

# Pengaruh Penerapan Strategi *Movie Learning* Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba.

## Effect Of Applying Movie Learning Strategy On Learning Interest In Science Subject Class III Students Of SDN 31 Bontomacinna Gantarang Dstrict Bulukumba Regency

Vanezal Dwiyasta<sup>1\*</sup>, Drs. N<sup>2</sup>, Syamsuryani Eka Putri Atjo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

E-Email: [nonesdwiyasta@gmail.com](mailto:nonesdwiyasta@gmail.com)

### Abstrak (Bahasa Indonesia)

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Penerapan Strategi *Movie Learning* pada pembelajaran IPA, (2) Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, (3) Pengaruh Strategi *Movie Learning* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experimental design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan t-test dengan jenis Independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *movie learning* setiap pertemuan mengalami peningkatan. Minat belajar siswa setelah diberikan treatment berupa penerapan strategi *movie learning* mengalami peningkatan. Nilai probabilitas yang diperoleh dari hasil analisis uji hipotesis lebih kecil dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara post non test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah Penerapan strategi *movie learning* memberikan pengaruh positif. Minat belajar siswa sebelum diberikan treatment berada pada kategori kurang berminat, dan setelah diberikan treatment berupa penerapan strategi *movie learning* maka minat belajar siswa meningkat. Terdapat pengaruh penerapan strategi *movie learning* terhadap minat belajar siswa.

**Kata Kunci** : Minat Belajar Siswa, Strategi *Movie Learning*

### Abstract

*The problem in this study is the low interest in learning grade III students of SDN 31 Bontomacinna, Gantarang District, Bulukumba Regency. This study aims to find out: (1) Application of Movie Learning Strategy in science learning, (2) student learning interest in science subjects, (3) Influence of Movie Learning Strategy on learning interest in science subjects. The approach used in this study is quantitative with the type of quasi-experimental design research. The data collection techniques used are questionnaires, observations and documentation. The data analysis technique used is by testing hypotheses using a t-test with the type of Independent sample t-test. The results showed that the learning process by applying the movie learning strategy for each meeting increased. Student interest in learning after being given treatment in the form of implementing movie learning strategies has increased. The probability value obtained from the results of the hypothesis test analysis is smaller than 0.05 so that it is concluded that there is a significant difference between the post non test experimental class and the control class. The conclusion in this study is that the application of movie learning strategies has a positive influence. Student learning interest before treatment is given the less interested category, and after being given treatment in the form of applying movie learning strategies, student learning interest increases. There is an influence of the application of movie learning strategies on student learning interests.*

**Keywords** : Students Learning Interests, Movie Learning Strategies.

## 1. PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang sering juga disebut dengan istilah Sains adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membelajarkan siswa tentang kehidupan di alam sekitarnya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 menjelaskan "Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada pendidikan dasar dan menengah". Penerapan mata pelajaran IPA juga merupakan bekal siswa yang tidak hanya mempelajari tentang fakta serta konsep, namun juga dalam pembelajaran terdapat proses penemuan. Mata pelajaran IPA lebih memfokuskan siswa untuk menemukan masalah-masalah yang ada di dalam lingkungan sekitar dan menyelesaikan masalah secara ilmiah.

Melihat begitu pentingnya pembelajaran IPA, sehingga peranan guru sangat dibutuhkan dalam menyampaikan materi IPA secara efektif. Guru memiliki peranan sangat penting pada proses pembelajaran. Guru harus mampu mengelola pembelajaran secara efektif dan terarah atau mengacu pada tujuan yang hendak dicapai. Seperti yang dikemukakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan mengemukakan "pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis". Guru dalam proses belajar mengajar membantu siswa yang sedang berkembang untuk mengetahui atau mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya. Untuk itu perlu dibina dan dikembangkan kemampuan profesional guru untuk mengelola program pengajaran dengan strategi belajar yang menarik dan kaya dengan variasi. Pembelajaran yang bervariasi akan menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan memiliki keunggulan dalam meraih segala informasi secara utuh yang pada akhirnya akan meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam belajar.

