



Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa

Hadi Gunawan Sakti, Hamzah Farhan

Program Studi Teknologi Pendidikan, FIPP UNDIKMA
Corresponding Author. Email: gunawansakti33@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to analyze the effect of the use of flannel board media on students' interest in learning mathematics in class VII in Al Rusnaniah Islamic Junior High School. This research method uses experiments. The population in this study was grade VII students of Al Rusnaniah Islamic Middle School. Data collection techniques in this study used a questionnaire and documentation method. Data analysis techniques used statistical analysis with the Chi square formula (χ^2). The results of this study indicate that the value of χ^2_{hitung} by 6,477 and the value of χ^2_{tabel} at a Significant level of 5% with $dk (f_h-1) = 2-1 = 1$ greater than the value of χ^2 in the table (6,477>3,841), means that H_0 is rejected and H_a is accepted which reads that there is an influence of the use of flannel board media on students' interest in learning for grade VII in mathematics in Al Rusnaniah Islamic Junior High School, so it can be concluded that the results of this study are significant.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Islam Al Rusnaniah. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas VII SMP Islam Al Rusnaniah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus *Chi square* (χ^2). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} sebesar 6,477 dan nilai χ^2_{tabel} pada taraf Signifikan 5% dengan $dk (f_h-1) = 2-1=1$ lebih besar daripada nilai χ^2 pada tabel (6,477>3,841), berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang bermakna ada pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran matematika di SMP Islam Al Rusnaniah, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini signifikan.

How to Cite: Sakti, H., & Parhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 7(3). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2744>

Pendahuluan

Pembelajaran yang terjadi di sekolah saat ini masih didominasi oleh guru. Hal ini menyebabkan suasana aktif-partisipatif tidak terbangun. Akibatnya ruang kelas menjadi kurang nyaman untuk digunakan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa hanya menjadi penerima pasif cenderung untuk menolak berinteraksi dengan guru. Setiap proses belajar mengajar siswa cenderung pasif, kurang menunjukkan gairah, minat, dan antusiasme untuk belajar. Padahal menurut Undang-Undang No. 23/2003 pasal 1 (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Article History

Received: 27-05-2020
Revised: 01-06-2020
Published: 06-07-2020

Key Words:

Flannel Board Media,
Learning Interest.

Sejarah Artikel

Diterima: 27-05-2020
Direvisi: 01-06-2020
Diterbitkan: 06-07-2020

Kata Kunci:

Media Papan Flanel,
Minat Belajar Siswa.



Berdasarkan hal tersebut, jelas sekali dinyatakan bahwa proses pembelajaran bertujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Suasana pembelajaran yang aktif akan mewujudkan kepribadian, kecerdasan, dan juga keterampilan siswa. Sebaliknya proses pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai individu yang pasif akan menyebabkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa itu sendiri.

Persoalan di atas, merupakan fenomena yang terjadi di SMP Islam Al Rusnaniah, khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada saat proses pembelajaran guru terlihat masih menggunakan proses pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah dengan metode ceramah, memberi soal kemudian murid menjawab. Tidak terlihat media pendukung, atau metode berkelompok antar siswa. Pembelajaran terlihat sangat menegangkan karena terdapat pemberian *reward* dan *punishment*. Siswa mengerjakan tugas cenderung karena takut mendapatkan *punishment*. Menurut Jhonson (2011), pendidikan tradisional (konvensional) menekankan penguasaan dan manipulasi isi. Para siswa menghafalkan fakta, angka, nama, tanggal, dan tempat kejadian. mempelajari mata pelajaran secara terpisah satu sama lain dan berlatih dengan cara yang sama untuk memperoleh kemampuan dasar menulis dan berhitung. Jhonson menegaskan, bahwa para pendukung pendidikan tradisional bertujuan mengajarkan kepala, bukan tubuh. Sedangkan Menurut Sanjaya (2009) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran konvensional, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Otakanak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Kemajuan teknologi dan informasi akhir-akhir ini berdampak pada pentingnya faktor pendukung dalam pembelajaran. Salah satu faktor pendukung tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran matematika. Beberapa fungsi dari media pembelajaran adalah agar mampu menarik perhatian siswa. Perhatian yang didapatkan tersebut akan menumbuhkan minat serta motivasi untuk belajar lebih menyeluruh. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan pembelajar sehingga mendorong kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan aktif. Menurut Rosyidi (2011) media pembelajaran adalah bahan, alat maupun metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud agar proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Menurut Anam (2015) Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberikan intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Menurut Sutikno (2007) cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam media *auditif*, *visual*, dan media *audiovisual*. Media *auditif* adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media *visual* adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media *visual* ini ada yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak



seperti *film strif* (film rangkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun. Sedangkan media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media audio visual terdiri atas audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

