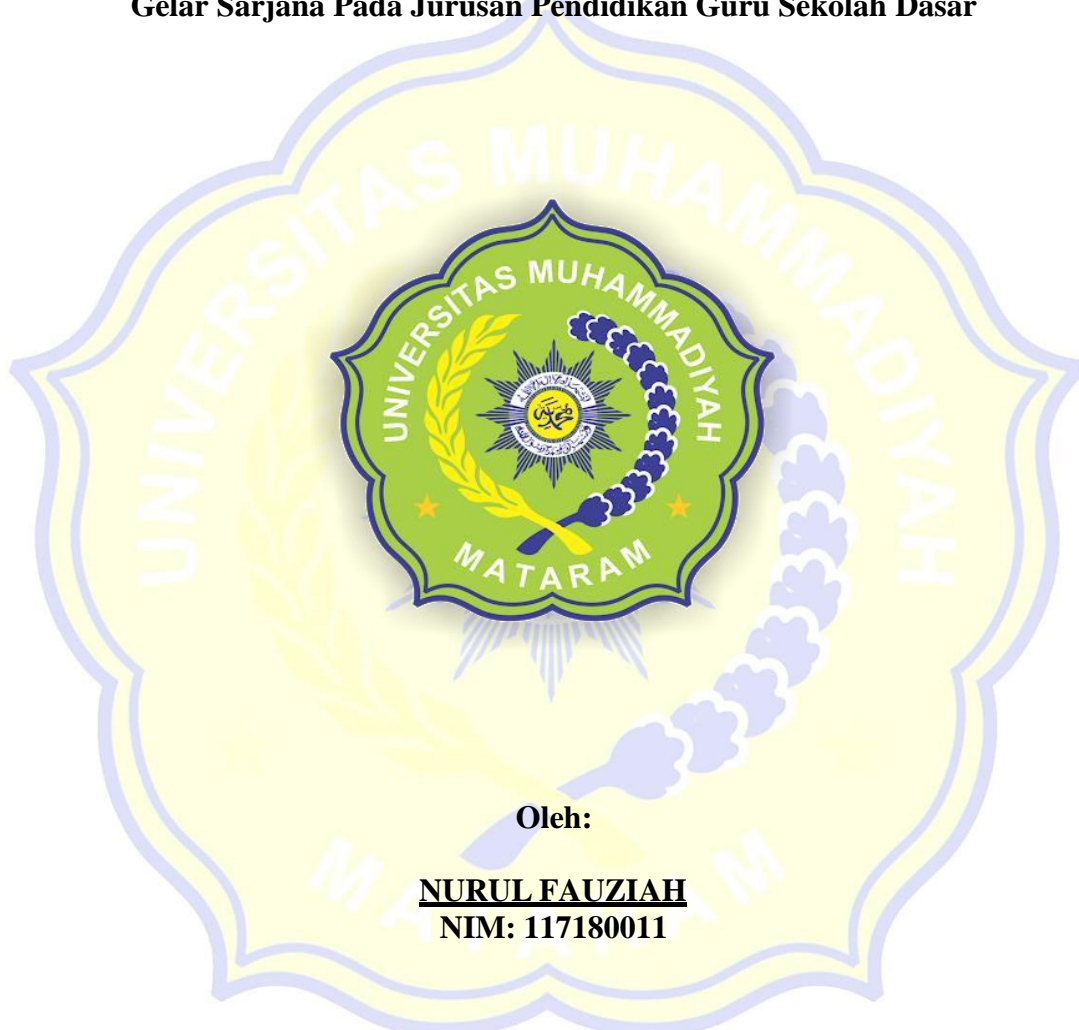


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA MANA JAWABANKU (MAJAKU)
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR TEMA 3 SUBTEMA 1 PADA
SISWA KELAS II SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**PROGRAM STUDI JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN**SKRIPSI****PENGEMBANGAN MEDIA MANA JAWABANKU (MAJAKU)
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA TEMA 3 SUB TEMA 1
PADA SISWA KELAS II SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN
2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 7 Januari 2023

Dosen Pembimbing I

Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

Dosen Pembimbing II

Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

Menyetujui :**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN****Ketua Program Studi,**

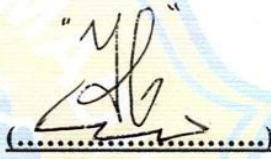

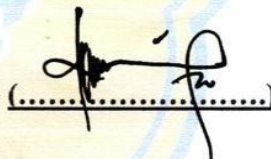
Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**SKRIPSI****PENGEMBANGAN MEDIA MANA JAWABANKU (MAJAKU)
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR TEMA 3 SUBTEMA 1 PADA
SISWA KELAS II SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Nurul Fauziah telah dipertahankan didepan
dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal 10, Januari 2023

Dosen Penguji:

1. Yuni Mariyati, M.Pd (Ketua) 
NIDN. 0806068802
2. Nursina Sari, M.Pd (Anggota I) 
NIDN. 0825059102
3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota II) 
NIDN. 0827079002

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,



Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahawa.

Nama : Nurul Fauziah

Nim : 117180011

Alamat : Pagesangan barat

Memang benar skripsi yang berjudul Pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) Terhadap Motivasi Belajar Tema 3 Subtema 1 Pada Siswa Kelas II SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing, jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan di cantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggung jawabkannya termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 7 januari 2023
Yang membuat pernyataan



Nurul fauziah
NIM 117180011



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NURUL FAUZIAH
NIM : 117180011
Tempat/Tgl Lahir : HIDIRASA 19 DESEMBER 1998
Program Studi : P.GSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : nurulfauziah16@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media mana jawabanku (Majaku) terhadap motivasi belajar
Siswa tema 3 sub tema 1 pada siswa kelas II SDN 38 Mataram
tahun Pelajaran 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 27 Januari 2023
Penulis



NURUL FAUZIAH
NIM. 117180011

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MURUL FAUZIAH
NIM : 117180011
Tempat/Tgl Lahir : HIDIRASA 19 DESEMBER 1998
Program Studi : PESD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 333 733 773
Email : nurul.fauziah16@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan media main jawabanku (majaku) terhadap motivasi belajar siswa tema 3 sub tema 1 pada siswa kelas II SDN 38 Mataram tahun pelajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, ..27 Januari.....2023
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



MURUL FAUZIAH
NIM. 117180011



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

*”ORANG YANG BELAJAR DARI KESALAHAN ADALAH ORANG YANG BERANI
SUKSES”*

”KESUKSESAN ITU BUKAN DITUNGGU, TETAPI DIWUJUDKAN”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahillobilamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya saya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Edysahlan dan Ibu Hartati yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta selalu berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Terimah kasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Persembahan untuk saudara-saudariku, terimah kasih telah membuatku bisa menjadi manusia yang sadar dan telah memberikanku pendidikan yang cerdas serta menjadikan wanita yang tangguh.
3. Para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimahkasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
4. Kampus Hijau dan Almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram.

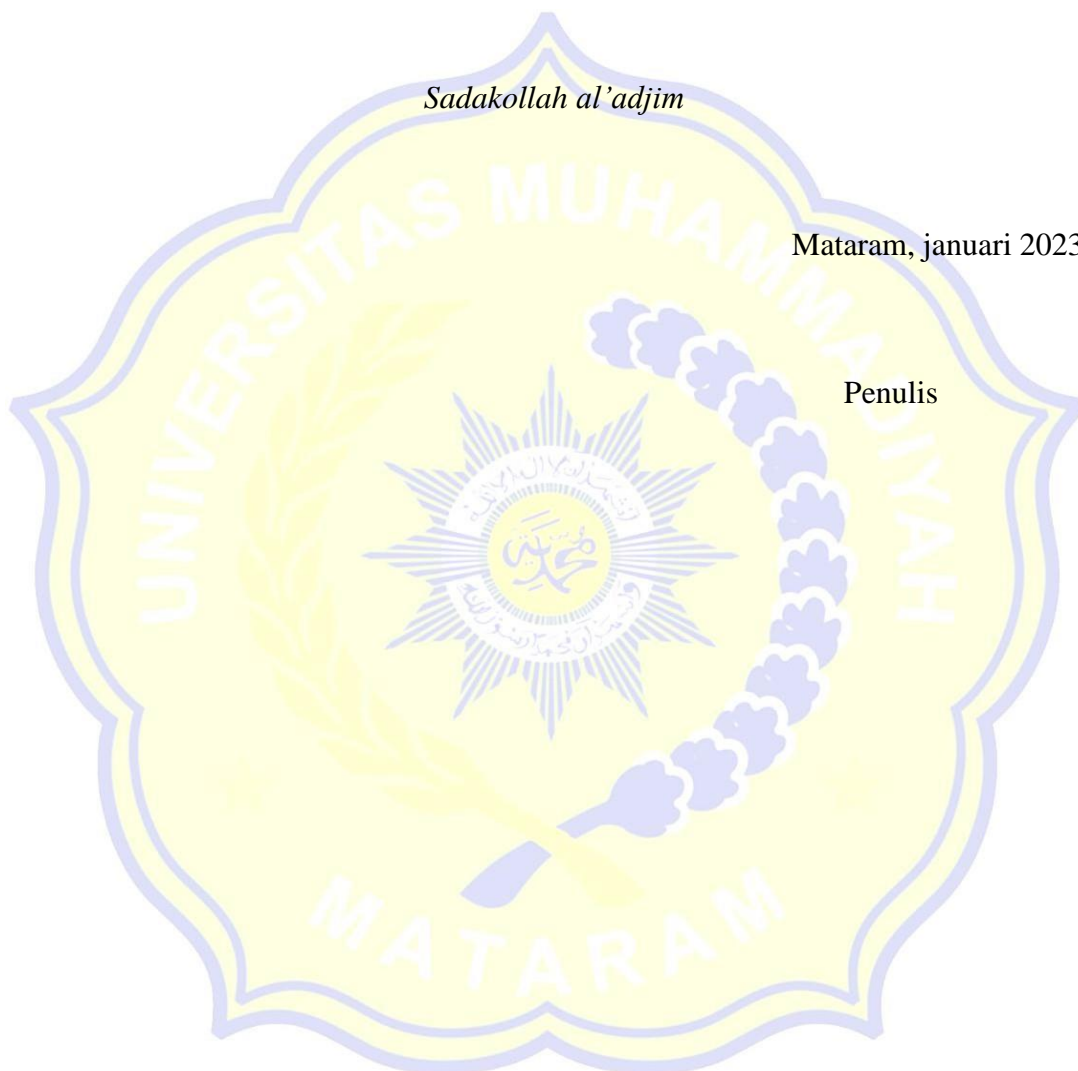
Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi.

