SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I DI SDN 2 PAKUAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Sastra Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammdiyah Mataram

Oleh:
TITIK HARIANI
117180022

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I DI SDN 2 PAKUAN

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal, 24 Juni 2021

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Haifaturrahmah, M.Pd	**Nursina Sari, M.Pd**
NIDN 0804048501	**NIDN 0825059102**

Menyetujui:

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi,

Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I DI SDN 2 PAKUAN

Skripsi atas nama Titik Hariani telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammdiyah Mataram

Rabu, 7 Juli 2021

Dosen Penguji:

1. **Haifaturrahmah, M.Pd** **(Ketua)** (.....)
   NIDN 0804048501
2. **Sukron Fujiaturrahman, M.Pd** **(Anggota I)** (.....)
   NIDN. 0827079002
3. **Yuni Mariyati, M.Pd** **(Anggota II)** (.....)
   NIDN. 0806068802

Mengesahkan:
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
Dekan,

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, menyatakan bahwa:

Nama : Titik Hariani

Nim : 117180022

Program Studi : PGSD

Memang benar skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I di SDN 2 Pakuan"** adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meinggakalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 4 juni 2021

Yang membuat pernyataan,

Titik Hariani

NIM. 117180022

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN
Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

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

Nama : Titik Hariani
NIM : 117180022
Tempat/Tgl Lahir : Segenteng, 01 Desember 1997
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 339 123. 299 / titikhariani35@gmal.com
Judul Penelitian : -

Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I di SDN 2 Pakuan

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya ***bersedia menerima sanksi*** 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.

Dibuat di : Mataram
Pada tanggal : 16 Agustus 2021

Penulis

Titik Hariani
NIM. 117180022

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN
Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : http://www.lib.ummat.ac.id E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Titik Hariani
NIM : 117180022
Tempat/Tgl Lahir : Seganteng, 01 Desember 1997
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082 339 123 299 / titikhariani35@gmail.com
Jenis Penelitian : ☑Skripsi ☐KTI ☐.....

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 Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I di SDN 2 Pakuan

Segala tuntutan hukum yang timbul atas 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.

Dibuat di : Mataram
Pada tanggal : 16 Agustus 2021

Penulis

Titik Hariani
NIM. 117180022

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Barang siapa yang keluar rumah untuk mencari ilmu, maka ia berada di jalan ALLAH hingga ia pulang''

HR. Tirmizi

PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada ALLAH SWT, atas Rahmat, Karunia-NYA, Nikmat Sehat yang telah diberikan kepada Hamba-hamba-NYA, sehingga Saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orangtua tercinta Bapak Ahmad Muksin, Ibu Sanibah dan ibu angkat saya tercinta Ibu Ayu, terima kasih atas do'a, perjuangan dan dukungannya selama Saya menduduki bangku kuliah sampai terselesainya skripsi ini. Mereka adalah 3 Orang yang dikirimkan ALLAH SWT untuk Merawat dan mengajari hal-hal yang Baik, Inshaa Allah.
3. Kakak-kakakku, adikku dan Keluarga Besar terimakasih selalu mendoakan, memberi motivasi, dan dukungan terbaik.
4. Suciati terimakasi telah membantu, sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Team Wanita Tangguh yang selalu ada Rita, Yani, Lusi, Firna, Ulfa, Suci, Sri dan Nung terima kasih banyak atas bantuan dan dukungan.
6. PGSD A 2017, terimakasi kalian adalah keluarga yang memberi dukungan satu sama lain.
7. Team Darcanku Suci, Dini, Kiki, Pia, Linda, Nurminah, Laili dan Trisna Terimakasi juga selalu mendukung dan memberi semangat.
8. Kampus hijau dan almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram.
9. Temanku Lis, Ema, Uni, Dain dan Limah terimakasi juga atas dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan Kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, atas Limpahan Nikmat, Taufik, dan Hidayah-Nya, sehingga Skripsi yang berjudul, "*Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I di SDN 2 Pakuan*", dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Skripsi ini disusun sebagai syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Daerah Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyadari banyak sumbangan saran, kritik, dan teguran yang diberikan oleh berbagai pihak, sehingga mendorong penulis untuk bekerja lebih giat dalam menyelesaikan Skripsi l ini. Untuk itu, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abdul Gani, M.Pd. sebagai Rektor UMMAT
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd. MH. sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi dan sebagai Pembimbing I
4. Ibu Nursina Sari, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak

yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi konstribusi memperlancar penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembang dunia pendidikan

Mataram, 4 Juni 2021
Penulis,

Titik Hariani
NIM 117180022

Titik Hariani. 117180022**. Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Di SDN 2 Pakuan.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Haifaturrahmah, M.Pd.
Pembimbing 2: Nursina Sari, M.Pd.

