



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA EDUKATIF TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 040538 SAMPUN

Ditta Declona Br Sitepu^{1*}, Eti Muliani², Johanes Keliat³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Berastagi

*Email: dittadecclona@gmail.com, etimuliani88@gmail.com, johanneskeliat@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4724>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka edukatif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 33 siswa, terdiri atas 16 siswa kelas eksperimen dan 17 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator minat belajar, yaitu perhatian, ketertarikan, motivasi, dan keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor angket kelas eksperimen meningkat dari 62,93 menjadi 89,56 setelah menggunakan media boneka edukatif, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 60,29 menjadi 72,88 setelah menggunakan media video. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka edukatif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun.

Kata Kunci: Media Boneka Edukatif, Minat Belajar, IPAS.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, keterampilan, dan karakter peserta didik sejak usia dini. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui pembelajaran IPAS, siswa diarahkan untuk memahami hubungan antara manusia, lingkungan alam, dan kehidupan sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, guru dituntut mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar agar proses pembelajaran berlangsung efektif (Kemendikbudristek, 2021; Purwanto, 2020).

Siswa sekolah dasar umumnya berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan melalui media nyata, visual, dan menarik. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah cenderung membuat siswa pasif, kurang fokus, dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, terutama pada materi IPAS yang membutuhkan pemahaman terhadap konsep alam dan lingkungan. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih aktif memperhatikan, bertanya, menjawab, serta menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung (Slameto, 2022; Hamalik, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD Negeri 040538 Sampun, diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Data awal juga menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada



mata pelajaran IPAS. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media boneka edukatif.

Media boneka edukatif merupakan media pembelajaran berbentuk boneka yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran secara menarik, komunikatif, dan menyenangkan. Media ini dapat membantu guru menjelaskan materi secara konkret melalui tokoh, cerita, dialog, dan permainan peran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan boneka edukatif memungkinkan siswa lebih mudah memahami konsep karena pembelajaran dikemas dalam suasana yang dekat dengan dunia anak. Selain itu, media boneka edukatif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, imajinasi, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media boneka dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap minat, motivasi, dan keterampilan belajar siswa sekolah dasar (Daryanto, 2021; Suyanto, 2022; Rahmawati, 2023; Lailatul, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media boneka edukatif dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi "Para Penghuni Alam" di kelas III SD Negeri 040538 Sampun. Materi ini memuat konsep tentang makhluk hidup, lingkungan, ekosistem, dan hubungan antarkomponen alam yang lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media konkret dan menarik. Penelitian ini penting dilakukan karena masih terbatasnya kajian yang secara khusus membahas pengaruh media boneka edukatif terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka edukatif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun Tahun Ajaran 2025/2026.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media boneka edukatif, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media video. Kedua kelas diberikan angket awal dan angket akhir untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 040538 Sampun, Kecamatan Dolat Rayat, Kabupaten Karo, Sumatera Utara, pada Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun yang berjumlah 33 siswa. Sampel penelitian terdiri atas kelas IIIA sebanyak 16 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB sebanyak 17 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh karena seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media boneka edukatif, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar siswa, sedangkan observasi digunakan untuk melihat proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung seperti daftar siswa, foto kegiatan pembelajaran, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Instrumen angket disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi perhatian, ketertarikan, motivasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir pernyataan, terdapat 20 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,896, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS versi 22. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan



Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kelas kontrol tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney. Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif diterima, yang berarti penggunaan media boneka edukatif berpengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

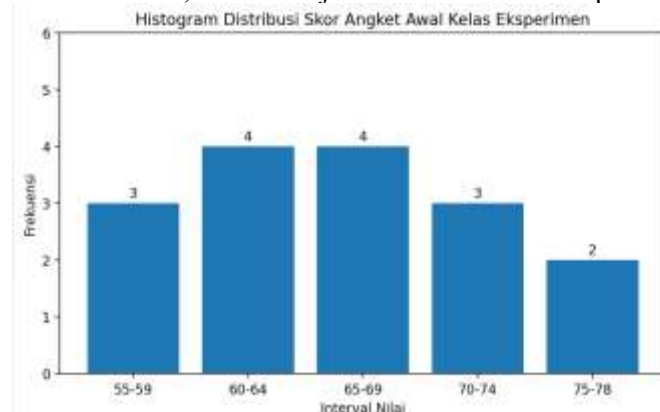
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka edukatif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun. Data penelitian diperoleh melalui angket awal dan angket akhir yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen terdiri atas 16 siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media boneka edukatif, sedangkan kelas kontrol terdiri atas 17 siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media video.

Deskripsi Skor Angket Kelas Eksperimen

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Angket Awal Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	55–59	3	18,75%
2	60–64	4	25%
3	65–69	4	25%
4	70–74	3	18,75%
5	75–78	2	12,5%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan Tabel 1, skor angket awal kelas eksperimen paling banyak berada pada interval 60–64 dan 65–69, masing-masing sebanyak 4 siswa atau 25%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media boneka edukatif, minat belajar siswa masih berada pada kategori sedang.