Disini Penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Sadakollah al'adjim

Mataram, januari 2023

Penulis



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga Skripsi “Pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) terhadap Motivasi Belajar Siswa Tema 3 Sub Tema 1 pada Kelas II SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023”. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

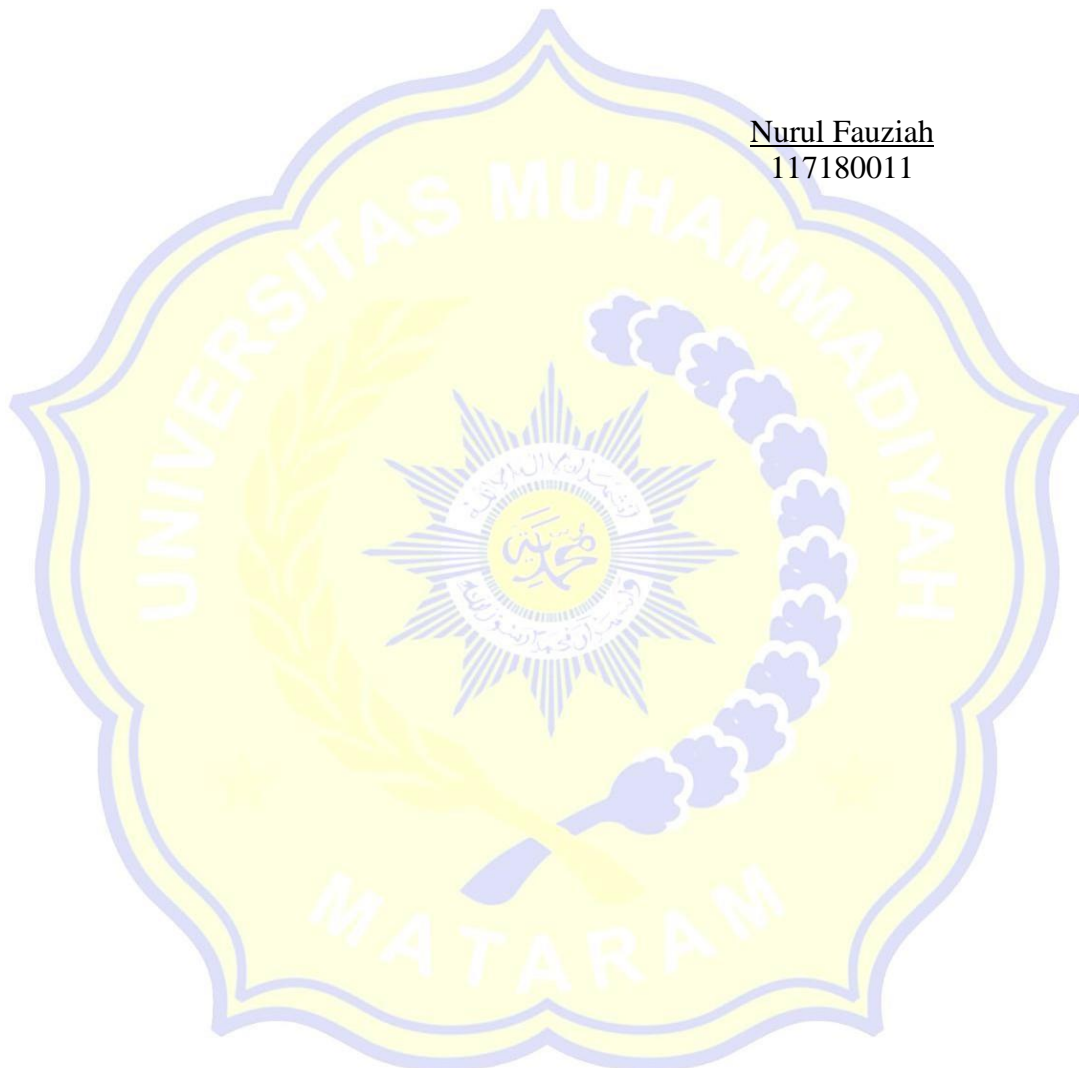
Penulis menyadari bahwa selesainya Skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. Sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Haifaturrahmah, S.Pd.,M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I
5. Yuni Mariyati, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan

Mataram, 7 Januari 2023
Penulis

Nurul Fauziah
117180011



ABSTRAK

Nurul Fauziah, 117180011. **Pengembangan media mana jawabanku (majaku) terhadap motivasi belajar tema 3 subtema 1 pada siswa kelas II SDN 38 mataram tahun pelajaran 2022/2023.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing 2 : Yuni Mariyati, M.Pd

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui desain pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) terhadap motivasi belajar tema 3 subtema 1 pada siswa kelas II Sekolah Dasar, (2) untuk menghasilkan Media Mana Jawabanku (Majaku) terhadap motivasi belajar tema 3 subtema 1 pada siswa kelas II Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model pengembangan model 4-D (*Define, Desain, Develop, dan Dissemination*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel, yang diadaptasi menjadi 3D, yaitu *Define, Desain, dan Develop* Alur pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku). Peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap ke 3 yaitu *Define, Desain, dan Develop*. produk alat peraga pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli media Pengembangan alat peraga pembelajaran ini telah menghasilkan dan ahli materi. Dinyatakan sangat Praktis dilihat dari hasil angket respon siswa SDN 38 Mataram dan keterlaksanaan RPP, serta dinyatakan efektif dari hasil angket motivasi siswa. Hasil dari kevalidan ahli media dengan persentase 80%, sedangkan hasil kevalidan dari ahli materi dengan persentase 80%. Hasil dari Kepraktisan didapatkan dari hasil angket respon siswa SDN 38 Mataram dengan persentase 84,5%, sedangkan hasil dari keterlaksanaan RPP dengan persentase 91,6%. Hasil keefektifan dengan persentase 0,5 (g-Tinggi) dalam N-Gain.

Kata Kunci : Media Mana Jawabanku (majaku), Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Nurul Fauziah, 117180011. Development of Media Jawabanku (majaku) to learning motivation theme 3 sub-theme 1 in class II students at SDN 38 Mataram for the 2022/2023 academic year. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1 : Haifaturrahmah, M.Pd

Consultant 2 : Yuni Mariyati, M.Pd

The objectives of this study are to (1) identify the design for the production of Media Mana Jawabanku (Majaku) to learning motivation theme 3 sub-theme 1 in students in class II of elementary schools, and (2) to produce Media Mana Jawabanku (Majaku) to learning motivation theme 3 sub-theme 1 in students in class II of elementary schools that is valid, applicable, and efficient. The research method used by researchers is the 4-D model development (Define, Design, Develop, and Dissemination) proposed by Thiagarajan and Semmel, which was adapted to 3D, namely Define, Design, and Develop Media Mana Answerku (Majaku) development flow. Researchers only conduct research up to stage 3: Define, Design, and Develop. Learning aids products that have been declared valid by media experts The development of these learning aids has produced material experts. Based on the findings of the student response survey at SDN 38 Mataram and the execution of the lesson plan, it was claimed that it was extremely practical. Based on the findings of the student motivation survey, it was deemed effective. The results of the media experts' validity were 80%. The percentage of experts' findings that the item is 80% valid. The results of the student response survey at SDN 38 Mataram were used to determine the practicality score, which was 84.5%. Results from the use of lesson plans were 91.6% effective. In terms of N-Gain, the effectiveness findings were 0.5 (g-Height).

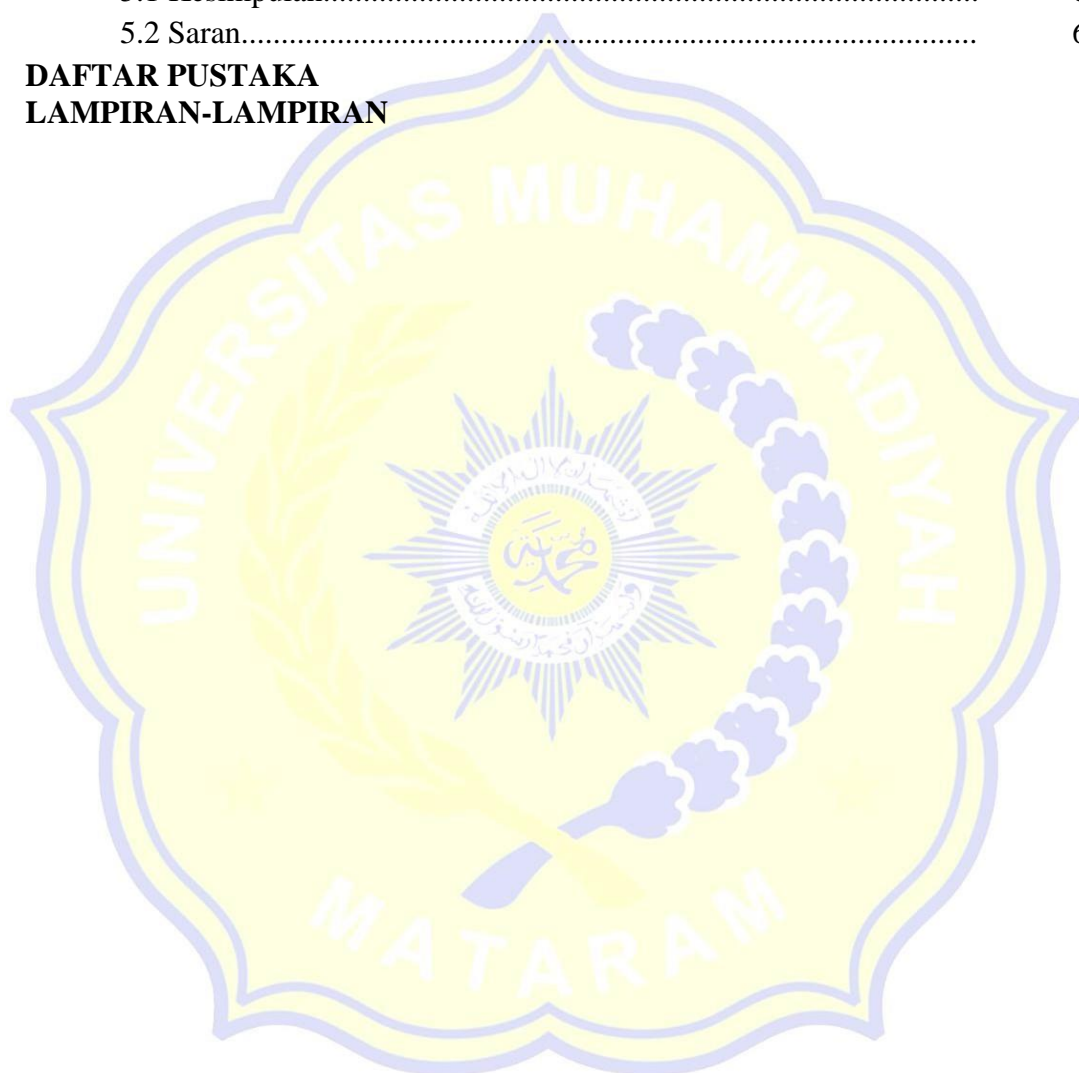
Keywords: *Media Mana Jawabanku (majaku), Learning Motivation.*