Menurut Slameto (2010:180) "Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar terhadap objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa ketertarikan dan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat kepada objek tersebut. Minat yang besar merupakan suatu modal yang besar dalam pencapaian prestasi belajar disebabkan karena siswa memiliki kesenangan dan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Siswa yang belajar dengan disertai minat belajar yang baik akan membuat siswa belajar dengan sungguh-sungguh dan menjadikan pelajaran itu sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan demikian, siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Guru memiliki peran yang besar dalam membantu menumbuhkan minat belajar siswa, khususnya di dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti setelah melakukan observasi awal, dalam proses pembelajaran IPA yang berlangsung tidak ditemukan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menunjang pembelajaran. Fasilitas penunjang pembelajaran berbasis teknologi seperti LCD kurang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan timbulnya kejenuhan dan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dimana terdapat 17 siswa di dalam kelas III dan hanya beberapa orang siswa saja yang memiliki ketertarikan dan perhatian dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang hanya diam tanpa memberi respon selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan siswa di kelas lebih cenderung tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti bermain, cerita, mengganggu teman yang lain, sehingga tidak memperhatikan guru dalam mengajar. Proses belajar mengajar pada prinsipnya bergantung pada guru dan siswa. Guru memiliki peran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar

Salah satu strategi pembelajaran inovatif adalah strategi Movie Learning. Menurut Nurdyansyah (2019), Konsep dari strategi movie learning adalah kombinasi

penerapan strategi pembelajaran inovatif dan menyenangkan dengan penggunaan media audio visual, dalam hal ini Movie (film) pendek yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Chatib (2012), beliau mengemukakan bahwa 80% siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran yang disajikan dengan strategi movie learning. Hal ini terbukti dengan hasil ujian kognitif yang dilakukan setelah penerapan strategi movie learning, nilai yang diperoleh siswa di atas rata-rata, > 75. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Juleha (2018) menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan strategi movie learning terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi hasil jawaban angket pre non test dan post non test sig (2-tailed)  $0,000 < \alpha (0,05)$ , berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Diperlukan pemilihan strategi pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dengan demikian, siswa tidak merasa jenuh dan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan mampu mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dapat meningkat.

Berkaitan dengan hal itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang terkait dengan penerapan strategi movie learning dan pengaruhnya terhadap pengembangan minat belajar siswa SD pada mata pelajaran IPA dengan judul Pengaruh Penerapan Strategi Movie Learning Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Istilah strategi menurut Suyadi (2013: 13) "pertama kali hanya dikenal dikalangan militer, khususnya strategi perang". Strategi berasal dari kata strategos atau strategus (Yunani) yang mengandung makna jenderal atau dalam hal ini perwira negara yang bertanggung jawab merencanakan suatu strategi dan mengarahkan pasukannya untuk

mencapai kemenangan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Menurut "strategi merupakan perencanaan, langkah, dan rangkaian suatu tujuan". Dikemukakan oleh Majid (2014: 3) "strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan". Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi merupakan suatu rancangan yang bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Strategi movie learning dari dua kata yaitu movie dan learning .

Movie (film) adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar pada kecepatan tertentu dengan kombinasi audio atau suara menjadikan urutan tingkatan yang berjalan terus sehingga menggambarkan pergerakan yang nampak normal. Movie dapat didefinisikan sebagai cerita yang dituturkan kepada penonton melalui rangkaian gambar bergerak. Film (movie) menurut Arroio (2010) adalah bentuk naratif multimedia, berdasarkan rekaman fisik suara dan gambar bergerak

Kata "Learning" dalam kamus bahasa inggris berarti belajar. Learning atau dalam bahasa indonesia berarti belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Makna belajar diartikan sebagai suatu proses yang membuat siswa melakukan sesuatu baik itu dalam bentuk kegiatan melibatkan anggota tubuh yang aktif (gerak) maupun anggota tubuh pasif (berpikir) yang menimbulkan rasa senang atau minat (selera) dalam diri siswa sehingga terjadi perubahan pada diri siswa baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Strategi movie learning adalah suatu rancangan atau konsep pembelajaran yang memudahkan antara kegiatan pembelajaran yang efektif dengan media pembelajaran audiovisual (proyeksi gambar dan suara) dalam hal ini Movie atau film yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dikuasai oleh

siswa secara integrative dan linier yang berkaitan dengan kecerdasan spasial visual.