Gambar 1. Histogram Distribusi Skor Angket Awal Kelas Eksperimen

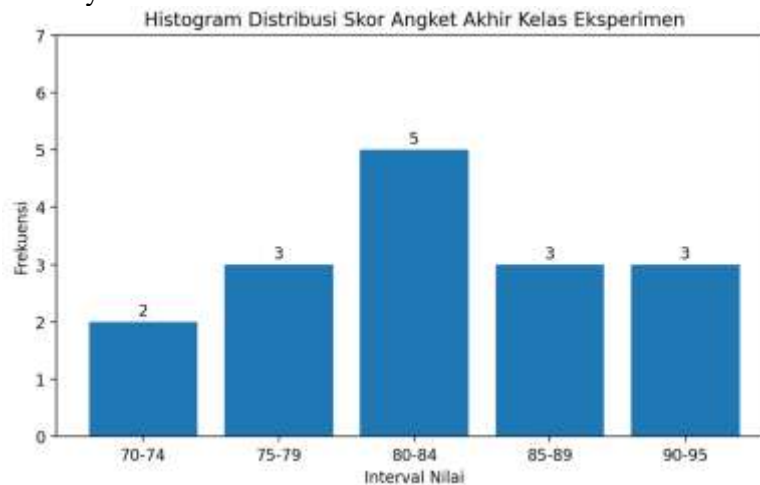
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Angket Akhir Kelas Eksperimen

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	70–74	2	12,5%
2	75–79	3	18,75%
3	80–84	5	31,25%
4	85–89	3	18,75%
5	90–95	3	18,75%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan Tabel 2, skor angket akhir kelas eksperimen mengalami peningkatan. Frekuensi tertinggi berada pada interval 80–84 sebanyak 5 siswa atau 31,25%. Selain itu, terdapat 3 siswa pada



interval 90–95. Hal ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media boneka edukatif, minat belajar siswa meningkat secara nyata.

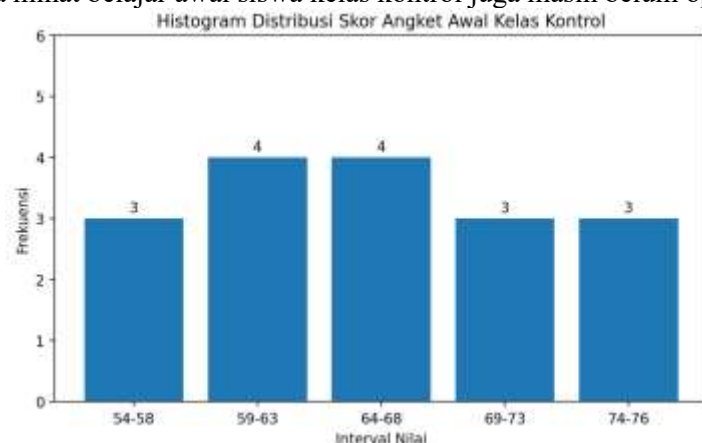


Gambar 2. Histogram Distribusi Skor Angket Akhir Kelas Eksperimen
Deskripsi Skor Angket Kelas Kontrol

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Angket Awal Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	54–58	3	17,6%
2	59–63	4	23,5%
3	64–68	4	23,5%
4	69–73	3	17,6%
5	74–76	3	17,6%
Jumlah		17	100%

Berdasarkan Tabel 3, skor angket awal kelas kontrol tersebar pada beberapa interval. Frekuensi tertinggi berada pada interval 59–63 dan 64–68, masing-masing sebanyak 4 siswa atau 23,5%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar awal siswa kelas kontrol juga masih belum optimal.



Gambar 3. Histogram Distribusi Skor Angket Awal Kelas Kontrol

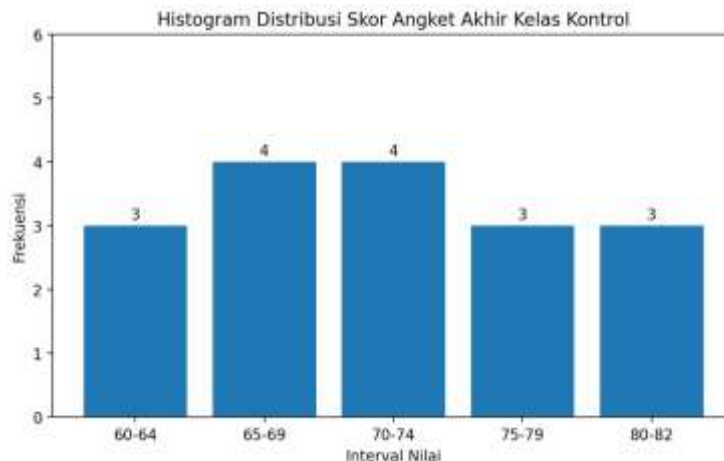
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Skor Angket Akhir Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	60–64	3	17,6%
2	65–69	4	23,5%
3	70–74	4	23,5%
4	75–79	3	17,6%



5	80–82	3	17,6%
Jumlah		17	100%

Berdasarkan Tabel 4, skor angket akhir kelas kontrol mengalami peningkatan, tetapi tidak setinggi kelas eksperimen. Frekuensi tertinggi berada pada interval 65–69 dan 70–74, masing-masing sebanyak 4 siswa atau 23,5%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video dapat meningkatkan minat belajar, tetapi peningkatannya masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.