DAFTAR ISI

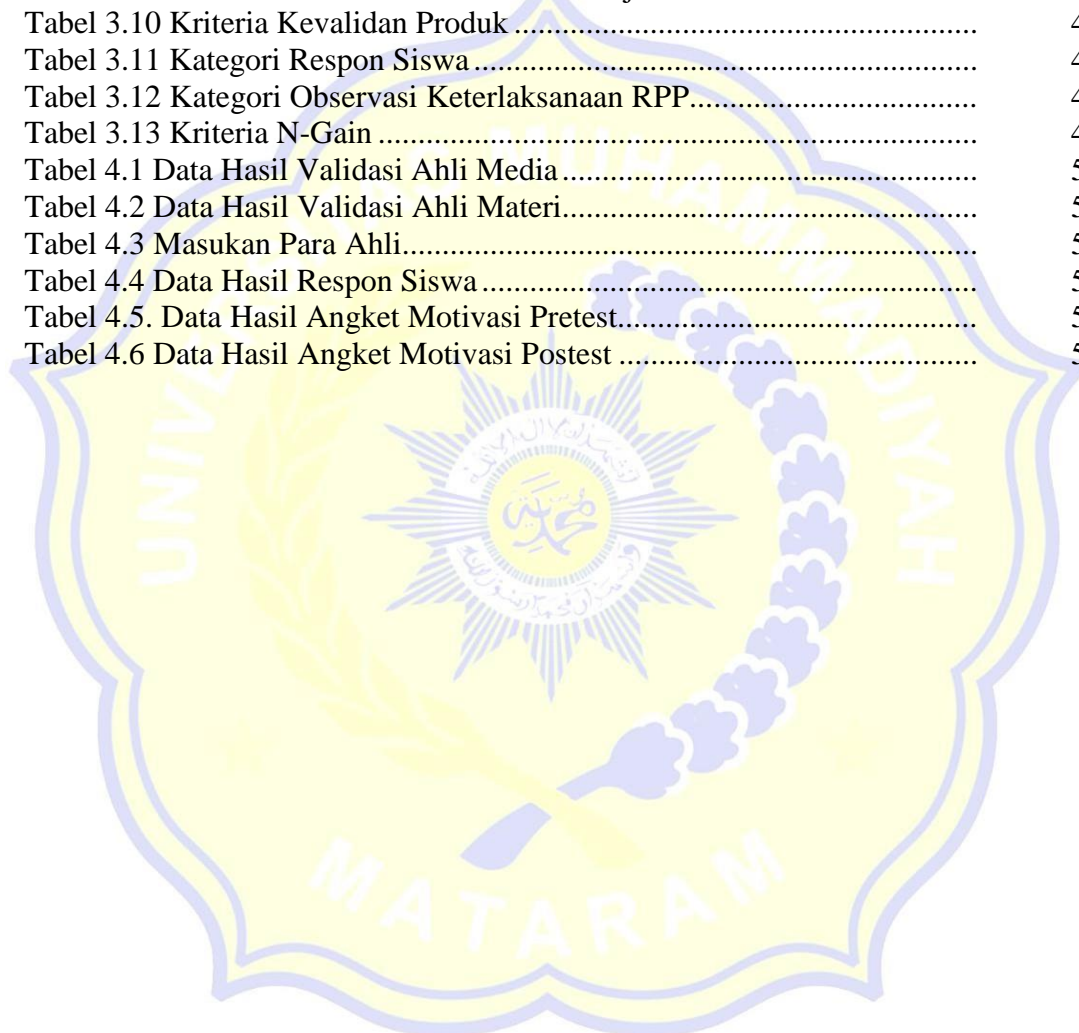
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Manfaat Pengembangan	6
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
1.6 Pentingnya Pengembangan	8
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
1.8 Defini Operasional	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Yang Relevan	10
2.2 Kajian Teori.....	11
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Media Mana Jawabanku.....	15
2.2.3 Motivasi Belajar	20
2.3 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENGEMBANGAN	28
3.1 Model Pengembangan	28
3.2 Prosedur Pengembangan	30
3.2.1 Tahap Pendefinisian.....	31
3.2.2 Tahap Perancangan	32
3.2.3 Tahap Pengembangan	32
3.3 Jenis Data	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5 Instrumen pengumpulan Data	35
3.6 Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	47
4.1 Penyajian Data Uji Coba	47

4.1.1 Tahap pendefenisian.....	48
4.1.2 Tahap perencanaan.....	49
4.1.3 Tahap pengembangan.....	50
4.1.4 Revisi Desain	53
4.1.5 Uji Coba Awal	53
4.1.6 Revisi Produk.....	54
4.2 Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validator	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	36
Tabel 3.3 Kisi-kisis Angket Ahli Media	38
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	39
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Motivasi siswa	40
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Motivasi Siswa.....	40
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan RPP.....	42
Tabel 3.9 Kisi-kisi Lembar Observasi Pembelajaran.....	42
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Produk	44
Tabel 3.11 Kategori Respon Siswa	45
Tabel 3.12 Kategori Observasi Keterlaksanaan RPP.....	46
Tabel 3.13 Kriteria N-Gain	46
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media	51
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	53
Tabel 4.3 Masukan Para Ahli.....	54
Tabel 4.4 Data Hasil Respon Siswa	55
Tabel 4.5. Data Hasil Angket Motivasi Pretest.....	56
Tabel 4.6 Data Hasil Angket Motivasi Postest	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model 4D.....	29
Gambar 4.1 Desain Media Denah Rumah.....	58



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan strategi untuk menyiapkan generasi penerus bangsa untuk memahami dan menjawab kompleksitas kehidupan modern. Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan secepat mungkin. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

Proses pembelajaran tidak terlepas oleh media, metode, maupun hasil belajar kognitif. Media dapat digunakan sebagai pedoman pada saat memberikan materi pelajaran kepada siswa yang telah disetujui oleh guru. Sebaliknya, metode instruksional berfokus pada pengorganisasian bahan ajaran dan strategi penyampaiannya. Untuk memahami kemampuan dan sikap siswa tentang mata pelajaran tersebut, selanjutnya dikembangkan hasil belajar kognitif secara efisien dan efektif.

Kesulitan yang sering dijumpai dalam dunia pendidikan adalah lamanya proses pembelajaran karena banyak siswa yang belajar secara teoritis. Pembelajaran di kelas lebih ditekankan pada kemampuan anak dalam memahami materi pelajaran. Namun, teori yang diajarkan kepada siswa hanya memuat sedikit informasi tentang kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa menjadi sedikit lebih tahu tentang materi pelajaran.

Media pembelajaran merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dengan menggunakan berbagai metode pengajaran,

seperti media pembelajaran dari seorang guru, siswa dapat dibekali ilmu pengetahuan. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang dapat membantu guru dalam membimbingnya melalui wawasan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk mempelajari materi baru dalam materi pembelajaran yang telah ditata oleh guru sehingga mudah dipahami. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang menarik dapat sangat membantu siswa. Lembaga pendidikan formal ingin merasakan pengelolaan alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran. Sebagai seorang guru, Anda harus mampu agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Selain itu, metode pembelajaran yang kurang efektif dan tidak sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti metode pembelajaran yang pada akhirnya membuat siswa kurang percaya diri terhadap kemampuannya dalam memahami materi yang diajarkan. Mempertimbangkan, merasakan, dan memotivasi siswa kurang selama proses pendidikan berlangsung. Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan indikator seperti rendahnya minat belajar, rendahnya tingkat pemahaman bacaan, rendahnya motivasi saat di kelas, dan rendahnya tingkat berprestasi. Selain itu, banyak materi yang standar akademiknya tinggi dan ada guru yang kurang baik dalam menggunakan media pembelajaran pada muatan tersebut. Kesimpulan ini diambil

berdasarkan hasil wawancara bahwa motivasi belajar siswa rendah. Kesimpulan tersebut didukung oleh beberapa indikator antara lain rendahnya motivasi belajar, rendahnya kemampuan belajar, rendahnya motivasi bertindak dalam pembelajaran, rendahnya kehadiran di kelas, dan rendahnya motivasi keberhasilan belajar.

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas II, karena ada hambatan dalam proses belajar mengajar karena daya konsentrasi siswa hanya bertahan. Berdasarkan hasil observasi, pada tanggal 12 Februari 2022 dengan guru kelas II Sekolah Dasar Negeri 38 Mataram terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa mendapat nilai kurang, baik dari guru maupun siswa itu sendiri, termasuk penggunaan metode pengajaran yang kreatif oleh guru yang kurang ideal, partisipasi siswa yang kurang ideal dalam proses pengajaran, sikap siswa yang kurang ideal terhadap pembelajaran, dan sikap guru yang kurang ideal terhadap pengajaran. Selain itu, proses pembelajaran yang menarik dan tidak ideal dan monoton. Oleh karena itu, seorang guru harus mengembangkan strategi mengajar agar anak termotivasi untuk terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

Permasalahan yang telah diuraikan di atas, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran akan tetapi guru merasa kesulitan untuk digunakan pada pembelajaran tematik, karena media yang ada hanya digunakan pada satu mata pelajaran saja. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting, sebab hal itu dapat memotivasi serta melibatkan siswa secara langsung dalam memahami

materi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sangat penting untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Media pembelajaran merupakan solusi utama untuk mengatasi masalah kurangnya motivasi belajar, karena siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media berupa Media Mana Jawabanku (*Majaku*).

Media *Majaku* ini adalah bentuk media yang terutama mencakup konten visual. Menurut (Arsyad, 2011: 91), media berbasis visual (gambar dan perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, media visual dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dan membina hubungan antara materi pembelajaran dan situasi dunia nyata. Media *Majaku* ini dapat dikatakan media berbasis visual karena media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk yang dapat dilihat oleh mata manusia, berupa media kartu. Agar proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, maka media ini dibuat dengan menggunakan bahan dari kertas *Buffalo* dan *Manila*.

Karena media Mana Jawabanku (*Majaku*) dalam hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain sambil belajar, maka metode penggunaan *Majaku* dalam hal ini adalah mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa. Kelompok ini termasuk yang memiliki kartu tanya jawab dan yang memiliki kartu jawaban, dan setiap kartu terbuat dari benda, hewan, atau benda lucu lainnya. Ini juga

memperkuat motivasi pelajar untuk instruksi topikal. Selain itu, siswa terus menerus terganggu selama proses pembelajaran.

Dibandingkan dengan media lain, *Majaku* lebih mudah dibuat, lebih mudah digunakan bahannya, dan memiliki biaya yang lebih murah. Itu juga terbuat dari tikungan, hewan, atau tumbuhan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa. Siswa dapat dengan mudah menggunakan media ini karena memiliki desain dengan grafik yang jelas dan konsisten yang digunakan penulis dalam pelajaran berbasis tema dengan memasukkan berbagai visual.

Berdasarkan latar belakang masalah dan pemeriksaan terhadap pentingnya bahan pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih antusias dan terlibat selama proses pembelajaran, yang akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Sesuai dengan uraian di atas, ahli materi melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) Terhadap Motivasi Belajar Tema 3 Subtema 1 Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana desain pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) terhadap motivasi belajar tema 3 subtema 1 pada siswa kelas II Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefetifan Media Mana Jawabanku (Majaku) terhadap motivasi belajar tema 3 subtema 1 pada siswa kelas II Sekolah Dasar?

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui desain pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) terhadap motivasi belajar tema 3 subtema 1 pada siswa kelas II Sekolah Dasar
2. Untuk menghasilkan Media Mana Jawabanku (Majaku) terhadap motivasi belajar tema 3 subtema 1 pada siswa kelas II Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif.