1. Prosedur pelaksanaan strategi *movie learning*, yaitu :
  - 1) Guru mempersiapkan media film yang akan ditonton siswa
  - 2) Guru mempersiapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film seperti LCD proyektor, ruang yang kondusif serta *sound* audio yang mendukung.
  - 3) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang berjumlah 4-5 orang.
  - 4) Setiap kelompok dibagikan lembar kerja (LK)
  - 5) Guru memutar film
  - 6) Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mendiskusikan isi film yang telah ditayangkan dan menjawab LK yang telah dibagikan.
  - 7) Guru menuntun siswa menyimpulkan pembelajaran.
2. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Movie Learning
  - a) Kelebihan
    - Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
    - Memiliki efek menarik yang tidak dimiliki oleh media lain
    - Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat
    - Film/*movie* dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan
    - Dapat menyajikan pesan yang sukar dan langka karena telah direkam terlebih dahulu.
  - b) Kekurangan
    - Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya yang tidak murah.
    - Penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas beserta lcd
    - Dapat mengalihkan perhatian siswa, tidak menutup kemungkinan siswa akan lebih fokus

pada cerita film atau lebih asyik menikmati film yang ditayangkan tanpa memperdulikan hal-hal penting yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diselipkan dalam film.

Minat merupakan hal yang sangat penting dalam keberhasilan belajar, siswa yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran akan lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran tersebut, sebaliknya jika tidak memiliki minat siswa akan bermalas-malasan dalam belajar.

Menurut Kuder dan Purwaningsih (Susanto,2016) mengelompokkan minat ini menjadi sepuluh macam, yaitu : minat terhadap alam sekitar, minat mekanis, minat hitung menghitung, minat terhadap ilmu pengetahuan, minat persusif, minat seni, minat leterer, minat musik, minat layanan social dan minat klerikal.

Rasa ketertarikan itu timbul dari dalam diri seseorang karena berbagai faktor yang mempengaruhinya. Purwanto (Salim, 2010) menyatakan ada banyak faktor yang mempengaruhi tumbuh berkembangnya minat maupun sebaliknya mematikan minat belajar adalah sebagai berikut:

1. **Faktor Internal**, adalah factor yang berasal dalam diri siswa yang terdiri dari :
  - a) Kematangan dalam diri siswa dipengaruhi oleh pertumbuhan mentalnya, Mengajarkan sesuatu pada siswa dapat dikatakan berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan dan potensi-potensi jasmani serta rohaninya telah matang untuk menerima hal yang baru.
  - b) Latihan dan Ulangan Siswa yang telah terlatih dan sering mengulangi sesuatu, maka kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki siswa dapat menjadi semakin dikuasai. Sebaliknya tanpa latihan, pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki dapat hilang atau berkurang. Oleh karena latihan dan seringkali mengalami sesuatu, maka seseorang dapat timbul minatnya pada sesuatu.
2. **Faktor Eksternal** adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa antar lain : a) faktor guru; b) faktor metode; c) faktor materi pelajaran; d) faktor keluarga; dan e) faktor lingkungan.

Minat merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar ataupun dari dalam dirinya

untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkannya untuk menimbulkan perasaan senang dalam melakukan sesuatu. Menurut (Slameto, 2010) indikator minat ada empat yaitu:

1. Perasaan senang, Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya, tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.
2. Ketertarikan siswa, Berhubungan dengan kecenderungan rasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
3. Perhatian siswa, Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan penerian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.
4. Keterlibatan siswa, Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari subjek tersebut.

IPA adalah suatu singkatan dari kata “ Ilmu Pengetahuan Alam” merupakan terjemahan dari kata “Natural Science” secara singkat sering disebut “Science”. Natural artinya alamiah, berhubungan dengan alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam, sedangkan Science artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam ini atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Menurut (Trianto, 2012) “ IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah”. Hal serupa juga dikemukakan oleh Adriani (2016) bahwa “IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kejadian atau peristiwa yang terjadi di alam melalui proses pengamatan yang dilakukan melalui metode ilmiah maupun sikap ilmiah”.

### 3. METODE PENELITIAN

#### a. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan

kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi movie learning terhadap minat belajar siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen kuasi. Jenis ini dipilih karena peneliti akan memberikan treatment terhadap kelas eksperimen dan menyiapkan kelas kontrol sebagai pendampingnya.

#### b. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah menggunakan Strategi Movie Learning (mempengaruhi), sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA (dipengaruhi).

Dalam penelitian ini ditetapkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen diajar dengan menerapkan strategi movie learning dan kelompok kontrol diajar tanpa menerapkan strategi movie learning.