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah Mengembangkan Media Kartu Begambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SDN 2 Pakuan yang Valid, Praktis dan Efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research & Development)* dan menggunakan Model Pengembangan *Borg & Gall*. Pada Penelitian Pengembangan ini uji terbatas dilaksanakan di kelas II dan tahap uji lapangan dilaksanakan di kelas I SDN 2 Pakuan sebagai uji kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media kartu bergambar dari 5 validator praktisi yaitu: validasi materi diproleh skor rata-rata yaitu 91,77 (sangat valid) dan validasi media diproleh skor rata-rata yaitu 94,67 (sangat valid). Angket respon siswa uji lapangan yang menunjukkan Kepraktisan Media Kartu Bergambar diperoleh skor rata-rata 97,65 (sangat praktis). Kefektifan Perangkat Pembelajaran dilihat dari kemampuan Motivasi Belajar siswa yang diukur menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa uji lapangan yaitu Kelas I SDN 2 Pakuan, dan diperoleh skor N-Gain 0,74 (Tinggi). Selain itu Keefektifan media kartu bergambar dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 93,75 pada kategori sangat baik.Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Kartu Bergambar, Motivasi Belajar dan Pembelajaran Tematik .

Titik Hariani. 117180022. **Development of Picture Card Media to Improve Class I Students' Learning Motivation at SDN 2 Pakuan. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.**

First Advisor : Haifaturrahmah, M.Pd.
Second Advisor : Nursina Sari, M.Pd.

ABSTRACT

The goal of this study is to create a legitimate, practical, and effective picture card media to boost the learning motivation of grade 1 students at SDN 2 Pakuan. The Borg & Gall Development Model is utilized in the R&D (Study & Development) research. In this Development Research, a restricted test was conducted in class II, and a field test phase was conducted in class I at SDN 2 Pakuan to assess the product's practicality and efficacy. The validity of the picture card media was determined by five practitioner validates, with material validation receiving an average score of 91.77 (very valid) and media validation receiving an average score of 94.67 (very valid). The field test student response questionnaire which showed the Practicality of Picture Card Media obtained an average score of 97.65 (very practical). The ability of students' learning motivation, which is tested by a learning motivation questionnaire supplied to field test students, namely Class I SDN 2 Pakuan, and acquired an N-Gain score of 0.74, demonstrates the usefulness of learning instruments (High). Furthermore, the efficiency of the picture card medium can be demonstrated in the application of learning as evidenced by the data received from the observation sheet on the implementation of learning, which is 93.75 in the very good category. It may be concluded from the study's findings that the produced image card media is valid, practical, and effective.

Keywords: *Picture Cards, Learning Motivation and Learning Themes*

MENGESAHKAN
SESUAI FOTO COPY SESUAI ASLINYA
KEPALA
UPT PSB

NIDN. 0830040001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **iv**
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME ..... **v**
SURAT PERYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... **vi**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
ABSTRAK ..... **ix**
ABSTRACT ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Spesifikasi Produk 7
1.5 Pentingnya pengembangan 8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 8
1.7 Batasan Operasional 9

BAB II TEORI
2.1 Penelitian yang relevan 11
2.2 Kajian Pustaka 13
2.3 Kerangka Berpikir 52

BAB III METODE PENGEMBANGAN
3.1 Model Pengembangan 54
3.2 Prosedur Pengembangan 55
3.3 Uji coba produk 59
3.4 Jenis Data 60
3.5 Teknik pengumpulan Data 61
3.6 Instrumen Pengumpulan Data 61
3.7 Metode Analisa Data 66

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba…….. 71
4.2 Hasil Uji Coba Produk…….……. 87
4.3 Revisi Produk…… 93
4.4 Pembahasan…….. 94