Keberadaan teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran mutlak diperlukan. Teknologi pendidikan merupakan suatu proses kompleks yang terintegrasi meliputi manusia, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisa masalah yang menyangkut semua aspek belajar, serta merancang, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah sesuai dengan gejala pendidikan yang sedang diamati. Melalui prosedur tersebut diharapkan menghasilkan suatu terobosan sehingga minat belajar siswa meningkat khususnya pada mata pelajaran matematika. Maka dari itu, harapan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika.

Media yang akan dikembangkan berupa media papan flanel. Media ini akan diujicobakan pada siswa SMP Islam Al Rusnaniah kelas VII. Media ini juga dilengkapi dengan permainan yang bertujuan agar dalam suatu pembelajaran khususnya matematika, siswa akan bersemangat dan tidak cepat merasa bosan. Media papan flanel juga dapat dibongkar pasang sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media papan flanel ini juga dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman berbeda kepada siswa. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan flanel Terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP Islam Al Rusnaniah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *one group pretest posttest design*, yaitu suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini menggunakan populasi yakni seluruh siswa kelas VII SMP Islam Al Rusnaniah yang berjumlah 18 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis chi-square yaitu sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right]$$

(Sumber: Riduwan 2009)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hipotesis alternatif (H_a) penelitian ini berbunyi “ada pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap minat belajar siswa VII pada mata pelajaran Matematika di SMP Islam Al Rusnaniah Tahun Pelajaran 2019/2020”. Maka perlu diubah terlebih dahulu ke dalam hipotesis nihil (H_0) sehingga berbunyi “tidak ada pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap minat belajar siswa VII pada mata pelajaran Matematika di SMP Islam Al Rusnaniah.



Membuat Tabel Kerja

Tabel 1. Kerja Pengujian Hipotesis Tentang Pengaruh Penggunaan Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SMP Islam Al Rusnaniah.

Subjek	f_o	f_h	$f_o - f_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
L	1.036	1.079	-43	1.849	1,713
P	770	833	-63	3.969	4.764
Jumlah	1.806	1.912	-106	4.818	6,477

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil dari χ^2 adalah 6,477.

Menguji Nilai Hipotesis

Sesuai dengan hasil perhitungan *chi square* yang diperoleh melalui analisis ternyata nilai yang diperoleh = 6,477 sedangkan nilai *chi square* dalam tabel dengan dk ($f_h - 1$) = 2-1=1 dengan taraf signifikansi 5% = 3,841 dengan demikian bahwa nilai *chi square* analisis lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel (6,477 > 3,841). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Menarik Kesimpulan

Dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai *chi square* hitung sebesar 6,477 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan dk = 1 ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel adalah 3,841. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *chi square* hitung lebih besar dari pada nilai *chi square* tabel (6,477 > 3,841), karena χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran matematika di SMP Islam Al Rusnaniah Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dari analisis data dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media papan flanel. Karena dalam penelitian ini menggunakan rumus *chi square*, maka dari hasil data yang diperoleh dan setelah dianalisis menggunakan rumus *chi square* dapat diketahui $f_o = 1.806$ adalah nilai frekuensi observasi (*pre test*) dan $f_h = 1.912$ adalah nilai frekuensi harapan (*posttest*), dimana untuk laki-laki $f_o = 1.036$, dan untuk perempuan $f_o = 770$. Sedangkan f_h untuk laki-laki = 1.039, dan untuk perempuan $f_h = 833$. Dimana derajat kebebasan (dk) = 2-1 = 1. Setelah semua nilai telah diketahui maka dari hasil uji *chi square* menunjukkan nilai χ^2_{hitung} sebesar 6,477 maka berdasarkan taraf signifikansi 5% dan dk = 1 ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nihil (H_0) yang dinyatakan dalam tabel distribusi χ^2 adalah 3,841 yang menunjukkan bahwa nilai χ^2_{hitung} lebih besar dari pada nilai χ^2_{tabel} (6,477 > 3,841) karena χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} maka penelitian ini signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan sebaliknya hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap minat belajar siswa kelas VII SMP Islam Al Rusnaniah Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal tersebut terbukti