#### c. Desain Penelitian

Penelitian eksperimen ini menggunakan “Quasi Experimental bentuk Nonequivalent Control Group Design. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Model Desain Penelitian Eksperimen

Kelompok (kelas)	Pre non test	Perlakuan	Pengukuran (post non test )
R <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R <sub>2</sub>	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Sumber : Sugiyono, 2017

#### d. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba pada tahun ajaran 2023/2024.

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
		Laki-laki	Perempuan
1	III A	16 Siswa	18 Siswa
2	III B	13 Siswa	19 Siswa

#### e. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba. Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non probability sampling yaitu teknik sampling purposive. Kelas III A dijadikan sebagai kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi movie learning dan kelas III B dijadikan kelas kontrol

karena berdasarkan data observasi terkait minat belajar di kelas III A tidak memuaskan, masih banyaknya siswa yang tidak fokus dalam proses pembelajaran.

#### f. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang berupa pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada respon untuk dijawabnya. Angket yang disajikan bersifat tertutup, sehingga responden hanya diberikan kesempatan untuk mengisi alternatif jawaban yang disediakan. Dalam penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Lembar observasi bertujuan untuk memperoleh data terkait penerapan strategi movie learning pada pelajaran IPA serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran IPA dengan penerapan strategi movie learning. Adapun aspek yang diamati yaitu penyampaian materi dengan strategi movie learning, proses diskusi siswa, dan umpan balik. Dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian yaitu : nilai pre non test dan post non test, sampel LKK, lembar keterlaksanaan pembelajaran, hasil angket, dokumentasi kegiatan, dan persuratan.

#### g. Prosedur Pengumpulan Data

Pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama diberikan pre non test, pertemuan kedua dan ketiga diberikan treatment (perlakuan) dan pada saat pertemuan keempat diberikan post non test.

Kegiatan pre non test berupa pemberian angket minat baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang dilakukan sebelum treatment, dengan tujuan mengetahui minat belajar awal IPA siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen berupa penerapan strategi movie learning. Pemberian treatment berupa penerapan strategi movie learning yang dilaksanakan pada kelas eksperimen. Pada tahap ini, siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan angket post non test yang dilakukan setelah pemberian treatment di kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan strategi movie learning terhadap minat belajar siswa dan minat belajar siswa pada kelas tanpa menerapkan strategi movie learning .

#### h. Uji Validasi Instrumen

Validitas instrumen merujuk pada ketepatan

instrumen mengukur aspek-aspek materi ajar atau aspek-aspek perilaku yang diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi itu valid. Uji validitas terhadap instrumen yang digunakan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Suatu alat ukur dikatakan valid jika dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, demikian pula dengan tes penelitian yang mengkaji minat belajar siswa. Adapun validasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu validasi isi. Validasi isi adalah validasi yang dilakukan oleh para ahli.

#### i. Teknik Analisis Data

Data diuji yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis dengan

1. Teknik analisis statistika deskriptif, dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA baik ketika diberi perlakuan penggunaan Strategi Movie Learning dalam pembelajaran kelas eksperimen maupun pembelajaran yang dilakukan tanpa penggunaan Strategi Movie Learning pada kelas kontrol. Statistik deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan data perolehan minat belajar siswa dalam penelitian seperti nilai rata-rata (mean), nilai tengah data (median), nilai yang sering muncul (modus), simpangan baku (standar deviation), nilai terendah data (minimal), dan nilai tertinggi data (maksimum) dengan menggunakan sistem Statistical Package for Social Science (SPSS) Versi 16.0.
2. Analisis statistic infersal, Statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Penelitian ini menggunakan statistik parametrik. Pengujian hipotesis pada pada penelitian ini menggunakan uji beda (uji t), namun sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu uji asumsi sebagai persyaratan untuk melakukan pengujian hipotesis.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

Bagian ini dipaparkan tentang gambaran penerapan Strategi Movie Learning pada pembelajaran IPA siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, dan pengaruh penerapan Strategi Movie Learnig terhadap minat belajar IPA pada siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten

Bulukumba.

Penelitian dilakukan kurang lebih selama 2 minggu dengan 4 kali pertemuan baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol . Pada pertemuan pertama kedua kelas diberi tes awal menggunakan angket (pre non test), selanjutnya dilakukan pembelajaran selama 2 kali pertemuan. Pada kelas eksperimen menerapkan strategi movie learning sedangkan pada kelas kontrol tanpa menerapkan strategi movie learning. Pertemuan terakhir pada kedua kelas tersebut diberikan tes akhir menggunakan angket (post non test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar pada kedua kelas tersebut.

