

**PENGGUNAAN MEDIA UNIVERSE SANDBOX 2 TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI PADA POKOK BAHASAN
DINAMIKA PLANET BUMI DAN TATA SURYA
(Penelitian Kuasi Eksperimen di kelas X SMA Negeri 7 Bandung)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Geografi**



Diajukan Oleh :

Hagi Nusa Herlambang

(1505127)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2020**

**PENGGUNAAN MEDIA UNIVERSE SANDBOX 2 TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI POKOK BAHASAN DINAMIKA
PLANET BUMI DAN TATA SURYA
(Penelitian Kuasi Eksperimen di kelas X SMA Negeri 7 Bandung)**

Oleh
Hagi Nusa Herlambang
1505127

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada fakultas pendidikan ilmu pengetahuan sosial

©Hagi Nusa Herlambang 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2020

Hak cipta dilindungi oleh undang undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dengan dicetak ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Hagi Nusa Herlambang, 2021

PENGGUNAAN MEDIA UNIVERSE SANDBOX 2 TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI PADA POKOK BAHASAN DINAMIKA PLANET BUMI DAN TATA SURYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN
PENGGUNAAN MEDIA UNIVERSE SANDBOX 2 TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI POKOK BAHASAN DINAMIKA
PLANET BUMI DAN TATA SURYA
(Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 7 Bandung)

Hagi Nusa Herlambang

1505127

Disetujui dan Disahkan oleh:

PEMBIMBING I



Dr. Hi. Epon Ningrum, M.Pd.
NIP. 19620304 198704 2 001

PEMBIMBING II



Bagja Waluya, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19721024 200112 1 001

Dosen Pembimbing Akademik



Dr. Hi. Epon Ningrum, M.Pd.
NIP. 19620304 198704 2 001

Mengetahui
Ketua Departemen Pendidikan Geografi



Dr. Ahmad Yani, M.Si
NIP. 19670812 199702 1 001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Penggunaan Media Universe Sandbox 2 Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Dinamika Planet Bumi dan Tata Surya (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 7 Bandung)” ini beserta seluruh isinya adalah benarbenar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, September 2020



Hagi Nusa Herlambang

NIM. 1505127

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA UNIVERSE SANDBOX 2 TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI POKOK BAHASAN DINAMIKA PLANET BUMI DAN TATA SURYA

(Penelitian Kuasi Eksperimen di kelas X SMA Negeri 7 Bandung)

Oleh:

Hagi Nusa Herlambang (1505127)

Epon Ningrum¹⁾

Bagja Waluya²⁾

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa yang mampu meningkatkan minat belajar serta mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi di kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *Universe Sandbox 2* dengan siswa di kelas kontrol yang diajar menggunakan media *Power Point*. Penelitian ini dilaksanakan karena sebelumnya belum ada media pembelajaran terkhusus untuk mata pelajaran geografi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuasi Eksperimen dengan *posstest-only design* dilaksanakan di SMA Negeri 7 Bandung dengan populasi seluruh kelas X IPS dan sampel penelitian yaitu X IPS 3 dengan jumlah 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan X IPS 1 dengan jumlah 35 siswa sebagai kelas kontrol. Minat belajar merupakan variabel yang diteliti, minat belajar ini didapatkan dari akumulasi empat indikator minat belajar yaitu ketertarikan, kesukaan, perhatian, dan keterlibatan. Data minat belajar diperoleh menggunakan angket minat belajar yang diberikan kepada siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Analisis data yang digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian yang dilakukan dikelas eksperimen menunjukkan rata-rata minat belajar 60 dengan kategori minat belajar sedang. Sedangkan dikelas kontrol menunjukkan rata-rata minat belajar 61 dengan kategori minat belajar sedang. Berdasarkan temuan penelitian yang sudah dianalisis dengan uji hipotesis menggunakan metode *Mann Whitney*, diperoleh nilai *Asymp. Sig* 0,773 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian ditarik kesimpulan dari hasil tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan minat belajar geografi antara siswa yang diajar menggunakan media *Universe Sandbox 2* dengan siswa yang diajar menggunakan media *Power Point*.

Kata Kunci : *Media Universe Sandbox 2, Minat Belajar, Pembelajaran*

Abstract

USE OF MEDIA UNIVERSE SANDBOX 2 ON STUDENTS' LEARNING INTEREST IN LEARNING GEOGRAPHY SUBJECT DYNAMICS OF PLANET EARTH AND SOLAR SYSTEM

(Quasi Research Experiments in grade X SMA Negeri 7 Bandung)

By:

Hagi Nusa Herlambang (1505127)

Epon Ningrum¹⁾

Bagja Waluya²⁾

Learning media is an intermediary tool that helps teachers convey information to students who are able to increase learning interest and achieve learning goals. This research aims to find out the difference in students' learning interests in geography learning in experiment classes taught using *Universe Sandbox 2* media with students in control classes taught using *Power Point* media. This research was carried out because there has not previously been a specific learning medium for geography subjects. This study uses the research method of Kuasi Experiment with *posstest-only design conducted* at SMA Negeri 7 bandung with the population of the entire class X IPS and the research sample is X IPS 3 with the number of 34 students as an experimental class and X IPS 1 with the number of 35 students as a control class. Learning interests are a researched variable, this learning interest is derived from the accumulation of four indicators of learning interests namely attraction, likes, attention, and engagement. Learning interest data is obtained using a questionnaire of learning interests given to students in both experimental and control classes. Analysis of data used in the form of normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of the study conducted in the experiment class showed an average of 60 study interests with moderate learning interest categories. Meanwhile, control class showed an average of 61 study interests with moderate learning interest categories. Based on the findings of research that has been analyzed with hypothetical tests using the *Mann Whitney method*, obtained asymp value. Sig 0.773 is greater than 0.05. Thus, the conclusion of the results shows that there is no difference in interest in learning geography between students who are taught using Universe Sandbox 2 media and students who are taught without using Power Point media.