1.4. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan teoretis dalam pengembangan ilmu pembelajaran, sehingga dapat menjadi masukan dalam upaya mengkaji lebih luas tentang pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar dan meningkatkan motivasi belajar dengan sebuah alternatif yaitu menggunakan Media Mana Jawabanku (Majaku) yang telah dikembangkan.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian pengembangan ini diharapkan pihak sekolah dapat memahami bahwa pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) bukan hanya sekedar sebuah media pembelajaran akan tetapi media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1.5. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Media Mana Jawabanku (Majaku) yang berupa denah dan kartu yang terbuat dari styrofoam, kertas manila dan kertas *buffalo*, dimana denah untuk soal sedangkan kertas *buffalo* untuk jawabannya, digunakan denah dan *kartu* agar lebih terlihat indah karena warnanya lebih bervariasi dengan tujuan agar menarik perhatian siswa.

1.6. Pentingnya Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat melahirkan konsep-konsep baru guna menambah sumber dan bahan informasi ilmiah mengenai Media

Mana Jawabanku (Majaku) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta sebagai informasi penelitian dan pengkajian lebih lanjut.

Bagi guru dan siswa, dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan Media Mana Jawabanku (Majaku) yang inovatif dan menyenangkan.

1.7. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian ini meliputi:

1. Pengembangan ini difokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tema 3 subtema 1 pada siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Model pengembangan menggunakan metode *four D models* yang terdiri dari pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Tahap penyebaran Media Mana Jawabanku (Majaku) pada penelitian ini dilakukan secara terbatas yaitu kepada sekolah di SDN 38 Mataram.

1.8. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah suatu proses mengembangkan media berupa Media Mana Jawabanku (Majaku), sehingga menghasilkan produk yang valid, efektif, dan praktis.

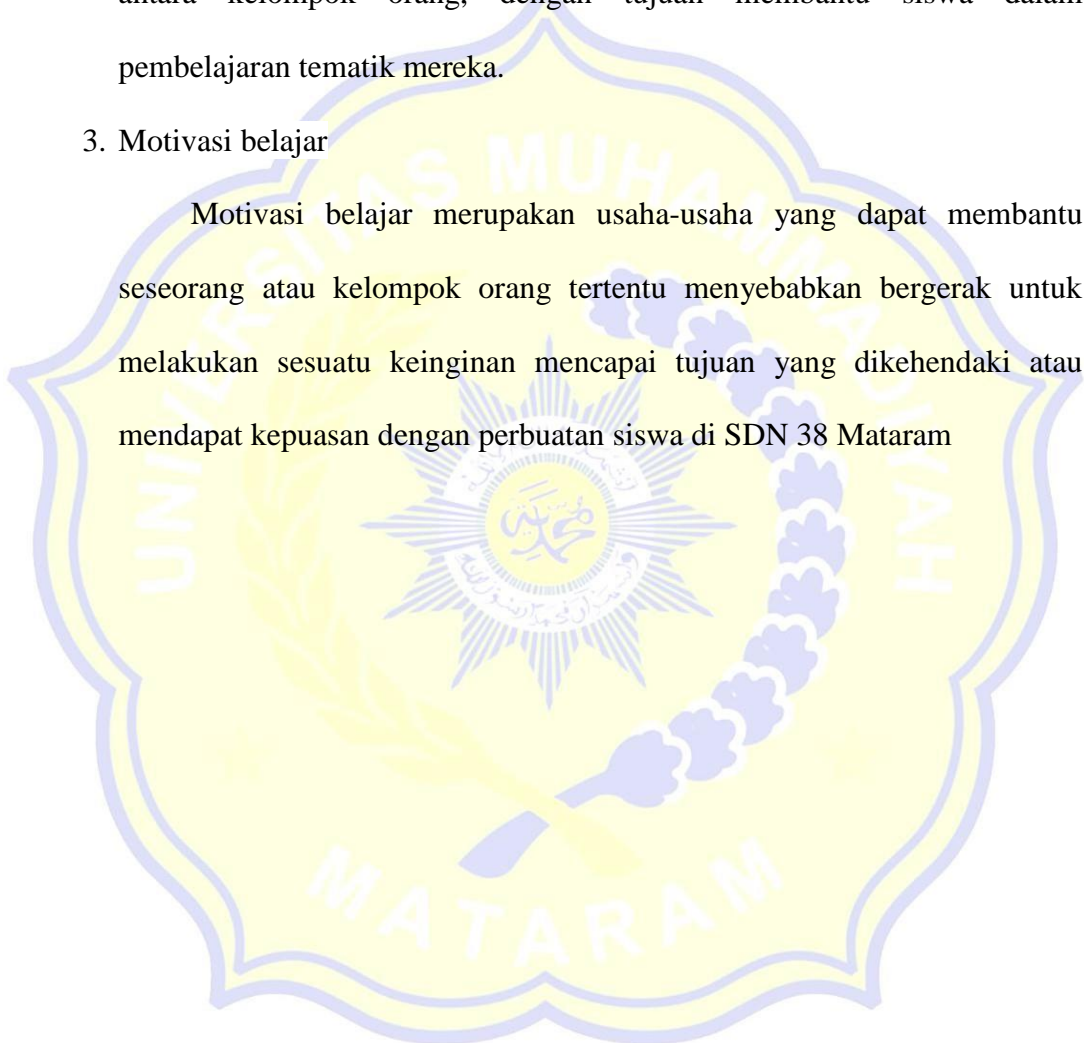
Media pembelajaran dikatakan valid apabila rata-rata kevalidan lebih besar dari 60. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila rata-rata kepraktisan lebih besar dari 60. Sedangkan media pembelajaran dikatakan efektif apabila ada peningkatan di uji dengan *N-gain*.

2. Media Mana Jawabanku (Majaku)

Media Mana Jawabanku (*Majaku*) merupakan media yang terbuat dari bahan daur ulang yang telah digosok bersama oleh penulis. Atau dapat digambarkan sebagai saluran media atau forum yang didedikasikan untuk membahas topik hangat melalui pertukaran pertanyaan dan jawaban di antara kelompok orang, dengan tujuan membantu siswa dalam pembelajaran tematik mereka.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan usaha-usaha yang dapat membantu seseorang atau kelompok orang tertentu menyebabkan bergerak untuk melakukan sesuatu keinginan mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapat kepuasan dengan perbuatan siswa di SDN 38 Mataram



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai pengembangan Media Mana Jawabanku (Majaku) pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Hasanah dan Nulhakim (2015), dengan judul “Pengembangan Film Animasi Media Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase validasi ahli media yaitu 80,6% dengan kategori baik dan ahli materi yang sangat baik adalah 92,5% pada kategori baik, sehingga dapat diujikan kepada siswa secara terbatas.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan jenis penelitian. Perbedaannya pada jenis media yang dikembangkan dimana peneliti sebelum media pembelajaran media pembelajaran film animasi, sedangkan produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran mana jawabanku (majaku). Selain itu perbedaan juga pada jenis materi yang dikembangkan, peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran materi fotosintesis sedangkan peneliti pada pembelajaran tematik yang terdiri dari muatan matematika dan bahasa Indonesia yaitu materi tema 3 subtema 1.

2. Ferry, dkk (2019), yang berjudul “Peningkatan Hasil belajar kognitif Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D)”. Berdasarkan hasil analisis data, ketuntasan klasikal pada siklus

pertama sebesar 55,5%, meningkat pada siklus kedua sebesar 88,8%. Dengan demikian penerapan media video animasi tiga dimensi (3D) dapat meningkatkan motivasi belajar biologi siswa.

Perbedaannya penelitian ini adalah pada jenis penelitian, dimana penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan. Persamaannya yaitu pada penggunaan Media Mana Jawabanku (Majaku). Persamaan juga terlihat pada pengembangan media pembelajaran.

3. Rozy (2018), dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Elektronika Berbasis 3D *Pageflip* pada Kurikulum Teknik Elektronika di SMK Negeri 1 Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran *software* 3D membalik halaman sebesar 90,99% sehingga sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dan jenis penelitian. Perbedaannya pada jenis media yang dikembangkan dimana peneliti sebelum media pembelajaran media pembelajaran elektronika berbasis 3D *pageflip*, sedangkan produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran mana jawabanku (majaku). Selain itu perbedaan juga pada jenis materi yang dikembangkan, peneliti sebelumnya mengembangkan media pembelajaran materi elektronika sedangkan peneliti pada pembelajaran tematik yang

terdiri dari muatan matematika dan bahasa Indonesia yaitu materi tema 3 subtema 1.

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2012: 46). Media merupakan wahan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media adalah suatu alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya (Rosady, 2007: 16). Sadiman (2013: 3), mengatakan bahwa, media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide.

Media berfungsi sebagai sumber informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2012: 46). Media berfungsi sebagai sumber informasi belajar atau penyalur pesan. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau nasihat dari sumber tertentu kepada pendengar (Rosady, 2007: 16). Menurut Sadiman (2013: 3), semua bentuk media dipersepsikan oleh masyarakat sebagai sumber ide yang potensial.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010:59), media yang digunakan dalam pembelajaran adalah segala cara yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar dengan cepat, mudah, jelas, dan tanpa verbalisasi. Selain itu, Prihatin (2008: 50)

menegaskan bahwa media pembelajaran dimaksudkan untuk membantu siswa dalam mengumpulkan informasi agar pembelajaran berhasil dan bermanfaat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwa media pembelajaran merupakan salah alat untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuamn, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa poin di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang berguna untuk mengungkapkan gagasan dan untuk menangkap pikiran, perasaan, dan perilaku siswa untuk mempengaruhi proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencegahnya menjadi irasional. , tidak produktif, atau stres.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran meliputi dapat meningkatkan motivasi dan minat kegiatan belajar, membangkitkan keinginan dan minat baru, bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa (Asdi, dkk, 2018).

Aqib (2013: 51) menguraikan manfaat media pembelajaran, antara lain instruksi yang lebih jelas dan menyeluruh, proses pembelajaran yang interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, hasil tes yang lebih berkualitas, berkembangnya sikap positif pembelajar

terhadap proses dan materi pembelajaran, dan meningkatkan *antusiasme* guru.

Rusman (2012:19) menyebutkan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah dapat membantu siswa untuk fokus dan meningkatkan motivasi belajar. Itu juga dapat membuat materi terkait pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat, yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan lebih berhasil.

Sedangkan Arsyad (2016: 29-30) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu memperjelas materi pembelajaran, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, dan siswa dapat belajar mandiri, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan, serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut Arsyad (2016: 29–30) menguraikan manfaat media pembelajaran, termasuk bagaimana media dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan dan meningkatkan rentang perhatian peserta didik, mendorong interaksi jangka panjang antara peserta didik dan lingkungannya, memungkinkan kemandirian. pembelajaran, meringankan masalah manajemen

waktu, dan memberikan informasi tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di ruang kelas.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013:8), media pembelajaran berfungsi sebagai sumber nasehat atau informasi bagi siswa dari guru. Metode adalah prosedur yang digunakan untuk membantu siswa dalam memperoleh dan mengorganisasikan informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebaliknya, Arsyad (2016: 20-21) menegaskan bahwa ada empat fungsi media yang digunakan dalam pembelajaran: perhatian, khasiat, kognisi, dan kompensasi. Fungsi atensi antara lain menyadarkan dan mendorong perhatian siswa untuk fokus pada materi pelajaran yang dipelajari, serta mendorong mereka untuk mengemukakan pendapatnya tentang hal tersebut. Fungsi kompensasi menyediakan konteks untuk memahami dan menanggapi teks.