1. Gambaran Penerapan strategi *movie learning* pada mata pelajaran IPA

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

No	Kegiatan yang diamati	Skor	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Penyampaian materi dengan penerapan strategi movie learning	3	4
2	Proses diskusi siswa	2	2
3	Umpan balik	2	3
	Total	7	9
	Persentase Total	70%	90%
	Kategori	Cukup Kreatif	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilihat dari lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan cukup efektif pada pertemuan pertama dengan presentasi oleh guru sebesar 70% . Data tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan strategi movie learning berlangsung cukup efektif, hal itu disebabkan karena masih ada prosedur pelaksanaan yang belum terpenuhi secara maksimal. Sementara pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung secara efektif dibanding pertemuan sebelumnya, hal ini ditunjukkan dengan lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran disetiap point mengalami peningkatan dengan besar presentasi keduanya sebesar 90%.

2. Gambaran Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA

a. Minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui tes awal ( Pre non test)

- Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan strategi movie learning dalam proses pembelajaran. Pre non test dilakukan untuk mengetahui minat belajar

siswa sebelum penerapan strategi movie learning pada mata pelajaran IPA

Tabel 4.2 Deskripsi *Pre-nontest* hasil jawaban angket siswa kelas eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	34
Nilai Terendah	45
Nili Tertinggi	97
Rata-Rata (Mean)	73,24
Rentang (Range)	52
Standar Deviasi	14,508
Median	75,00
Modus	75

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) pre non test kelas eksperimen sebesar 73,24, Median (Me) sebesar 75,00 dan Modus (Mo) sebesar 75. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki nilai di bawah 75, sehingga berada pada kategori kurang berminat. Selanjutnya standar deviasi (SD) sebesar 14,508. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 97 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 45, dan rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 52.

Tabel 4.3 Distribusi dan persentase skor nilai pre non test siswa pada kelas eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)
1	$97,5 < x \leq 120$	Sangat berminat	-	-
2	$75 < x \leq 97,5$	Berminat	15	44,1
3	$52,5 < x \leq 75$	Kurang berminat	14	41,2
4	$30 \leq x \leq 52,5$	Tidak berminat	5	14,7
Jumlah			34	100

Data dalam tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa 44,1 % siswa atau 15 orang siswa berada pada kategori berminat, 41,2 % siswa atau 14 orang siswa berada pada kategori kurang berminat dan 14,7% atau 5 orang siswa yang berada pada kategori tidak berminat.

- Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan berupa penerapan strategi movie learning dalam proses pembelajaran. Pre non test dilakukan untuk mengetahui minat belajar siswa yang diajarkan tanpa penerapan strategi movie learning pada mata pelajaran IPA .

Tabel 4.4 Deskripsi pre-notest hasil jawaban angket siswa pada kelas kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	32
Nilai Terendah	45

Nili Tertinggi	115
Rata-Rata (Mean)	73,244
Rentang (Range)	70
Standar Deviasi	17,673
Median	74,50
Modus	45

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) pre non test kelas kontrol sebesar 73,44, Median (Me) sebesar 74,50 dan Modus (Mo) sebesar 45. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki nilai dibawah 75, sehingga berada pada kategori kurang berminat. Selanjutnya standar deviasi (SD) sebesar 17,673. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 115 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 45, dan rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 70.

Tabel 4.5 Dstribusi dan persentase skor nilai pre nontest siswa pada kels kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)
1	$97,5 < x \leq 120$	Sangat berminat	2	6,2
2	$75 < x \leq 97,5$	Berminat	13	40,6
3	$52,5 < x \leq 75$	Kurang berminat	10	31,3
4	$30 \leq x \leq 52,5$	Tidak berminat	7	21,9
Jumlah			32	100

Data dalam tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa 6,2 % siswa atau 2 orang siswa berada pada kategori sangat berminat, 40,6 % siswa atau 13 orang siswa berada pada kategori berminat,31,3% atau 10 orang siswa yang berada pada kategori kurang berminat dan 21,9% atau 7 orang berada pada kategori tidak berminat.

a. Minat belajar sisw dalam pembelajaran IPA melalui tes awal (Post non test)

- Kelas eksperimen

Tabel 4.6 Deskripsi post nontest hasil jawaban angket siswa pada kelas eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	34
Nilai Terendah	66
Nili Tertinggi	112
Rata-Rata (Mean)	87,82
Rentang (Range)	46
Standar Deviasi	9,855
Median	85,00
Modus	80

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) post non test kelas eksperimenl sebesar 87,82, Median (Me) sebesar 85,00 dan Modus (Mo) sebesar 80. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki nilai di atas 75, sehingga berada pada kategori berminat. Selanjutnya standar

deviasi (SD) sebesar 9,855. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 112 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 66, dan rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 46.

