



Surabaya, 6 Juli 2023

## SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

"Peran Riset, Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bagi Pembangunan Indonesia Berkelanjutan"



# PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PETA INTERAKTIF BERBASIS THINGLINK TERHADAP MINAT BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

**Shinta Febriyanti Marella<sup>1</sup>, Nur Afifah Mauliddiyah<sup>2</sup>, Sabryna Putri Nirwana<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email: [febriyantishinta403@gmail.com](mailto:febriyantishinta403@gmail.com), [afifahmauliddiyah13@gmail.com](mailto:afifahmauliddiyah13@gmail.com), [sabrynaputri@gmail.com](mailto:sabrynaputri@gmail.com)

### Abstrak

Minat belajar siswa yang masih rendah dimana pada era kecanggihan teknologi yang tidak terbatas ini. Guru harus bisa mengikuti perkembangan yang terjadi, suatu pembelajaran akan berhasil jika didukung oleh beberapa faktor salah satunya adalah media pembelajaran yang berpusat pada siswa. Media pembelajaran berbasis thinglink mampu mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Pancasila 45 dengan jumlah 30 anak. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran berbasis thinglink terhadap minat belajar siswa. Media pembelajaran berbasis thinglink menekankan bahwa pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa aktif dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran<sup>1</sup>; Thinglink<sup>2</sup>; Minat Belajar Siswa SD<sup>3</sup>

*Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4*

### PENDAHULUAN

Pendidikan dianggap pendidikan dasar karena meletakkan dasar untuk pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan individu dan masyarakat untuk mengembangkan dan mencapai potensi penuh mereka (Afandi et al, 2022; Rachmadtullah et al, 2022, Rasmitadila, Humaira, & Rachmadtullah, 2022; Rasmitadila et al, 2022a Rasmitadila et al, 2022b). Faktanya, di era society 5.0 saat ini, pendidikan cenderung dianggap sebagai hal yang membosankan dimana hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media dan strategi pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif yang kemudian akan berakibat pada hasil belajar dan minat belajar siswa. Hal tersebut membutuhkan perhatian khusus yang dapat diberikan pada pengembangan dan

pemajuan pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan (Rasmitadila et al, 2022c-e; Rachmadtullah et al, 2022b). Pendidikan yang berkualitas juga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini mendorong semua bidang kehidupan untuk memberikan perhatian khusus pada pengembangan pendidikan (Syaodih & Samsudin, 2021).

Melalui kemajuan dalam proses penerapan pendidikan yang baik tentu akan meningkatkan minat belajar dari siswa. Minat belajar ini merupakan salah satu kunci keaktifan seorang siswa dimana dengan adanya minat belajar yang tinggi akan memberikan hasil yang baik dan maksimal pula pada proses pembelajarannya. (Muliani & Arusman, 2022) Terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar yaitu faktor internal dan eksternal. (Nisa et al., 2022)

Saat ini, proses pembelajaran dirasa cukup membosankan khususnya pada pelajaran IPS meskipun IPS merupakan pelajaran yang wajib diikuti siswa. Pelajaran IPS dirasa berguna untuk masa depan siswa keterampilan sosial dan intelektual dalam membina kepedulian sosialnya sebagai sumber daya manusia yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional (Widodo et al., 2020). Melalui mata pelajaran IPS siswa diajak untuk dapat mengenal lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Tujuan pembelajaran IPS agar siswa dapat dibimbing menjadi masyarakat Indonesia yang demokratis, tanggung jawab dan tentram. (Lestari, 2016)

Peta interaktif merupakan jenis peta digital cara menggunakan media ini yakni dengan komputer atau laptop. Media peta interaktif berisi peta dunia dan peta Indonesia yang didesain sedemikian rupa sehingga tampilannya menjadi menarik dan menantang bagi siswa. Media peta interaktif menuntut siswa untuk memahami peta, mampu menunjukkan letak daerah, mampu berinteraksi dengan guru yang akan berimbas pada meningkatnya minat belajar siswa. Melalui media peta interaktif ini akan memunculkan pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan kerjasama yang baik antar siswa.