Menurut Sadiman (2013:23), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama yaitu sebagai berikut: perhatian; memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak; membangkitkan emosi dan perasaan diri siswa dalam kaitannya dengan materi yang dipelajari dan orang lain; Sebagai pengganti; mendorong siswa yang lebih berpengalaman untuk menerima dan memahami pelajaran yang diberikan; dan memahami hakikat pembelajaran yang diberikan.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berdasarkan fungsinya, media dibagi menjadi 3, yaitu (Aqib, 2013: 67-72):

- a. Media cetak atau disebut juga media buku digunakan untuk menyebarluaskan informasi dalam bentuk buku, *leaflet*, *flyer*, dan bahan sejenis lainnya.
- b. Media elektronik, penyebaran informasi kesehatan secara elektronik melalui instrumen seperti radio, video, atau *slide*.
- c. Media papan, papan (*bill board*) yang dipasang di tempat umum dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang berhubungan dengan kesehatan.

5. Karakteristik Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (2014:27) menyebutkan ada tiga ciri media pendidikan, yaitu:

a. Media Grafis

Media grafik termasuk visual. Media grafis berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari sumber kepada penerima yang dapat melihatnya dengan menggunakan indera penglihatan.

b. Media Suara (audio)

Media pendengaran dan media suara (*audio*) saling berhubungan. Media yang memuat informasi atau komentar

berupa lambang-lambang *auditori*, baik verbal maupun nonverbal, dikenal dengan media audio (*audio*).

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki kesamaan dengan media grafis karena sama-sama menampilkan visual yang beragam. Sebaliknya, media grafis dapat berinteraksi secara diam-diam dengan media proyeksi pesan yang bersangkutan; namun demikian, pesan ini perlu ditinjau oleh proyektor agar dapat dilihat sasarannya.

2.2.2. Media Mana Jawabanku (Majaku)

1. Pengertian Media Mana Jawabanku (Majaku)

Media Mana Jawabanku (*Majaku*) adalah sebuah wadah media dengan benda asli yang tidak memihak, baik untuk kehidupan sehari-hari maupun untuk tujuan menyalurkan pesan, yang dapat digunakan untuk menyampaikan petunjuk dari seorang guru kepada seorang siswa sehingga siswa dapat mengumpulkan pemikirannya, mengutarakan pendapatnya, perhatian, dan memulai proses pembelajaran (Daryanto, 2013: 29).

Bentuk media khusus ini, yang dikenal sebagai media *Majaku*, adalah bentuk media visual yang dapat menginspirasi siswa dan membina hubungan antara mata pelajaran dan dunia nyata. Media *Majaku* ini dapat dikatakan media berbasis visual karena media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk yang dapat dilihat

oleh mata manusia, berupa media kartu. Menurut analisis media kajian ini, lukisan ini dibuat dengan menggunakan bahan-bahan dari bandara *Buffalo* dan *Manila*, kemungkinan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Arsyad, 2011: 91).

Media Mana Jawabanku (Majaku) terdiri dari sekelompok media dengan benda asli, baik untuk hidup maupun untuk belajar, yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima sehingga dapat menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan kepada siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung (Jaelani , 2012: 46).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Media Mana Jawabanku (Majaku) merupakan media yang terbuat dari kertas manila dan kertas *buffalo*, dimana kertas manila untuk soal sedangkan kertas *buffalo* untuk jawabannya, digunakan kertas *buffalo* agar lebih terlihat indah karena warnanya lebih bervariasi dengan tujuan agar menarik perhatian siswa.

2. Tujuan Media Mana Jawabanku (Majaku)

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- a. Mempermudah proses belajar mengajar.
- b. Meningkatkan efisiensi belajar mengajar.
- c. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.

- d. Membantu konsentrasi siswa.
- e. Menumbuhkan motivasi belajar siswa (Zaskia, 2010: 208).

Ada beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran, diantaranya:

- a. mengefektifkan proses pembelajaran.
- b. meningkatkan keefektifan belajar.
- c. Periksa relevansinya dengan tujuan pembelajaran.
- d. Mendorong konsentrasi siswa.
- e. Menumbuhkan motivasi belajar siswa (Zaskia, 2010: 208).

Sedangkan Tujuan media sederhana tiga dimensi, sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas (Jaelani, 2012: 34).

Sebaliknya, tujuan media dibagi menjadi tiga dimensi, sebagai berikut:

1. Memberikan umpan balik yang konstruktif secara perlahan.
2. Penggunaan dialek dan menghindari verbalisasi.
3. Dapat dengan jelas menyatakan detail dari setiap proses yang diberikan (Jaelani, 2012: 34).

Selain memiliki tujuan, Media Mana Jawabanku (*Majaku*) juga memiliki kekurangan yaitu tidak mampu menangani data dalam

jumlah besar; akibatnya, proyek membutuhkan ruang yang besar dan perawatan yang tidak teratur (Daryanto, 2013: 29).

3. Manfaat Media Mana Jawabanku (Majaku)

Sanjaya (2009:165-168), manfaat Media Mana Jawabanku (Majaku) adalah sebagai berikut:

- a. Pengalaman jangka panjang adalah pengalaman yang digunakan oleh siswa sebagai produk sampingan dari aktivitas mereka sendiri. Setiap kali muncul situasi yang berkaitan dengan pencapaian suatu tujuan, siswa harus menghadapinya secara langsung.
- b. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui gerak tubuh. Jika seorang tokoh dalam sebuah drama digambarkan terjebak dalam situasi yang dijelaskan meskipun tidak mengerikan, maka kemenangan mereka melalui demonstrasi hanya sebatas melihat gerak tubuh orang lain.
- c. Pengalaman melalui alat bantu visual seperti grafik, gambar, dan bagan. Sebagai alat komunikasi visual, dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada siswa. Siswa lebih mampu memahami berbagai pola atau struktur melalui bagian dan alat bantu visual lainnya.
- d. Pengalaman melalui alat bantu visual seperti grafik, gambar, atau spandex. Sebagai alat komunikasi visual, ini dapat memberikan penjelasan yang lebih menyeluruh kepada penonton. Siswa lebih

mampu memahami berbagai pola, struktur geometris, dan alat bantu visual lainnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Mana Jawabanku (Majaku)

Media *Majaku* memiliki beberapa keunggulan, seperti pembuatannya yang mudah dengan harga yang cukup tinggi. Sebagai seorang penulis, Anda mampu menambahkan peringatan segar ke media yang ada sesuai dengan pemikiran inovatif dan kreatif Anda (Arsyad, 2011: 91). Namun, proses pembuatan media tersebut memerlukan waktu yang lama serta bahan yang sulit untuk dikerjakan (Sanjaya, 2009:170).

2.2.3. Motivasi belajar

1. Pengertian Motivasi belajar

Satu-satunya faktor terpenting dalam motivasi kinerja pembelajaran. Seorang siswa dengan motivasi belajar yang kuat akan mudah mencapai tujuan belajarnya.

Tujuan motivasi belajar adalah menyalurkan tenaga seseorang terhadap suatu kegiatan tertentu yang memungkinkannya mencapai tujuan belajarnya (Djamarah, 2005: 43). Orang lain menyatakan bahwa satu-satunya faktor terpenting dalam menentukan efektivitas pembelajaran adalah motivasi belajar (Mulyasa, 2007: 53).

Motivasi adalah perubahan keadaan batin seseorang yang disertai perasaan dan dilakukan sesuai dengan tujuan apapun

(Sardiman, 2007: 73). Motivasi juga dapat digambarkan sebagai segala jenis kekuatan yang dapat mendorong atau menghalangi seseorang untuk melakukan tugas tertentu (Sutomo, 2013: 141).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dalam situasi ini adalah yang mendorong siswa untuk belajar agar dapat memberikan hasil yang positif bagi siswa tersebut.

2. Jenis-jenis Motivasi belajar

Motivasi adalah sesuatu yang menyemangati, menjaga ilmu, dan mendorong siswa untuk belajar (Djamarah, 2005: 12). Menurut Mulyasa (2007:34), motivasi secara umum terbagi menjadi dua kategori yaitu motivasi internal (*motivasi intrinsik*), dan motivasi eksternal (*motivasi ekstrinsik*).

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi instrinsik adalah tema atau motif yang dapat aktif atau melayani suatu tujuan tanpa perlu didatangkan dari luar karena setiap orang sudah memiliki sumber daya yang diperlukan di dalam dirinya untuk melaksanakan suatu tugas.

Memotivasi motivasi internal sangat penting untuk kegiatan belajar, terutama untuk belajar memotivasi diri sendiri.

Misalnya, seorang siswa dengan motif yang secara bertahap mengubahnya menjadi orang yang terdidik setuju dengan

pengetahuan tentang subjek yang ada memenuhi syarat seperti itu.

b. Motivasi Ekstrinsik

Perbedaan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik adalah bahwa yang terakhir adalah motif aktif fungsional yang dihasilkan dari kehadiran perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik belum tentu tidak cukup atau buruk untuk usaha akademis. Motivasi ini sangat penting jika siswa ingin belajar lebih efektif dan dalam berbagai cara sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Contoh motivasi intrinsik adalah ketika membawa kebahagiaan dalam kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedua motivasi tersebut di atas sangat penting untuk belajar. Siswa yang mempunyai motivasi intelektual yang lebih kuat akan selalu memperhatikan apa yang disampaikan, tetapi kondisi siswa yang berubah-ubah dan komponen dalam proses pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa. tugas penting yang dapat dilakukan seorang guru untuk menginspirasi siswa agar pembelajaran terus menyenangkan.

3. Langkah-langkah dalam Mengukur Motivasi belajar

Menurut standar umum, metode berikut dapat digunakan untuk memperbaiki motivasi belajar:

- a. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai metode, antara lain observasi, kunjungan rumah, studi kasus, riwayat kasus, pengumpulan data pribadi, evaluasi pekerja anak, kerja kelompok, dan pelaksanaan tes (tes IQ maupun tes prestasi).
- b. Penambahan data melibatkan identifikasi kasus dengan membandingkan kasus satu sama lain, membandingkan kasus dengan tes, dan menghasilkan kesimpulan.
- c. Diagnosa adalah keputusan (penentuan) mengenai hasil dari pengolahan data.
- d. Prognosa artinya ramalan. Apa yang telah ditetapkan dalam tahap diagnosis, akan menjadi dasar utama dalam menyusun dan menetapkan ramalan mengenai bantuan apa yang harus diberikan kepadanya untuk membantu mengatasi masalah.
- e. *Treatment* (perlakuan) adalah pemberian bantuan kepada anak yang bersangkutan (yang mengalami kesulitan belajar) sesuai dengan program yang telah disusun pada tahap diagnosis tersebut.
- f. Evaluasi, dimaksudkan untuk mengetahui, apakah yang telah diberikan berhasil dengan baik, artinya ada kemajuan, atau bahkan gagal sama sekali (Mulyasa, 2007: 12).