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan…….. 99
5.2 Saran…… 100

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 3 49
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi 62
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media 63
Tabel 3.3 Lembar Angket Respon Siswa 64
Tabel 3.4 Lembar Angket Motivasi Belajar 64
Tabel 3.5 Kategori Kevalidan Produk 67
Tabel 3.6 Kriteria Angket Respon Siswa 68
Tabel 3.7 Kriteria Gain Skor 69
Tabel 4.1 Pernyataan, Keterangan dan skor Validasi Materi Praktisi 1 74
Tabel 4.2 Pernyataan, Keterangan dan skor Validasi Materi Praktisi 2 75
Tabel 4.3 Pernyataan, Keterangan dan skor Validasi Materi Praktisi 3 76
Tabel 4.4 Pernyataan, Keterangan dan skor Validasi Materi Praktisi 4 77
Tabel 4.5 Pernyataan, Keterangan dan skor Validasi Media Praktisi 1 78
Tabel 4.6 Pernyataan, Keterangan dan skor Validasi Media Praktisi 2 79
Tabel 4.7 Pernyataan, Keterangan dan skor Validasi Media Praktisi 3 80
Tabel 4.8 Pernyataan, Keterangan dan skor Validasi Media Praktisi 4 81
Tabel 4.9 Analisis Angket Respon Siswa Uji Lapangan 83
Tabel 4.10 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 85
Tabel 4.11 Nilai Kevalidan dari Validator Materi Praktisi 87
Tabel 4.12 Nilai Kevalidan dari Validator Materi Praktisi 88
Tabel 4.13 Hasil Keefektifan Uji Lapangan 92
Tabel 4.14 Revisi Produk 93

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

Gambar 2.1 Contoh Media 50
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir 52
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall 54
Gambar 4.1 Tampilan Depan Media Kartu Bergambar 73
Gambar 4.2 Tampilan Belakang Media Kartu Bergambar 73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian..... 106
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah 106
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi Praktisi 1..... 107
Lampiran 4 Lembar Validasi Materi Praktisi 2..... 108
Lampiran 5 Lembar Validasi Materi Praktisi 3..... 109
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi Praktisi 4..... 110
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Praktisi 1 111
Lampiran 8 Lembar Validasi Media Praktisi 2 112
Lampiran 9 Lembar Validasi Media Praktisi 3 113
Lampiran 10 Lembar Validasi Media Praktisi 4 114
Lampiran 11 Angket Respon Siswa Uji Terbatas 115
Lampiran 12 Angket Motivasi Belajar Sebelum Menggunakan Media..... 116
Lampiran 13 Angket Motivasi Belajar Sesudah Menggunakan Media 117
Lampiran 14 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 118
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... 119
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian BDR..... 128

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu kegiatan penting supaya menyiapkan anak-anak menghadapi kehidupan di masa yang datang. Bahkan gejala proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses melaksanakanya masih sederhana Roesminingsih dan Lamijan dalam jurnal (Nisa,dkk 2016). Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan dan sudah direncanakan untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses belajar mengajar supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimiliki untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Lahirnya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2004 tentang Sistem Pendidikan Nasional sudah membawa dampak positif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam jurnal (Toharudin dan hida 2019). Dari penjelasan mengenai pendidikan dapat disimpulkan bahwa pendidikan mempunyai sebuah arti yang sangat penting dalam kehidupan manusia disemua kalangan.

Kurikulum sangat berpengaruh untuk Pendidikan sekarang ini, kurikulum yang digunakan saat ini yaitu K-13. Menurut Mulyasa dalam jurnal (Wahyudin 2018) bahwa K-13 menjanjikan terbitnya generasi yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Dengan kreatifitas, anak bangsa mampu berkarya secara produktif untuk menjawab rintangan masa yang akan datang

yang akan semakin rumit dan kompleks. K-13 yaitu salah satu kurikulum yang lebih menomor satukan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, siswa lebih dituntut agar paham atas materi, aktif ketika diskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi. Kurikulum ini menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diterapkan sejak 2006 lalu. Dalam K-13 mata pelajaran wajib diikuti oleh seluruh siswa disatuan pendidikan pada setiap satuan atau jenjang pendidikan. Dalam kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik, Pembelajaran tematik adalah bentuk yang akan menciptakan salah satu pembelajaran terpadu, yang akan mengarahkan keterlibatan peserta didik ketika belajar, membuat siswa ikut aktif berpartisifasi dalam proses belajar mengajar dan menbuat situasi memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dalam belajar secara tematik peserta didik akan dapat belajar dan bermain dengan kreeativitas yang tinggi Depag dalam jurnal (Muklis 2012).