Tabel 4.7 Distribusi dan persentase skor nilai post non test siswa pada kelas eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)
1	$97,5 < x \leq 120$	Sangat berminat	5	14,7
2	$75 < x \leq 97,5$	Berminat	27	79,4
3	$52,5 < x \leq 75$	Kurang berminat	2	5,9
4	$30 \leq x \leq 52,5$	Tidak berminat	-	-
Jumlah			34	100

Data dalam tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa 14,7 % siswa atau 5 orang siswa berada pada kategori sangat berminat, 79,4 % siswa atau 27 orang siswa berada pada kategori berminat dan 5,9 % atau 2 orang siswa yang berada pada kategori kurang berminat

- Kelas Kontrol

Tabel 4.8 Deskripsi post-nontest hasil jawaban angket siswa pada kelas control

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	32
Nilai Terendah	57
Nili Tertinggi	109
Rata-Rata (Mean)	78,78
Rentang (Range)	52
Standar Deviasi	13,459
Median	85,50
Modus	75

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) post non test kelas eksperimenl sebesar 78,78, Median (Me) sebesar 80,50 dan Modus (Mo) sebesar 75. Hal ini berarti kebanyakan siswa memiliki nilai di atas 75, sehingga berada pada kategori berminat. Selanjutnya standar deviasi (SD) sebesar 13,459. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 109 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 57, dan rentang nilai antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 52.

Tabel 4.9 Distribusi dan presentase skor nilai post non test siswa pada kelas kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase(%)
1	$97,5 < x \leq 120$	Sangat berminat	3	9,4
2	$75 < x \leq 97,5$	Berminat	14	43,8
3	$52,5 < x \leq 75$	Kurang berminat	15	46,9
4	$30 \leq x \leq 52,5$	Tidak berminat	-	-
Jumlah			32	100

Data dalam tabel 4.9 diatas menunjukkan bahwa 9,4 % siswa atau 3 orang siswa berada pada



kategori sangat berminat, 43,8 % siswa atau 14 orang siswa berada pada kategori berminat dan 15 % atau 15 orang siswa yang berada pada kategori kurang berminat.

Berdasarkan siklus I dan siklus II yang diperoleh, hal ini sesuai dengan hipotesis yang diuraikan oleh peneliti telah terbukti bahwa dari keseluruhan proses yang dilaksanakan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *mind mapping* ini dapat membantu dalam proses pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas IV UPT SPF SD Inpres Rappokalling I Makassar.

3. Pengaruh penerapan strategi movie learning terhadap minat belajar IPA

a. Uji Asumsi Analisis Data

**Uji normalitas data** dimaksudkan untuk melihat apakah data dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diperoleh dari hasil pre non test dan post non test minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0. Jika signifikansi yang diperoleh  $\geq \alpha$  (0.05), maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka taraf signifikansi yang diperoleh  $< \alpha$  (0.05).

**Uji homogenitas** dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas yang diteliti memiliki varians yang homogen atau tidak. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari pre non test dan post non test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistic Version 16 dan menggunakan uji Levene. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas  $> 0,05$ .

b. Uji Hipotesis

- *Independent Sample T-test Pre NonTest* Kelas Eksperimen dan *Pre Non Test* Kelas Kontrol

Tabel 4.10 *Independent sample T-pre non test* kelas eksperimen dan *pre non test* kelas kontrol

Data	T	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non Test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Pre Non Test</i> Kelas Kontrol	-	64	0,960	$0,960 > 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada minat belajar siswa antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

- *Independent Sample T-test Post Non Test* Kelas Eksperimen dan *Post Non Test* Kelas Kontrol

Tabel 4.11 *Independent Sample T-test Post Non Test* Kels Eksperimen dan *Post Non Test* Kelas Kontrol

Data	T	df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre Non Test</i> Kelas Eksperimen dan <i>Pre Non Test</i> Kelas Kontrol	3,127	64	0,003	$0,003 < 0,05 =$ ada perbedaan

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis (H0) ditolak yaitu tidak ada pengaruh penerapan strategi movie learning terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba, dan hipotesis alternatif (Ha) yaitu ada pengaruh penerapan strategi movie learning terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dinyatakan diterima.

