

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN SAINS TERHADAP MINAT BELAJAR
SAINS SISWA KELAS II SDN PUJOKUSUMAN 2 DAN SDN
PUJOKUSUMAN 3 YOGYAKARTA**

Oleh
Laras Ayni Widyastuti
NIM 08108241088

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan sains terhadap minat belajar sains siswa kelas dua SDN Pujokusuman 2 dan SDN Pujokusuman 3 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi dengan desain *nonequivalent control group design*. Jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 28 siswa kelas dua SDN Pujokusuman 3, sedangkan jumlah siswa pada kelas kontrol sebanyak 27 siswa kelas dua SDN Pujokusuman 2, sehingga jumlah seluruh subjek penelitian ini sebanyak 55 siswa. Teknik pengumpulan data ada tiga, yaitu angket minat belajar sains, wawancara, dan observasi. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar sains, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Kevalidan dan kepercayaan instrumen diuji dengan validitas konstruk (*expert judgment*), validitas eksternal (diuji secara empiris), dan reliabilitas Alpha-Cronbach. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, instrumen dinyatakan valid dan reliabel. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media permainan sains terhadap minat belajar sains. Peningkatan minat belajar sains yang terjadi di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan peningkatan minat belajar sains di kelas kontrol. Pada kelas kontrol peningkatan rata-rata skor minat belajar sains hanya sebesar 5,67, di mana rata-rata skor awal minat belajar sains sebesar 85,63 dan rata-rata skor akhir minat belajar sains sebesar 91,30. Pada kelas eksperimen peningkatan rata-rata skor minat belajar sains lebih besar dari kelas kontrol yaitu sebesar 16,61. Di mana rata-rata skor awal minat belajar sains sebesar 84,46 dan rata-rata skor akhir minat belajar sains sebesar 101,07.

Kata kunci: *media permainan sains, minat belajar sains.*