Ketika proses pembelajaran terutama di SD perlu adanya media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk mengefektifkan pemebelajaran di kelas. Media perlu diperhatikn oleh pendidik agar mereka bisa memilah media yng bagaimana sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa kelas 1 SD. Oleh karenanya media dalam proses pembelajaran lebih diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau herbal siswa kelas 1 SD. Adanya media dalam belajar adalah bisa menciptakan rasa senang dan gembira bagi

siswa dan menciptakan semangat mereka untuk memantapkan pengetahuan pada siswa serta menghidupkaan suasana kegiatan belajar mengajar.

Hal ini sejalan dengan perkataan Amir Hamzah dalam (Suhartini 2009) Menjelaskan bahwa media gambar sangat penting sebab dapat memberikan gambaran media visual yang nyata tentang masalah yang dijelaskan. Gambar kemungkinan membuat orang menangkap informasi lebih nyata dari pada yang hanya beritahukan dengan kata-kata atau tulisan saja. Dengan begitu bisa dipahami arti dari gambar yang bisa digunakan ketika proses belajar mengajar yaitu gambar yang memiliki hubungannya dengan mata pelajaran yang sedang dihadapi dengan syarat sebagai berikut: a) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dipahami dan memiliki ukuran cukup besar untuk bisa melihat detailnya, b) gambar yang ada harus cukup penting dan sesuai untuk materi yang sedang didapatkan, c) Gambar yang disajikan benar artinya mengambarkan situasi yang mirip jika dilihat dalam keadaan yang sedang terjaadi, d) Gambar harus sesuai dengan pengetahuan siswa yang melihatnya.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu system, maka mediapembelajaran menempati posisi yang cukup penting untuk sebuah komponen dalam system pembelajaran. Salah satu media yang paling umum dan sering digunakan ketika pembelajaran adalah media gambar atau foto karna gambar dan foto sifatnya universal, mudah dipahami dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Menurut Azhar Arsyad (2009) manfaat praktis pengembangan media gambar ketika proses pembelajaran yaitu diantaranya: Media gambar bisa memperjelas penyajian pesan dan

informasi supaya bisa melancarkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media gambar bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa supaya bisa menimbulkan motivasi belajar, media gambar bisa mengatasi keterbatasan indra, ruang, waktu, dan bisa memberikan pengalaman yang sama dan persepsi pada siswa. Media gambar bermanfaat untuk bisa menimbulkan motivasi siswa dalam belajar.

Motivasi belajar pembelajaran ysng berhasil apabila guru yang mengajarnya professional, dan siswanya mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Guru sebagai motivator harus dapat membangkitkan kembali motivasi belajar pada peserta didik agar lebih bersemangat dan aktif dalam belajar. Sardiman dalam (Lutfiyani 2016) menyatakan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai sebaris usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, supaya siswa termotivasi melakukan sesuatu, dan jika siswa tidak suka, maka akan berusaha mentidakadakan perasaan tidak suka itu. Motivasi belajar yaitu faktor psikis yang bersifat nonintelektual. Menurut Lembaga Pendidikan, menurut Slameto (2013), dan Aunurrahman menyatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan mempengaruhi kemampuannya untuk belajar. Faktor internal tersebut antara lain kecerdasan, minat dan perhatian, kesiapan belajar, sikap ketekunan, kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan. Dari pendapat para ahli tentang keterkaitan motivasi dengan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa, motivasi

belajar sangat berkaitan dengan hasil belajar, dimana semakin meningkat motivsi siswa maka semakin meningkat juga hasil belajaranya.