Pada penelitian ini media pembelajaran berbasis thinglink dirasa dapat mengatasi hal tersebut. Thinglink sendiri merupakan platform teknologi pendidikan yang berpusat pada gambar dan video untuk menciptakan pembelajaran visual interaktif dan mudah untuk diakses baik oleh guru maupun siswa. (Jeferry, 2021)

## **METODE**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana dan terstruktur. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Sugiyono, 2017), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. (1) Partisipan, Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis Thinglink. Penelitian ini yang menjadi populasi adalah kelas V, kemudian menetapkan sampel penelitiannya dua kelas yaitu V A dan V B berjumlah 30 peserta didik. (2) Pengumpulan Data, Pengumpulan data pada penelitian ini dengan

menggunakan angket pada peserta didik sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diberikan perlakuan melalui media pembelajaran berbasis thinglink. (3) Analisis Data, Penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis yang harus dipenuhi dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data (Kustandi & Sutjipto, 2016) yang akan dianalisis dan dihitung menggunakan perhitungan SPSS 23 terhadap jumlah sampel sebanyak 30. Uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* memiliki kriteria pengujian yakni apabila nilai signifikansi > 0,05 maka dinyatakan berdistribusi normal. (Yusuf, 2018)

**Tabel 1.1** Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Hasil	pos_kontrol	.097	30	.200*	.979	30	.801
	pos_eksperimen	.141	30	.132	.958	30	.279

Melalui hasil perhitungan tersebut, dapat dilihat bahwa pada *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada peneitian ini berdistribusi normal dengan **Ho ditolak dan Ha diterima**, karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini untuk mengetahui data tersebut homegen atau tidak. (Siregar, 2021)

**Tabel 1.2** Tabel Homogenitas

hasil		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
hasil	Based on Mean	1.488	1	58	.228
	Based on Median	1.415	1	58	.239
	Based on Median and with adjusted df	1.415	1	53.116	.240
	Based on trimmed mean	1.604	1	58	.210

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai sig. Based on mean sebesar 0,228. Yang dimana sesuai dengan kriteria uji homogenitas nilai sig > 0,05, sehingga dinyatakan homogen.

**Uji Hipotesis**

**Tabel 1.3 Uji Hipotesis**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1.488	.228	18.845	58	.000	-36.000	1.910	-39.824	-32.176
Equal variances not assumed			18.845	53.792	.000	-36.000	1.910	-39.830	-32.170

Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sample test diperoleh sebesar 0,000 yang berarti <0,05 maka ada pengaruh signifikan pada minat belajar siswa yang diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa pada hasil uji hipotesis post-test yang dilakukan dengan uji independent sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti <0,05. Dengan demikian H0 ditolak dan Ha diterima.

Dalam konteks ini, penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan ThingLink sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Kemampuan ThingLink untuk menyajikan informasi tambahan melalui gambar interaktif, video, dan peta interaktif memberikan keunggulan dalam memperkaya pemahaman siswa tentang konsep IPS.

Dalam penelitian ini, siswa yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran berbasis ThingLink menunjukkan minat belajar IPS yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ThingLink dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar IPS. Pada proses pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran berbasis Thinglink ini termasuk salah satu bentuk media asynchronus, karena dengan media ini siswa dapat lebih leluasa belajar dan secara lengkap mempelajari materi dari beberapa sumber informasi yang alamat linknya tercantum pada media yang telah dibuat. (Budi, 2021)

Media thinglink dapat mengakomodir kebutuhan siswa dalam hal literasi yang interkatif. Pada media ini, semua link pembelajaran bisa dikumpulkan menjadi satu bahan ajar. Mulai dari link pembelajaran berupa youtube, google form atau link berupa gamification bisa dimasukkan. Sehingga pembelajaran IPS dengan mengkolaborasi game edukasi bisa menjadi variasi dalam pembelajaran.