Keywords: *Media Universe Sandbox 2, Learning Interests, Learning*

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan	7
D. Manfaat.....	7
E. Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran	9
1. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	15
B. Media <i>Universe Sandbox 2</i> untuk Pembelajaran	20
1. Definisi <i>Universe Sandbox 2</i>	21
2. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Universe Sandbox 2</i>	22
3. Aplikasi Media <i>Universe Sandbox 2</i> untuk Pembelajaran.....	23
4. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Universe Sandbox 2</i>	23
C. Peningkatan Minat Belajar Melalui Media <i>Universe Sandbox 2</i>	24
1. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	25
2. Indikator Minat Belajar.....	26
D. Deskripsi Penelitian Terdahulu	27
E. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis dan Desain Penelitian	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Desain Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34

C. Variabel Penelitian.....	35
D. Definisi Operasional	36
1. Media Universe Sandbox 2.....	36
2. Minat Belajar.....	36
E. Instrumen Penelitian	37
1. Angket / Kuesioner	37
2. Studi Literatur	38
3. Dokumentasi	38
F. Deskripsi Teknik Analisis Data.....	38
1. Analisis Instrumen Minat Belajar	39
2. Analisis Statistik Deskriptif	47
3. Analisis Statistik Inferensial	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Deskripsi Penelitian.....	58
1. Deskripsi Identitas Lokasi Penelitian.....	50
2. Minat Belajar Kelas X IPS 1 Sebagai Kelas Kontrol.....	50
3. Minat Belajar Kelas X IPS 3 Sebagai Kelas Eksperimen	52
B. Analisis Data.....	58
1. Uji Normalitas.....	55
2. Uji Homogenitas	57
3. Uji Hipotesis	58
C. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Implikasi dan Rekomendasi.....	62
DAFTAR PUSTAKA	65
DAFTAR LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Penelitian Sebelumnya	28
TABEL 3.1 Desain Penelitian	33
TABEL 3.2 Jumlah Siswa Kelas X IPS	33
TABEL 3.3 Karakteristik Siswa Kelas X Ips	34
TABEL 3.4 Variabel Penelitian	35
TABEL 3.5 Skala Likert	39
TABEL 3.6 Analisis Kevalidan Angket Kelas Kontrol	41
TABEL 3.7 Analisis Kevalidan Angket Kelas Eksperimen	65
TABEL 3.8 Hasil Uji Validitas Angket Media Power Point	42
TABEL 3.9 Hasil Uji Validitas Angket Media Universe Sandbox 2.....	44
TABEL 3.10 Hasil Uji Reabilitas Angket Media Power Point.....	46
TABEL 3.11 Hasil Uji Reabilitas Angket Media Universe Sandbox 2	47
TABEL 3.12 Kategorisasi Minat Belajar	48
TABEL 4.1 Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Kontrol	51
TABEL 4.2 Kategorisasi Minat Belajar Kelas Kontrol	51
TABEL 4.3 Statistik Deskriptif Minat Belajar Kelas Eksperimen	53
TABEL 4.4 Kategorisasi Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	53
TABEL 4.5 Uji Normalitas Angket Minat Belajar Kelas Kontrol.....	55
TABEL 4.6 Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen.....	56
TABEL 4.7 Hasil Uji Homogenitas	57
TABEL 4.8 Hasil Uji Hipotesis	58

DAFTAR GRAFIK DAN GAMBAR

TABEL 2.1 Kerucut Edgar Dale	12
TABEL 4.1 Kategori Minat Belajar Menggunakan Media Power Point	52
TABEL 4.2 Kategori Minat Belajar Menggunakan Media Universe Sandbox 2	54

Daftar Pustaka

Buku

- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT.Remaja Roedakarya Offset.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Baharuddin, dkk. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Dimensi-dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fatimatur, Evi. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasbullah. 2013. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A.S. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Safari. 2005. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka.
- Sudjana. N. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Penelitian

- Elfan Rosyidi. 2012. *Pengaruh Media Flash Terhadap Minat Belajar pada Kompetensi Alat Ukur di SMK Negeri 2 Depok Yogyakarta*.
Yogyakarta: UNY (skripsi)
- Nining Karmila. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10 Bulukumba*.
Makasar: UIN Alauddin (skripsi)
- Abdurohman. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung*.
Bandar Lampung: UIN Lampung (skripsi)
- Bima Bintang. 2018. *Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 4 Bandar Lampung*
Bandar Lampung: Universitas Lampung (skripsi)
- Muhammad Nazmi. 2017. *Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung*.
Bandung: UPI (skripsi)