Dari hasil wawancara bersama guru kelas I di SDN 2 Pakuan, diproleh informasi bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulim 2013 dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Selain itu peneliti mendapatkan informasi bahwa media kartu bergambar belum digunakan atau belum dilibatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena sebelumnya hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi Bersama guru kelas 1 SDN 2 Pakuan, diproleh permasalahan yaitu selama proses pembelajaran berlangsung siswa kurang semangat dan kurang fokus saat mendengarkan guru menjelaskan, hal ini terlihat dari kegiatan siswa yang lebih asik bermain sendiri dan sibuk berbicara dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan materi. Hal lain yang ditemukan yaitu siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran terlihat ketika guru memberikan penugasan kepada siswa kebanyakan dari mereka tidak turut aktif dalam menyelesaikan tugas. Dimana, hanya beberapa siswa siswa yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Jika dkaitkan dengan indikator motivasi Menurut Uno (Iswandono, 2017): (1) Aspirasi dan cita-cita untuk sukses. (2) Kita perlu mendorong diri kita sendiri dan belajar. (3) Memiliki harapan dan cita-cita untuk masa depan, (4) Kami mengapresiasi, (5) adanya kegiatan belajar yang menarik, dan (6) adanya lingkungan belajar yang membantu siswa belajar dengan baik. Dari keenam indikator menurut Uno belum terlihat secara nyata di kelas I SDN 2 Pakuan, maka untuk itu perlu

ditingkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti ingin memberikan solusi melalui pemberian media pembelajaran dimana media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu: 1). Audio, 2). Visual, dan 3). Audio-visual. Media yang ingin dikembangkan ini adalah media visual, dimana media visual adalah media yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat dinikmati oleh siswa melalui penglihatan dan panca indera mata. Media visual ini berbentuk pengembangan media kartu bergambar untuk mengefektifkan proses belajar mengajar dikelas sehingga siswa kelas l akan lebih merasa termotivasi ketika proses pembelajaran karena didalam media kartu bergambar akan ditampilkan gambar, kata dan pemilihan warna yang akan membuat semangat dalam belajar. Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti termotivasi melakukan sebuah penelitian tentang "Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I di SDN 2 Pakuan" agar lebih memudahkan dan membuat siswa termotivasi untuk belajar yang disajikan dalam media kartu bergambar.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana kevalidan dari media kartu bergambar yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD ?

1.2.2 Bagaimana kepraktisan dari media kartu bergambar yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD ?

1.2.3 Bagaimana keefektifan dari media kartu bergambar yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD ?

1.3 Tujuan Pengembangan

1.3.1 Menguji kevalidan media kartu bergambar yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD

1.3.2 Menguji kepraktisan media kartu bergambar yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD

1.3.3 Menguji keefektifan media kartu bergambar yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD

1.4 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dibuat oleh peneliti :

1. Media pembelajaran kartu bergambar yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 12 cm x lebar 11 cm.
2. Terbuat dari kertas poto kemudian dilaminating
3. Media kartu bergambar yang dikembangkan terdapat warna yang bervariasi
4. Pada setiap kartu bergambar akan terdapat gambar benda hidup dan tak hidup
5. Dibawah gambar terdapat huruf rumpang
6. Bagian belakang kartu bergambar terdapat identitas pembuat dan nama media yang akan dibuat
7. Terdapat kartu huruf yang mempunyai banyak pilihan warna pada *background*

8. Gambar yang disajikan adalah benda hidup dan tak hidup, gambar garuda Pancasila.
9. Terdapat box untuk menyimpan media kartu bergambar yang terbuat dari triplek kemudian diberi cat.
10. Media kartu bergambar diperuntukkan untuk kelas I SD.
11. Media kartu bergambar mengacu pada tema 7 subtema 1 pembelajaran ke-1

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembanga ini penting untuk memberikan nilai kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SDN 2 Pakuan pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran ke-1.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pngembangan
   a. Media kartu bergambar yang dikembangkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD.
   b. Media kartu bergambar yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan evektif.
   c. Dengan adanya media kartu bergambar peserta didik bisa dengan gampang memahami materi
2. Keterbatasan Pengembangan
   a. Media kartu bergambar yang dikembangkan hanya dapat dilihat dari satu arah saja

b. Media kartu bergambar yang dikembangkan hanya terbatas pada tema 7 Subtema 1 Pembelajaran ke-1.

c. Media kartu bergambar hanya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I SD

1.7 Batasan Operasional

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu:

1. Pengembangan

   Pengembangan adalah proses menghasilkan media pembelajaran, dan memiliki kategori valid dengan skor, 0-55 (Tidak Valid), 56-75 (Cukup Valid), 76-85 (Valid) dan 86-100 (Sangat Valid). Sedangkan untuk skor Praktis yaitu skor, 0-55 (Tidak Praktis), 56-75 (Cukup Praktis), 76-85 (Praktis) dan 86-100 (Sangat Prktis). Dan untuk keefektifan dengan skor N-Gain, g<0,3 (g-Rendah), 0,7>g>0,3 (g-Sedang) dan g>0,7 (g-Tinggi), dan untuk skor lembr observsi keterlaksanaan, 0-55 (Tidak Terlaksana), 56-75 (Cukup Terlaksana), 76-85 (Terlaksana) dan 86-100 (Sangat Terlaksana).