dengan nilai rata-rata siswa meningkat setelah penggunaan media papan flanel dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media papan flanel.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Arief S Sadiman, dkk. (2009) dalam Nuryani (2012), papan flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Proses pembelajaran dengan menggunakan papan kain flanel ini akan dapat menarik perhatian anak karena berwarna-warni. Media Papan flanel termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah triplek atau papan. Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media papan flanel layak untuk dikembangkan oleh guru sebagai pedoman dalam meningkatkan minat belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Kelebihan media papan flanel yang digunakan dalam penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Karena ada unsur permainan, metode ini sangat menyenangkan di terapkan pada saat proses pembelajaran, Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, sangat efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Hal tersebut membuktikan dengan menggunakan media papan flanel sebagai media pembelajaran akan memberikan efek yang baik pada proses, minat dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media papan flanel siswa semakin semangat, antusias mengikuti pembelajaran. Jadi minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media papan flanel. Berdasarkan hasil penelitian, f_o frekuensi observasi (*pre test*) digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diterapkan suatu pembelajaran dari berbagai sumber, setelah itu siswa diberikan f_h frekuensi harapan (*post-test*) untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media papan flanel. Sehingga dapat dilihat perubahan saat guru belum menggunakan media papan flanel dengan setelah guru menggunakan media papan flanel.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media papan flanel terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Matematika di SMP Islam Al Rusnaniah Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020". Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu nilai χ^2_{hitung} sebesar 6,477 dan nilai χ^2_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan dk ($f_h - 1$) = 1, lebih besar dari pada nilai χ^2_{tabel} (6,477 > 3,841), sehingga dapat disimpulkan hasil penelitian ini signifikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang disampaikan yakni; (1) kepada pihak sekolah, agar terus meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penggunaan media papan flanel dan mengkreasikan media alternatif lainnya untuk pembelajaran di SMP Islam Al Rusnaniah. (2) Kepada guru matematika atau mata pelajaran lain yang ingin menggunakan media papan flanel sebagai sarana dalam pembelajaran dan guru jangan terlalu memposisikan siswa menjadi penerima pasif.

Daftar Pustaka



- Abdul Rohim. (2011). *Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar*. Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Achmad, H. (2018). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Bahasa Inggris di SMAN 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(1), 41-47. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v4i1.900>
- Arief S Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Etimar. (2016). *Pengaruh Media Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Elfan Rosyidi. (2011). *Pengaruh Media Flash Terhadap Minat Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Elaine B Jhonson. (2011). *CTL Contextual Teaching & Learning*. Bandung: Kaifa
- Fristoni, Meilia dan Subagyo, Fx Mas. (2013). *Penggunaan Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya.
- Heriyati. (2017). *Pengaruh minat dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika*. Universitas Indraprasta PGRI.
- Khoirul Anam. (2015). *Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar pada mata pelajaran PAI*. UM Surabaya.
- Kurniawati, W., & Ahmad, M. (2018). Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(2), 215-219. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1133>
- Lowrie dan Patahuddin. (2105). *ELPSA-Kerangka Kerja untuk Pembelajaran Matematika*. University of Canberra.
- M. Sobry Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ndapa Lawa, S. (2020). Pengaruh Integrasi Bahan Ajar Media Picture Series Berbasis Flash Melalui Pendekatan Komunikatif Terhadap Kemampuan Bercerita. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(1), 139-146. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i1.2453>
- Oemar Hamalik. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Bumi Aksara
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2009). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sanjaya W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Selamet, I. (2020). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD INPRES TUMPU JAYA I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2505>
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Wibawa, R. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENDA PADA SISWA TUNA NETRA. *Jurnal Paedagogy*, 5(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v5i2.2597>