4. Indikator Motivasi belajar

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, motivasi merupakan hal yang sangat penting. Siswa yang memiliki motivasi

belajar yang tinggi akan menampakkan antusiasmenya dalam menerima materi yang disampaikan. Hal ini akan berpengaruh pada hasil yang dicapai siswa tersebut. Ciri-ciri motivasi belajar yaitu:

Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam pelaksanaan inisiatif “belajar mengajar”. Seorang siswa dengan motivasi belajar yang kuat akan menunjukkan *antusiasme* ketika mencoba untuk mengambil materi yang ditawarkan. Ini akan berdampak buruk pada hasil yang dilaporkan siswa. Ciri-ciri motivasi belajar yaitu:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, sehingga siswa tekun selalu mengerjakan tugas dan giat belajar, bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, dan tidak pernah berhenti sebelum sesuai.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar, hal tersebut dapat dilakukan dengan rajin membaca dan termotivasi belajar kelompok.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, keberhasilan mencapai keinginan menumbuhkan kemauan keras, dan di kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan yang diikuti oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa dan nilai penguatan dengan hadiah atau hukuman dari sudut pandang pengajaran mungkin dapat mengubah suatu gagasan menjadi

- suatu kemauan yang kemudian menjadi suatu cita-cita atau has
maksud untuk melakukan pembelian.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar, hal tersebut dapat dilakukan dengan selalu ingin tahu hal- hal yang berkaitan dengan pelajaran.
 - e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
 - f. berusaha untuk aktif dan selalu, hal tersebut dapat dilakukan dengan memperhatikan penjelasan guru
 - g. Ada lingkungan belajar khusus mata pelajaran, dan lingkungan belajar siswa dapat mencakup keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan serta kepribadian. Sebagai segi pembelajaran, seorang siswa mungkin menderita dari lingkungan sekitarnya. Terteram, indah dan nyaman suasana lingkungan akan memperkuat dan menambah semangat motivasi belajar siswa

Berdasarkan uraian diatas, motivasi belajar adalah sebagai berikut: 1) Motivasi belajar diartikan sebagai sarana pengarah tenaga seseorang terhadap kegiatan tertentu guna mencapai tujuan belajar; dan 2) Indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut: (a) adanya kearifan dan keberhasilan hasil belajar; (b) adanya dorongan dan kebutuhan belajar; (c) adanya tantangan dan pengalaman belajar masa lalu; (d) adanya kegiatan belajar yang memotivasi; (e) kehadiran

2.3. Kerangka Berpikir

Membuat kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan, kemudian dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan variabel tersebut.

Untuk mencapai kondisi optimal yang telah ditentukan sebelumnya. Tidak selalu mudah untuk mencapai keadaan ideal, dan butuh waktu serta proses untuk mencapainya. Persyaratan kelas dapat dianggap ideal jika transparan dan prosedur internalnya telah memenuhi standar; ini akan memungkinkan mereka untuk diimplementasikan sesuai dengan peraturan yang ada.

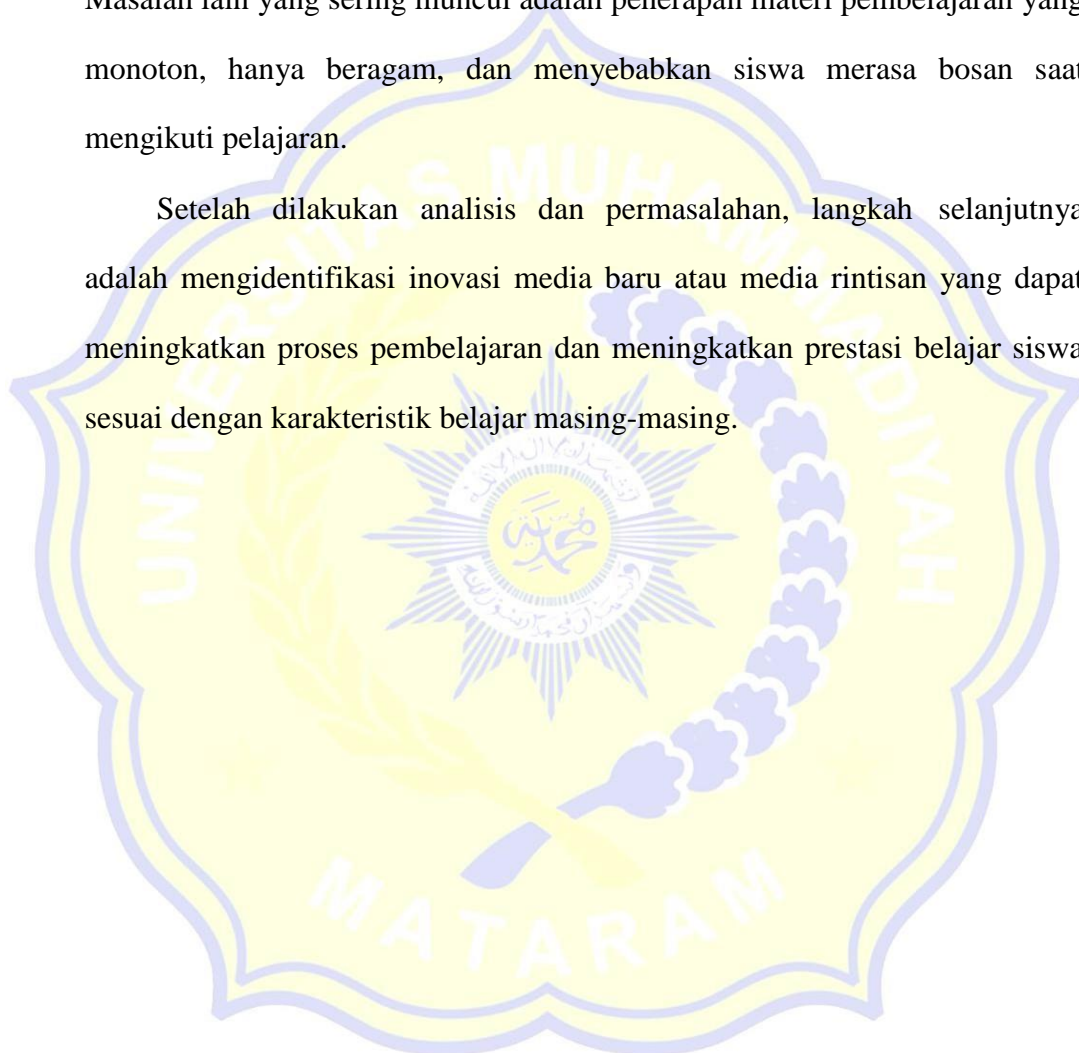
Masalah yang terjadi di kelas saat ini adalah guru juga merasa kesulitan membuat media yang digunakan dalam pembelajaran menyebabkan saat memberikan contoh visual kepada siswa. Guru menyampaikan materi pelajaran hanya berpatokan pada buku ajar, karena materi yang disampaikan membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Satu-satunya strategi yang paling efektif untuk mengatasi kendala-kendala selama proses pendidikan melibatkan penggunaan materi pendidikan yang tepat.

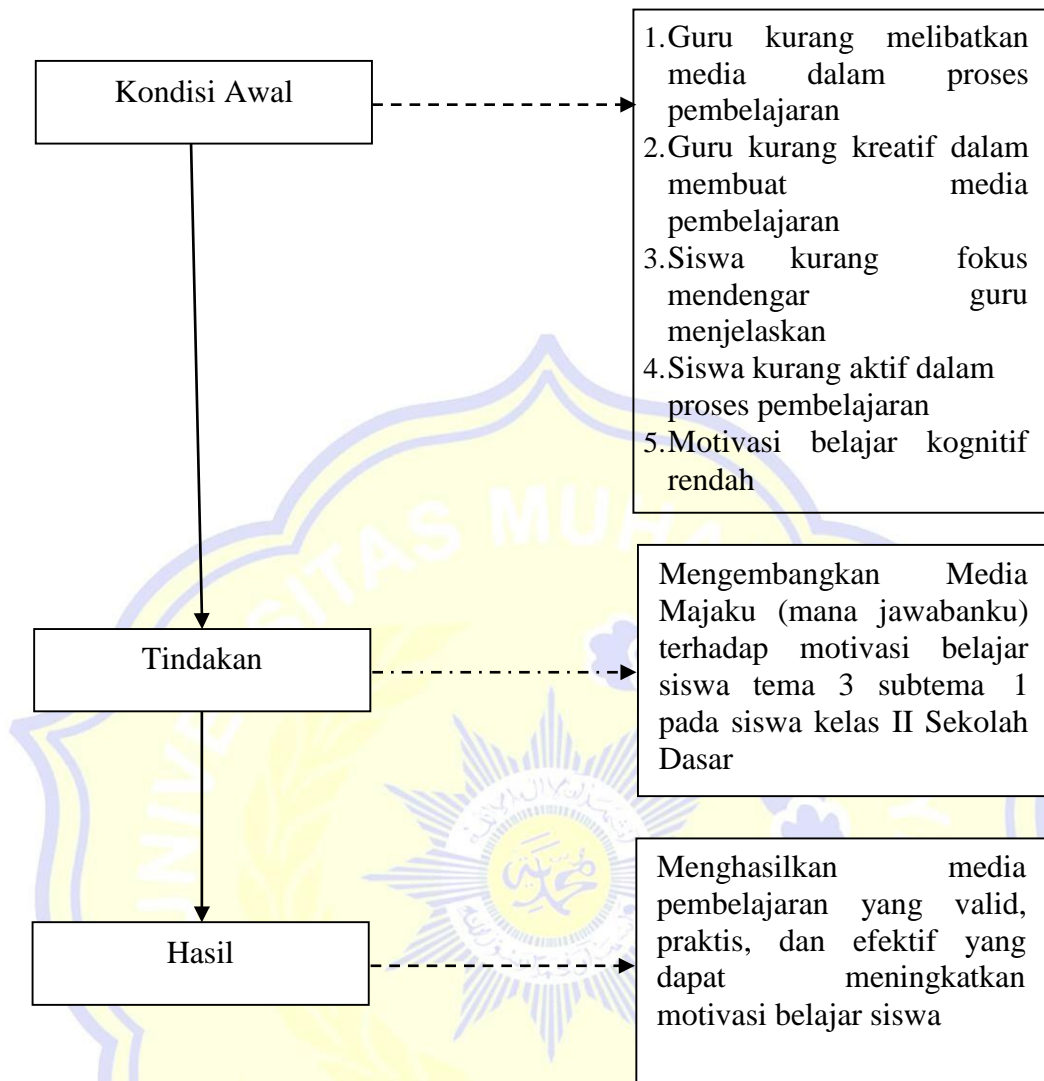
Menurut pengamatan yang dilakukan pada tanggal 12 Februari 2022, dengan guru kelas II di Sekolah Dasar Negeri 38 Mataram, pembelajaran tidak seefektif yang seharusnya dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam mengikuti RPP sehingga kurang mampu memahami materi yang disampaikan. Mempertimbangkan, merasakan, dan memotivasi siswa kurang selama proses pembelajaran

berlangsung. Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan indikator seperti rendahnya minat belajar, rendahnya tingkat pemahaman bacaan, rendahnya motivasi saat di kelas, dan rendahnya tingkat berprestasi.