2. Media .

   Media adalah alat yang dipergunakan ketika proses pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang lebih menarik perhatian siswa.

3. Motivasi Belajar

   Motivasi belajar adalah semangat siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas. Motivasi belajar terdiri dari 4 aspek yaitu:

1) *Attention* (perhatian/ rasa ingin tahu), 2) *Relevance* (keterkaitan), 3)*Confidence* (percaya diri), dan 4) *Satisfaction* (kepuasan).

4. Kartu bergambar

Kartu bergambar adalah media kartu yang di dalamnya terdapat gambar dan digunakan dalam proses belajar mengajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang Relevan pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Ezra Chicaal Sandya (2016). penelitian yang berjudul " *Penerapan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajarn Boga Dasar Kelas X Tata Boga Di Smk Negeri 3 Wonosari"*. Desain Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reasearch*), perencanaan (*planning*), tindakan *(acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menunjukkan bahwa penerapan media kartu gambar dapat meningkatkan motivasibelajar Boga Dasar. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan kartu bergambar dapat meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Boga Dasar Kelas X Tata Boga Di SMKN 3 Wonosari

   Persamaan antara peneliti dengan penelitian Ezra Chicaal Sandya yaitu mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar yang valid, praktis, dan sama-sama meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektif. Perbedaannya peneliti menggunakan model *Borg&Gall* sedangkan penelitan Ezra Chicaal Sandya menggunakan Desain Penelitian Tindakan Kelas dan mengukur Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Boga Dasar Kelas X Tata Boga Di SMKN 3 Wonosari

2. Nuri Fatimah (2015). Penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas IV SD Wonosari IV".* Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan *Borg&Gall* dengan sembilan tahapan. Tahap pengembangan media yang dilakukan oleh nuri fatimah yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan produk, 3) mengembangkan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi produk hasil uji coba I, 6) uji coba lapangan utama, 7) merevisi produk hasil uji coba II, 8) uji coba lapangan operasional, dan 9) revisi tahap akhir. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media kartu kata bergambar wayang Pandawa yang layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa.

   Persamaan antara peneliti dan penelitian Nuri Fatimah yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Kartu Bergambar menggunakan model pembelajaran *Borg and Gall.* Perbedaannya, peneliti melakukan penelitian dikelas 1 pada tema 7 subtema 1 pembelajaran ke 1 dan mengukur motivasi belajar sedangkan Nuri Fatimah melakukan penelitian di kelas IV dalam materi bahasa jawa.

3. Atikah Muthoharoh Tety Nur Cholifah (2020) penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan* Motivasi *Belajar Siswa Kelas IV* SD" Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) dengan model *Borg and Gall* dengan sembilan

tahapan. Tahap pengembangan media yang dilakukan yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan produk, 3) mengembangkan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi produk hasil uji coba I, 6) uji coba lapangan utama, 7) merevisi produk hasil uji coba II, 8) uji coba lapangan operasional, dan 9) revisi tahap akhir. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu domino dalam pembelajaran tematik dan mengetahui kesesuaian kartu domino untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD pada materi hebatnya cita-citaku.

Persamaan antara peneliti dengan penelitian Atikah Muthoharoh Tety Nur Cholifah (2020) yaitu sama-samamenggunakan model *Borg and Gall* serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya, peneliti mengembangkan media kartu bergambar pada tema 7 subtema 1 pembelajaran ke 1 pada kelas I dan mengembangkan media kartu bergambar sedangkan penelitian Atikah Muthoharoh Tety Nur Cholifah (2020) mengembangkan media kartu domino pada kelas IV SD.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius dan secara harfiah berarti “perantara”, “perantara” atau “memperkenalkan” (Fatimah, 2015). Apa yang dapat digunakan untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima sehingga media dapat menginspirasi Rusman, dkk.

