian pada uji pertama memiliki nilai yang signifikan namun pada uji kedua nilai yang diperoleh adalah tidak signifikan. Hal ini dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android yang diberikan kepada peserta didik akan meningkatkan minat belajar peserta didik, namun tidak berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung. Besarnya pengaruh tidak langsung yang diberikan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar melalui minat belajar adalah sebesar 0,118. Nilai korelasi tersebut tergolong dalam kategori pengaruh yang “sangat rendah. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android tidak berpengaruh signifikan secara tidak langsung terhadap hasil belajar melalui minat belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung.

Hasil penelitian tersebut tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh, S. U. Supardi et al., (2015), terdapat pengaruh interaksi media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar Fisika siswa. Berdasarkan hasil uji lanjut (uji t)

diketahui bahwa pada kelompok yang diajar dengan media pembelajaran pesona Fisika, rata-rata hasil belajar Fisika siswa yang berminat belajar tinggi lebih tinggi dan berbeda secara signifikan dengan siswa yang berminat belajar rendah, sedangkan pada kelompok yang diajar dengan media pembelajaran konvensional, rata-rata hasil belajar Fisika siswa yang berminat belajar tinggi tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang berminat belajar rendah. Pada kelompok yang berminat belajar tinggi, rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran pesona Fisika lebih tinggi dan berbeda secara signifikan dengan siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional, sedangkan pada kelompok yang berminat belajar rendah, rata-rata hasil belajar Fisika siswa yang diajar dengan media pembelajaran pesona Fisika tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang diajar dengan media pembelajaran konvensional (h, 80).

Dalam penelian lain, juga diungkapkan bahwa minat belajar peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik. Minat belajar peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar karena jika siswa senang dengan suatu pelajaran maka peserta didik tersebut akan memotivasi dirinya sendiri untuk belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan (Lestari, 2015)

Hasil analisis dalam penelitian ini cenderung berbeda dari hasil penelitian-peneitian sebelumnya

yang menemukan fakta bahwa minat belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa hasil analisis data menggamarkan suatu kondisi dimana peserta didik tidak berada pada kondisi normal. Ketidakan normalan ini disebabkan oleh perubahan iklim pembelajaran. Hal ini karena pembelajan dan penelitian yang harusnya terlasana dilingkungan sekolah melalui kegiatan tatap muka langsung sulit untuk diwujudkan.

Pelaksanaan penelitian dalam masa pandemic covid-19 merupakan salah satu tantangan bagi peneliti untuk mendapatkan data dari responden secara valid. Penyebaran angket pelaksanaan kegiatan penelitian dan pengukuran hasil relajar adalah rangkaian tahap penelitian yang dilaksanakan secara daring atau online.

Menurut Suryabrata (1989), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam, faktor dariluar, dan faktor instrumen. Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah minat individu atau ketertarikan individu terhadap sesuatu motivasi belajar. Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran.

Berdasarkan analisis data, uraian dari penelitian terdahulu serta tinjaun teori yang ada maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelaran interaktif berbasis android mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Namun tidak terdapat pengaruh tidak langsung media pembelajaran interaktif bebasis android terhadap hasil belajar melalui minat belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung

# SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka kesimpulan pada penilitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis android memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis android memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis android tidak memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar melalui minat belajar peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah Limbung

# SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran dalam

rangka perbaikan dan memaksimalkan proses pembelajaran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah khususnya kepala sekolah diharapkan selalu memberikan bimbingan dan dorongan pada guru untuk terus melakukan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif.

1. Bagi Guru

Guru diharapkan untuk lebih meningkatkan kompetensinya khusunya kompetensi profesional selalu mengembangkan media atau perangkat pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih meningkatkan ketertarikan terhadap semua mata pelajaran terkhusus biologi, meningkatkan minat belajar dan berusaha mendapatkan nilai yang maksimal.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya Peneliti selanjutnya

diharapkan agar melakukan penelitian yang relevan untuk mencari dan mengembangkan media pembelajaran yang secara efektif dapat meningkatkan minat hasil dan hasil belajar serta potensi peserta didik.

# DAFTAR PUSTAKA

Akhyar, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media*

*Pembelajaran Berbasis Media Presentasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar*

*Matematika Siswa Kelas X Mia Sman 1 Soppeng*.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (XVII). Rajawali Press.

Bayrakly, B. (2013). *Filsafat Pendidikan Telaah Filsafat Pendidikan Barat dan Islam*. Alauddin Press.

Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap Minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *2*(1),

94–104.

Fuad, I. (2013). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Rineka Cipta.

Kamaruddin, T. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint dengan Konvensional dalam Mata Pelajaran IPS Terpadu di Kelas VIII SMP Negeri 9 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, *1*(1).

Kholidah, D. R. (2018). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik. *CENDEKIA*, *10*(01), 1–14.

Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *3*(2).

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *8*(2).

Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis

Android dengan

menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, *6*(2), 22–26.

Naim, N. (2011). *Menjadi Guru Inspiratif*. Pustaka Pelajar.

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran.

Pratama, C., Kaspul, K., & Arsyad,

M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, *10*(2), 16–24.

Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *11*(2).

Supardi, **S**. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *2*(1).