Oleh karena itu, sangat sering terjadi untuk menerapkan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efisien, dan menyenangkan. Masalah lain yang sering muncul adalah penerapan materi pembelajaran yang monoton, hanya beragam, dan menyebabkan siswa merasa bosan saat mengikuti pelajaran.

Setelah dilakukan analisis dan permasalahan, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi inovasi media baru atau media rintisan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan karakteristik belajar masing-masing.





Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

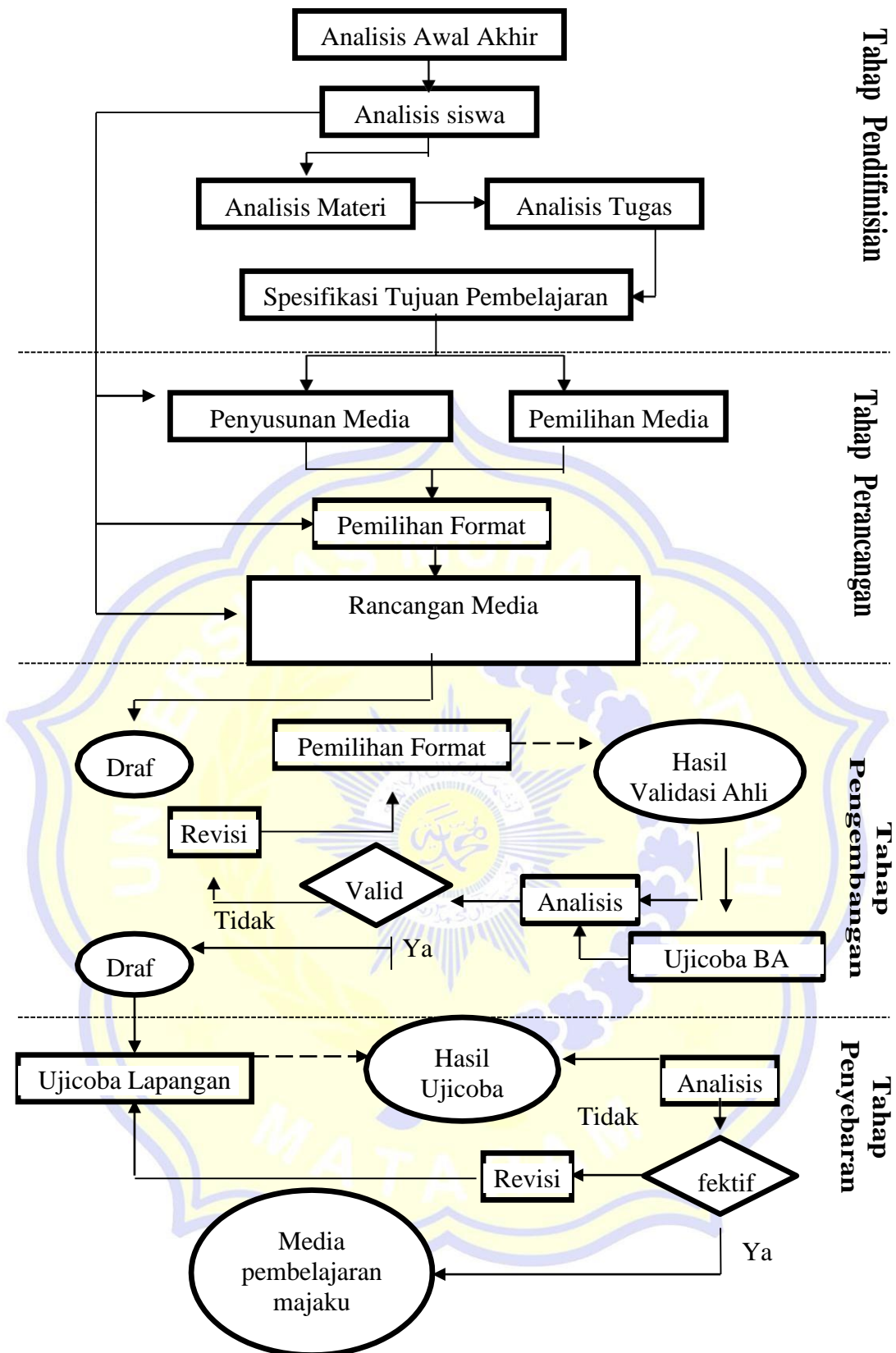
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan, menurut Sugiyono (2015:12), adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu produk. Sebaliknya, menurut Emzir (2014:65), penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang menggunakan spesifikasi spesifik produk sasaran untuk mengetahui kebutuhan sasaran produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

Jenis produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah Media Mana Jawabanku (*Majaku*). Produk yang ditemukan akan digunakan lebih cepat daripada nanti. Awalnya Media Mana Jawabanku (*Majaku*) ini akan divalidasi terlebih dahulu untuk melihat kevalidan dan kepraktisan untuk menguji layak atau tidaknya. Desain untuk pengembangan model 4-D (*Define, Desain, Develop, and Dissemination*) media mana jawabanku (*Majaku*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel dalam Samudera, dkk (2019: 87). Perkembangan Media Mana Jawabanku (*Majaku*) ditunjukkan pada Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1. Langkah-langkah Model 4D

Model 4D terdiri dari empat bahasa berbeda, namun dalam penelitian ini, hanya terbatas tiga tahap yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*), saat ini meliputi melakukan observasi lapangan untuk mencari potensi atau kebutuhan pelajaran yang mungkin ada.
2. Tahap Perancangan (*Desain*), pada tahap perencanaan, memiliki bahan ajar yang berasal dari kebutuhan siswa, dan kemudian membuat rancangan produk awal.
3. Pada saat ini dilakukan “pengembangan” dengan cara “memvalidasi” produk awal yang telah dikirimkan ke validator kemudian merevisi produk tersebut.
4. Penyebaran (*Dissemination*), juga dikenal sebagai penyebarluasan, adalah proses mempromosikan hasil suatu produk agar dapat digunakan oleh individu, kelompok, atau sistem. Material handling yang selektif diperlukan untuk mendapatkan bentuk yang tepat.

Paradigma 4-D (*Define, Desain, Develop, dan Diseminasi*) digunakan untuk memandu proses desain media pendidikan, meskipun dalam penelitian ini hanya fase *Define, Desain, dan Develop* yang terpengaruh.

3.2. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan yang dipilih, maka tahap-tahap yang ditempuh:

3.2.1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *Define* meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Analisis Awal-Akhir (*Front-end Analysis*), Analisis siswa (*Learner Analysis*) dan Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

Kegiatan Analisis awal-akhir meliputi analisis siswa dan analisis konsep dikaji latar belakang munculnya gagasan peneliti untuk mengembangkan Media Mana Jawabanku (*Majaku*) yang akan menghasilkan kajian bahwa siswa membutuhkan suatu pena Analisis Konsep (*Concept Analysis*) dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan dijelaskan, menggunakan pertanyaan sistematis, dan memilih konsep yang relevan.

2. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis data dilakukan dengan menggunakan merinci tugas isi mata pelajaran dalam bentuk skala besar. Dalam analisis ini yang ditekankan adalah analisis struktural.

3. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Tujuan pembelajaran didasarkan pada kajian konsep dan analisis tugas agar lebih operasional dan dinyatakan dalam tingkah laku yang dapat dipahami. Dalam proses analisis kurikulum, yang mencakup tinjauan kurikulum yang berhubungan dengan keterampilan dasar kurikulum kelas dua, para peneliti dapat

menentukan konten spesifik yang akan dicakup dalam tujuan pembelajaran studi.

3.2.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1. Penyusunan Media pembelajaran

Dalam program penjangkauan media, orang-orang yang bersimpati dengan desain yang baru saja. Perlengkapan yang diperlukan untuk kepemilikan Media Mana Jawabanku (*Majaku*) antara lain buku guru, buku siswa, dan laptop.

2. Pemilihan Format (*Format Selection*) dan Perancangan Awal (*Initial Design*)

Hal yang dilakukan dalam proyek ini secara khusus menganalisis hasil pengembangan yaitu Media Mana Jawabanku (*Majaku*) yang berputar di silabus. Penelitian telah membuat iterasi awal atau rancangan produk dalam taktik perancangan. Langkah ini dilakukan untuk membuat Media Mana Jawabanku (*Majaku*) yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

3.2.3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap Mengembangkan adalah alat untuk mengumpulkan hasil dari inisiatif yang dilakukan hasil pengembangan, sedangkan tes pengembangan adalah alat untuk menggunakan hasil tersebut dalam lingkungan pembelajaran. Segala sesuatu di Tahap Mengembangkan dijelaskan secara rinci di bawah ini.

1. Dosen Universitas Muhammadiyah Mataram

Ahli/pakar dalam hal ini adalah dosen ahli bidang materi atau dosen ahli bidang media yang diminta untuk mengikuti validasi ini adalah dua dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram yang ahli dalam penyusunan Media Mana Jawabanku (*Majaku*). Sarannya dan penilaiannya sangat dibutuhkan untuk menjadi masukan, bahkan mungkin rujukan, dalam pengembangan tesis ini.

2. Revisi Desain

Setelah validasi oleh ahli selesai, evaluasi kemudian akan dilengkapi dengan menganalisis hasil validasi. Jika hasil analisis produk dapat diandalkan, produk tersebut dapat digunakan dalam draf kedua perjanjian. Jika produk valid dan reliabel setelah direvisi, maka revisi harus dilakukan seperti yang direkomendasikan oleh para ahli, dan produk yang direvisi boleh digunakan dalam uji coba. Namun, jika hasil analisis menunjukkan bahwa produk tersebut tidak valid, maka harus dilakukan revisi, dan hasil revisi tersebut harus diverifikasi oleh ahli dan dipraktikkan hingga produk tersebut valid.

3. Uji coba Produk

a. Desain Uji Coba

1) Uji Coba Kelompok Kecil/Terbatas

Menggunakan metode kualitatif untuk pengujian kepraktisan Media Mana Jawabanku (*Majaku*) untuk

meningkatkan motivasi belajar Sekolah Dasar yang dikembangkan.

2) Uji Coba Skala Luas

Memanfaatkan desain kelompok kontrol *pre-post test*, Uji coba skala luas. Seluruh siswa di satu sekolah yaitu Sekolah Dasar Negeri 38 Mataram yang memiliki jumlah siswa 18 orang terwakili dalam uji coba ini. Pada perancangan ini terdapat *pre-test* sebelum pemberian izin dan *post-test* setelah pemberian izin, sehingga pemahaman hasil pemberian izin lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan kondisi yang ada sebelum pemberian izin.

3.3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif diperoleh dari skor lembar angket validasi produk, angket motivasi belajar, respon siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran.
2. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, komentar, kritik, dan saran yang diperoleh melalui lembar angket

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

1. Teknik Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan diskusi panjang lebar tentang keefektifan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan pada teknik analisis data. Angket dalam penelitian ini meliputi angket validasi produk, angket motivasi belajar, dan angket respon siswa.