Gambar 4. Histogram Distribusi Skor Angket Akhir Kelas Kontrol

Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Siswa

Tabel 5. Perbandingan Rata-Rata Skor Angket Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Angket Awal	Rata-Rata Angket Akhir	Peningkatan
Eksperimen	16	62,93	89,56	26,63
Kontrol	17	60,29	72,88	12,59

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata skor angket awal kelas eksperimen sebesar 62,93 dan meningkat menjadi 89,56 setelah menggunakan media boneka edukatif. Sementara itu, rata-rata skor angket awal kelas kontrol sebesar 60,29 dan meningkat menjadi 72,88 setelah menggunakan media video. Peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, sehingga media boneka edukatif menunjukkan pengaruh yang lebih besar terhadap minat belajar siswa.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa tidak seluruh data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka edukatif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun Tahun Ajaran 2025/2026. Temuan ini menunjukkan bahwa media boneka edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan berminat dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media boneka edukatif berpengaruh positif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor angket kelas eksperimen dari 62,93 menjadi 89,56 setelah diberikan perlakuan menggunakan media boneka edukatif. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan media video hanya mengalami peningkatan dari 60,29 menjadi 72,88. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media boneka edukatif lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan media video. Temuan ini sejalan dengan pendapat Daryanto (2021) bahwa media



pembelajaran yang menarik dan konkret dapat membantu siswa lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi pembelajaran.

Peningkatan minat belajar pada kelas eksperimen terjadi karena media boneka edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret, sehingga lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran disajikan melalui media nyata, visual, dan interaktif. Melalui boneka edukatif, materi IPAS tentang “Para Penghuni Alam” dapat disampaikan melalui tokoh, cerita, dan dialog yang dekat dengan dunia anak. Hal ini membuat siswa lebih tertarik memperhatikan pembelajaran, berani menjawab pertanyaan, dan aktif mengikuti kegiatan belajar. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Suyanto (2022) bahwa media boneka edukatif dapat meningkatkan perhatian, imajinasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media boneka edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam interaksi melalui cerita dan peran yang ditampilkan menggunakan boneka. Kegiatan tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, menarik, dan tidak monoton. Minat belajar siswa dapat tumbuh apabila mereka merasa senang, tertarik, dan memiliki dorongan untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Slameto (2022) yang menyatakan bahwa minat belajar ditandai dengan adanya perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Selain meningkatkan perhatian dan motivasi, penggunaan media boneka edukatif juga membantu siswa memahami materi IPAS secara lebih konkret. Materi “Para Penghuni Alam” berkaitan dengan makhluk hidup, lingkungan, dan ekosistem, sehingga membutuhkan media yang mampu menggambarkan hubungan antarunsur alam secara sederhana dan mudah dipahami. Dengan penggunaan boneka sebagai representasi tokoh atau makhluk hidup, siswa lebih mudah membayangkan konsep yang dipelajari. Temuan ini didukung oleh Rahmawati (2023) yang menyatakan bahwa media boneka edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, komunikatif, dan menyenangkan. Penelitian Lailatul (2025) juga menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif membantu siswa memahami isi pembelajaran karena melibatkan aspek visual, verbal, dan emosional.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka edukatif terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun. Hasil ini memperkuat bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media boneka edukatif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS karena mampu membuat siswa lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media boneka edukatif layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konkret dan interaktif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka edukatif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 040538 Sampun Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan dari peningkatan rata-rata skor angket kelas eksperimen dari 62,93 menjadi 89,56, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 60,29 menjadi 72,88. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, media boneka edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, ketertarikan, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Media boneka edukatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Penggunaan media ini membantu siswa memahami materi “Para Penghuni Alam” secara lebih konkret karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami pembelajaran melalui benda nyata, visual, cerita, dan permainan peran.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Suryatin, & Indah. (2024). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV dengan menggunakan boneka tangan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Chairun, N. (2024). Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan belajar siswa kelas III SDN 68 Palembang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Daryanto. (2021). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Hamalik, O. (2021). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bumi Aksara.
- Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lailatul, N. (2025). Pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Musfiqon. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya.
- Purwanto, N. (2020). *Psikologi pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, F. (2023). Media boneka edukatif untuk pembelajaran SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, & Rahardjito. (2020). *Media pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Santoso, B. (2022). Efektivitas media boneka dalam pembelajaran siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Slameto. (2022). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Suyanto. (2022). *Media pembelajaran anak usia sekolah dasar*. Universitas Terbuka Press.
- Muliani, E., & Tindaon, J. (2021). Sosialisasi penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar bagi guru di SD Negeri 104333 Marubun. *Abdimas Mandiri: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(2), 77–80.