Kelebihan lainnya dari media thinglink adalah guru ataupun siswa dapat merekam suaranya sendiri sebagai bentuk perwujudan kehadirannya dalam pembelajaran IPS. Guru juga dapat mendesain materi ajar sesuai kebutuhan dan tuntutan kompetensi di masa pandemi. Artinya, dengan menggunakan media thinglink, baik guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran IPS mengedepankan kemampuan literasi, baik literasi secara umum, ataupun literasi sosial yang mengedepankan pemahaman konten, konteks dan proses. Media thinglink cukup bisa dipakai sebagai salah satu alternatif pilihan dalam penggunaan media pembelajaran, hanya bagaimana bahan ajar yang ada dalam media thinglink bisa diimbangi dengan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dalam menstimulasi keaktifan siswa.

## KESIMPULAN

Penelitian telah dilaksanakan pada pembelajaran IPS siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka simpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran peta interaktif berbasis Thinglink terhadap minat belajar IPS Sekolah Dasar. Penghitungan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t Test melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Thinglink berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran peta interaktif berbasis Thinglink terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam penelitian ini serta sekolah dasar yang telah mengizinkan berlangsungnya penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Rachmadtullah, R., & Syamsi, A. (2022). *The Impact of the Multi-Representational Discourse Learning Model and Student Involvement in Applying Multiculturalism Values*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2).
- Berbasis, S., Di, W. E. B., & Makassar, S. M. K. N. (2021). *Kata kunci: e-learning, website, thinglink, bahan ajar, inovatif, kreatif*. 85–90.
- Budi, Dwi Ning Wahyuni. (2021). *Pemanfaatan Media Thinglink Untuk Mengembangkan Literasi Sains Siswa Dalam Pembelajaran IPS Saat Pandemi Di MTsN 34*. *Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan* Jakarta. <https://wawasan.bdkjakarta.id/index.php/wawasan/article/download/73/22>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Berbasis Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Lestari, C. D. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Untuk Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(2), 105. <https://doi.org/10.21009/pip.302.5>
- Nisa, H. U., Nurbaeti, R. U., & Budiana, N. (2022). *Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1528–1535. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2110>

- Rachmadtullah, R., Pramujiono, A., Setiawan, B., & Srinarwati, D. R. (2022). Teacher's Perception of the Integration of Science Technology Society (STS) into Learning at Elementary School. *KnE Social Sciences*, 202-209.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2022). Monograf Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse. CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2022). Student teachers' perceptions of the collaborative relationships between universities and inclusive elementary schools in Indonesia. *F1000Research*, 10, 1289.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., & Nurtanto, M. (2022). Exploring Lecturers' Perspectives on Inclusive Elementary School Mentoring Programs based on University-School Collaborative Partnerships in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(4), 233-239.
- Rasmitadila, R., Megan Asri, H., & Reza, R. (2022). Teachers' Perceptions of the Role of Universities in Mentoring Programs for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(3), 333-339.
- Rasmitadila, R., Megan Asri, H., Reza, R., Achmad, S., & Muhammad, N. Exploring Lecturers' Perspective on Inclusive Elementary School Mentoring Program Based on University Collaborative Partnerships in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 9(4), 233-239.
- Rasmitadila, R., Megan Asri, H., Reza, R., Lala Laila, Z., Euis Mauna, M., & Siti, A. (2022). Adjustment of Inclusive Education Courses with Inclusive Elementary Schools Needs: Part of the University School Collaborative Partnership.
- Rasmitadila, R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Nurtanto, M., & Jauhari, M. N. (2023). Limited face-to-face learning on students in inclusive classrooms during the Covid-19 pandemic: Perceptions of elementary school teachers in Indonesia. *Cogent Education*, 10(1), 2213612.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). *Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Siregar, I. A. (2021). *Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. ALACRITY : Journal of Education*, 1(2), 39-48. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.25>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif R & D*. CV. Alfabeta.
- Syaodih, E., & Samsudin, A. (2021). Parent's perspective on early childhood learning needs during covid-19 using nvivo 12 software: A case study in indonesia. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 42(4), 924-931.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). *Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185-198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Yusuf, F. (2018). *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrument Pendidikan Kuantitatif. Pendidikam*.