3.5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan lembar validasi berupa angka berdasarkan skala likert untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seorang atau sekelompok orang terhadap rancangan suatu produk, proses membuat produk, dan produk yang telah dikembangkan. Berikut adalah instrumen pengumpulan data:

1. Angket

a. Lembar Angket Validasi Ahli

Pada saat data validasi, menganalisis hasil penelitian ahli tentang perkembangan Media Mana Jawabanku (*Majaku*), baik media maupun materi. Hasil lembar validasi oleh media atau materi yang digunakan untuk memahami kevalidan media dan materi yang ada di Media Mana

Jawabanku (*Majaku*), yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi, Kompetensi Dasar (KD), dan indikator. instrumen angket menggunakan skala *likert* dengan kriteria penskoran seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Kriteria Penilaian Validator

SS	=	Sangat Setuju	5
S	=	Setuju	4
KS	=	Kurang Setuju	3
TS	=	Tidak Setuju	2
STS	=	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

Kisi-kisi angket validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan tata bahasa sesuai EYD 2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa 3. Ketepatan penggunaan istilah dalam media 4. Kecerahan antara warna, gambar, bentuk dan ukuran huruf yang digunakan pada sampul 5. Kesantunan penggunaan bahasa 6. Bahasa yang digunakan mudah di mengerti 	6
2	Aspek Tampilan dan Penyajian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemilihan <i>font</i> 2. Ukuran <i>font</i>/teks yang digunakan 3. Jarak dan spasi teks yang digunakan 4. Keterbacaan teks 5. Penempatan gambar dan teks 	7

		6. Kemenarikan tampilan, warna dan tata letak gambar yang digunakan dalam media. 7. Kemenarikan seluruh tampilan media dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran	
3	Aspek isi	1. Kesesuaian gambar dengan konsep materi 2. Unsur visual mendukung materi 3. Isi yang dibuat dapat membantu penggunaan Media Mana Jawabanku (Majaku) 4. Media mudah dioperasikan 5. Kesesuaian gambar dengan konsep materi	5
4	Aspek Kontruks	1. Media dapat meningkatkan motivasi belajar 2. Dengan Majaku dapat mengenali huruf 3. Dengan Majaku dapat menyebutkan nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.	3
Total			21

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

Kisi-kisi angket validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Jumlah butir
1.	Desain	1. Desain Media Mana Jawabanku (Majaku) sesuai dengan meteri dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa 2. Tampilan dan ukuran media 3D menarik dan sesuai dengan ukuran siswa 3. Cara penggunaan media sesuai 4. Warna Media Mana Jawabanku (Majaku) ini menarik 5. Bahan yang digunakan pada Media Mana Jawabanku (Majaku) aman digunakan	5
2.	Isi atau materi	1. Media Mana Jawabanku (Majaku) ini tepat digunakan pada siswa kelas II 2. Media Mana Jawabanku (Majaku) sangat jelas atau sesuai dengan materi	2
Total			7

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

b. Angket Respon Siswa untuk Uji Kepraktisan

Instrumen angket menggunakan skala *likert* dengan kriteria skor sebagai pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Kriteria Penilaian Respon Siswa

SS	=	Sangat Setuju	5
S	=	Setuju	4
KS	=	Kurang Setuju	3
TS	=	Tidak Setuju	2
STS	=	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

Kisi-kisi angket respon siswa dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3.5. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Kemenarikan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan dalam Media Mana Jawabanku (Majaku) ini menarik 2. Gambar yang digunakan dalam Media Mana Jawabanku (Majaku) ini menarik 3. Teks dalam Media Mana Jawabanku (Majaku) ini sangat jelas 4. Animasi-animasi dalam Media Mana Jawabanku (Majaku) ini menarik 	4
2	Kemudahan Penggunaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi dalam Media Mana Jawabanku (Majaku) ini lengkap 2. Langkah-langkah mengeporasikan dalam Media Mana Jawabanku (Majaku) ini mudah 3. Media Mana Jawabanku (Majaku) ini mudah dioperasikan 4. Petunjuk dalam Media Mana Jawabanku (Majaku) ini jelas 	4
3	Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan bantuan Media Mana Jawabanku (Majaku), siswa dapat mengenal huruf 2. Dengan bantuan Media Mana Jawabanku (Majaku), siswa dapat menyanyi bersama temannya 3. Dengan bantuan Media Mana Jawabanku (Majaku), siswa dapat menyusun huruf 4. Dengan bantuan Media Mana Jawabanku (Majaku), siswa dapat menebak tulisan 5. Dengan bantuan Media Mana Jawabanku (Majaku), siswa dapat menulis dengan 	6

		posisi benar 6. Dengan bantuan Media Mana Jawabanku (Majaku), siswa dapat mengenal Susunan Huruf Nama Teman	
Total			14

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

c. Angket Motivasi Belajar

Data motivasi belajar merupakan alat data yang berupa pertanyaan yang diajukan kepada subyek untuk mendapatkan jawaban siswa secara tertulis tentang motivasi belajar siswa. Data motivasi belajar dengan skala *linkert*. Instrumen angket menggunakan skala *likert* dengan kriteria penskoran seperti pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Kriteria Penilaian Motivasi belajar Siswa

S	=	Selalu	4
SR	=	Sering	3
KK	=	Kadang-Kadang	3
TP	=	Tidak Pernah	1

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

Tabel 3.7 Kisi-kisi lembar motivasi belajar siswa

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Jumlah
<i>Attention</i> (perhatian/rasa ingin tahu)	Ketertarikan siswa dengan media yang digunakan oleh guru	1	2
	Rasa ingin tau yang tinggi siswa terhadap materi tema 3 sub tema 1 pembelajaran ke-1 secara lebih lanjut	2	
<i>Relevance</i> (keterkaitan)	Hubungan materi dalam	3	3

	tema dengan melalui kegiatan		
	Hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari (lingkungan siswa)	4	
	Kriteria antara media dengan materi	5	
<i>Confidence</i> (percaya diri)	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas	6	6
	Keyakinan dalam memahami media dengan materi	7	
	Berani menjawab pertanyaan di dalam kelas	8	
	Keyakinan dalam memahami media materi	9	
	Berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi kelompok	10	
	Keinginan belajar dari diri sendiri	11	
<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	Kepuasan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok	12	3
	Kepuasan dalam menjawab soal tugas kelompok	13	
	Kepuasan dalam menyelesaikan tugas kelompok	14	

Jumlah	14
---------------	----

2. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan petunjuk jawaban “Ya” dengan penskoran 1 yang berarti terlaksana dan “Tidak” dengan penskoran 0 yang berarti tidak terlaksana. Instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan observasi dengan skor kriteria seperti pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8. Kriteria Penilaian Keterlaksanaan RPP

Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiyono (2015: 75)

Tabel 3.9 Kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran

NO	ASPEK YANG DIAMATI	INDKATOR	PERTANYAAN	JUMLAH
1.	PENDAHULUAN	Guru memberikan representasi	1	5
		Siswa mengungkapkan strategi	2	
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	3	
		Guru menyampaikan kesadaran	4	
		Guru memotivasi siswa	5	
2.	INTI	Guru mendesain pelajaran	6	17
		Guru menjelaskan materi tentang letak denah rumah	7	
		Siswa mendengarkan penjelasan guru	8	
		Siswa buku paket yang berkaitang	9	

	dengan media mana jawabanku		
	Guru menampilkan media mana jawabanku	10	
	Siswa mengamati gambar media mana jawabanku	11	
	Siswa bertanya tentang media mana jawabanku	12	
	Guru menjelaskan cara penggunaan media mana jawaban ku	13	
	Siswa diminta maju kedepan untuk mengisi letak rumah yang ada pada media mana jawabanku	14	
	Siswa di minta membentuk kelompok diskusi	15	
	Siswa di berikan pertanyaan berkaitan dengan media mana jawabanku	16	
	Siswa di minta untuk maju kedepan membacakan hasil dari pertanyaan yang berkaitan dengan media mana jawabanku	17	
	Siswa menerima perbedaan pendapat	18	
	Siswa menerima hasil diskusi	19	
	Guru mengoreksi hasil diskusi Siswmenyimpulkan	20	
	Guru dan siswa	22	

		mengoreksi hasil diskusi		
3.	PENUTUP	Guru memberikan kesimpulan	22	3
		Guru dan siswa membaca doa	23	
		Guru menutup pembelajaran	24	

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Pada analisis data kuantitatif dilakukan analisis untuk menentukan kualitas media pembelajaran berdasarkan kriteria valid.

1. Analisis Angket Validasi Ahli Media dan Materi

Menganalisis data dari validasi media dan materi dengan mencari rata-rata validator penilaian. Berikut ini adalah beberapa contoh esai:

$$NV = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

NV= nilai uji validasi produk

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan, seperti terlihat pada Tabel 3.10 di bawah ini.

Tabel 3.10. Kriteria Kevalidan Produk

Perhitungan	Kriteria
80 %– 100%	Sangat Valid
60 %– 80%	Valid
40 %– 60%	cukup Valid
20% – 40%	Kurang Valid
0% – 20%	Sangat Kurang Valid

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

2. Analisis Angket Respon Siswa

Analisis data hasil respon siswa pada media yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian. Rumus yang di gunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

NV= nilai respon siswa dan guru

Untuk memperkuat data hasil penilaian respon siswa dan guru, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria respon siswa dan guru, seperti terlihat pada Tabel 3.11 di bawah ini.

Tabel 3.11. Kategori Respon Siswa

Perhitungan	Kriteria
80% – 100%	Sangat Praktis
60% – 80%	Praktis
40 %– 60%	Cukup Praktis
20% – 40%	Kurang Praktis
0% – 20%	Sangat kurang Praktis

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

3. Analisis Observasi Keterlaksanaan RPP

Data kepraktisan perangkat pembelajaran diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh observer, kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan

P = Presentase hasil penskoran

Untuk memperkuat data hasil kepraktisan perangkat pembelajaran diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh observer, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria seperti terlihat pada Tabel 3.12 di bawah ini.

Tabel 3.12. Kategori Observasi Keterlaksanaan RPP

Perhitungan	Kriteria
80% – 100%	Sangat Praktis
60 %– 80%	Praktis
40% – 60%	Cukup Praktis
20% – 40%	Kurang Praktis
0% – 20%	Sangat kurang Praktis

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

4. Analisa Motivasi Belajar Siswa

Hasil motivasi belajar siswa berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik komparatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran melalui penggunaan media. Analisis komparatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar kognitif, dan dilakukan analisis gain ternormalisasi (*N-gain*). Sesi ini dirancang untuk membantu Anda memahami cara meningkatkan skor *pre-test* dan *post-test* dari tingkat kelas sebelumnya.

$$g = \frac{(\% \text{ rata-rata posttest}) - (\% \text{ rata-rata pretest})}{100 - \% \text{ rata-rata pretes}}$$

Untuk memahami besarnya peningkatan motivasi belajar, gunakan Nilai gain. Nilai gain skor yang diperoleh dengan menghitung terhadap

data hasil belajar kognitif dengan rumus gain Menurut Hake (Sari, 2018: 2-9), gain skor dinormalkan seperti pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13. Kriteria *N-gain*

Kriteria Peningkatan Gain	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Sumber: Sari (2018: 2-9)