4.2 Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian pada kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba mulai pada tanggal 14 Juli-21 Juli 2023. Subyek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama diberikan pre non test, pertemuan kedua dan ketiga diberikan treatment (penerapan strategi Movie learning) dan pada saat pertemuan keempat diberikan post non test. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 x 35 menit. Waktu yang dipergunakan tersebut disesuaikan dengan pembelajaran IPA di sekolah bersangkutan

Proses pembelajaran berjalan cukup efektif pada pertemuan pertama. Data tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi dengan strategi movie learning berlangsung cukup efektif, hal itu disebabkan karna masih ada prosedur pelaksanaan yang belum terpenuhi secara maksimal. Sementara pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung secara efektif dibanding pertemuan sebelumnya, hal ini ditunjukkan dengan lembar keterlaksanaan kegiatan pembelajaran disetiap point mengalami peningkatan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan

menerapkan strategi movie learning setiap pertemuan mengalami peningkatan, dengan menerapkan lima prosedur Strategi Movie Learning menurut Said dan Budiman.

Setelah mengetahui gambaran penerapan strategi movie learning, selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, rata-rata minat belajar siswa sebelum penerapan strategi movie learning pada pembelajaran IPA sebesar 73,24 (kurang berminat), dan setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan strategi movie learning, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 87,88 (berminat) hal ini sesuai dengan indikator minat yang dijelaskan oleh Slameto berkaitan dengan perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mencapai hasil dari kurang berminat menjadi berminat. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata minat belajar siswa sebelum pembelajaran tanpa menerapkan strategi movie learning sebesar 73,44 (kurang berminat), dan sesudah pembelajaran tanpa menerapkan strategi movie learning sebesar 78,78 (berminat).

Berdasarkan analisis data deskriptif di atas, dapat disimpulkan bahwa dibandingkan dengan kelas kontrol, kelas eksperimen lebih mengalami peningkatan minat belajar siswa. Terjadinya peningkatan minat belajar siswa pada kelas eksperimen tak lepas dari kelebihan strategi movie learning diantaranya yaitu menarik perhatian siswa dan digunakan oleh siswa untuk menonton sambil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Fachriansyah (2013) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari strategi movie learning adalah menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan Uji Independent Sample T-Test, data pre non test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,960. Data post non test kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,003. Berdasarkan hasil Uji Independent Sample T-Test yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar siswa setelah diterapkan strategi movie learning. Jadi dapat disimpulkan hipotesis penelitian ( $H_a$ ) yang berbunyi terdapat pengaruh penerapan strategi movie learning terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas III SDN 31 Bontomacinna Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dinyatakan diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, Ria. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar IPA pada Siswa Kelas IV A SD Inpres Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Skripsi.
- Arroio, Agnaldo. 2010. Context Based Learning: A Role For Cinema In Science Education. *Journal of Science Education International (Online)*. Vol.21, No.3, 131-143. <http://eric.ed.gov/>.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Blasco, Pablo Gonzalez. 2015. Education Through Movies: Improving Teaching Skills And Fostering Reflection Among Students And Teachers. *Journal for Learning (Online)*. <http://eric.ed.gov/>.
- Agustina, V. 2013. Penerapan Mind Mapping Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Daur Daur Air Untuk Meningkatkan Kreatif Siswa. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bundu, P. 2016. *Assesmen Pembelajaran*. Makassar. Hayfa Press.
- Chatib, Munif. 2012. *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fachriansyah, Nazar. 2013. Hubungan Penerapan Strategi Movie Learning dengan Minat Belajar PAI siswa. Skripsi. (Online).
- Hamid, 2020. *Pembelajaran Aktif, kreatif, efektif Dalam Pembelajaran*. [texascollaborative.org](http://texascollaborative.org)
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Juleha, 2018. Pengaruh Strategi Movie Learning terhadap Motivasi Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Skripsi.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nasution, Wahyudin. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan. Perdana Publishing
- Nurdyansyah, 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo. UMSIDA Press
- Peraturan Menteri 22 Tahun 2006. *Tentang Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar, Multiple Inteligences, Mengajar Sesuai dengan Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Kencana Prenada
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*

- di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyadi. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syah, Muhibbin. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2012. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidik dan Tenaga Pendidik.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2012. Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik. Jakarta: Bumi Aksara