Menurut (2015), media adalah alat komunikasi untuk menyampaikan pesan, yang menunjukkan bahwa tentu bermanfaat bila diterapkan dalam pembelajaran. Dalam proses ini, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut Hamidjojo, media adalah perantara dalam segala cara yang digunakan oleh orang-orang yang menyebarkan gagasan hingga mencapai sasarannya.

Berdasarkan beberapa penjelasan para ahli tentang pengertian media bisa disimpulkan media yaitu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam meginformasikan ide dan pesan, media sangat bermanfaat jika diimplementasikan kedalam proses pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2017) menyatakan bahwa media yang dioperasikan untuk tujuan pendidikan dan informasi dalam media harus melibatkan siswa secara mental atau intelektual dan dalam bentuk kegiatan praktis agar pembelajaran dilakukan dengan benar. Selain menyenangkan dengan alat peraga yang efektif, alat peraga harus bisa memberikan pengalaman belajar yang menggembirakan dan memenuhi kebutuhan setiap seorang peserta didik.

Menurut Levie dan Lentz (Santoso, 2019) terdapat empat fungsi media visual yakni:

1. Fungsi atensi

Fungsi ini ditujukan bahwa media visual dapat menarik perhatian dan mengarahkan siswa dalam memahami materi.

2. Fungsi kognitif

   Media visual bisa membantu dalam menggapai tujuan pembelajaran.

3. Fungsi kompensatoris

   Media visual bisa membantu peserta didik yang lemah ketika membaca dan mengorganisasikan informasi dalam tulisan.

4. Fungsi afektif

   Media visual memiliki fungsi membuat peseta didik menikmati dan pembelajaran lebih menggembirakan. Sanaky dalam (Santoso, 2019) menjelaskan manfaat media baik secara umum maupun khusus yaitu alat bantu pembelajaran bagi siswa dan guru. Berikut ini adalah merupakan media pembelajaran:

   a. Adanya media, maka akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bisa meningkatkan motivasi belajar.
   b. Metode yang bervariasi sehingga tidak membuat siswa kebosanan dalam belajar
   c. Pembelajaran akan jelas maknanya sehingga lebih memudahkan pahami oleh siswa
   d. Kegiatan belajar lebih beragam tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja.

   Dari beberapa penjelasan para ahli tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran peneliti menyimpulkan fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah bisa menarik dan mengarahkan perhatian peserta

didik dan bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, media juga bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar dan membangkitkan keinginan siswa.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang tidak sama. Menurut Leshin, Pollock & Reigeluh dalam (Santoso, 2019) mengelompokkan media menjadi lima yakni:

1. Media cetak termasuk buku, binder, spreadsheet, dan alat alur kerja.
2. Alat bantu visual seperti peta, diagram, tabel dan slide.
3. Media audiovisual, termasuk film dan televisi
4. Media komputer mencakup video interaktif atau pembelajaran berbantuan komputer.
5. Sarana manusia meliputi pendidik, kegiatan kelompok, fasilitator, dan permainan peran.

Jenis media menurut Bretz dalam (Sandya, 2016) mengklasifikasikan media kedalam tujuh kelompok sebagai berikut:

1) Media audio, seperti: siaran berita dalam radio, sandiwara dalam radio dan tape recorder.
2) Media cetak, seperti: buku, modul, majalah,, LKS dan bahan ajar.
3) Media visual diam, seperti: foto gambar, slide.
4) Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara

5) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara
6) Media film seperti film bisu, film penanda bisu, video bisu 40074) Media film seperti dokumen film, video 400
7) Media visual gerak, seperti: film dokumenter, video.

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang jenis media peneliti menyimpulkan jenis media pembelajaran adalah media audio, media visual, dan media audio visual. Media audiovisual di dibagi menjadi 2 merupakan media visual diam dan media visual gerak.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih media yang tepat, sehingga Suprihatiningrum (2016) mengemukakan beberapa pertimbangan memilih media yang akan digunakan, diantaranya:

1. Tujuan pembelajaran yang diharapkan,
2. Kegunaan media pembelajaran,
3. Metode pembelajaran yang digunakan,
4. Karakteristik materi pelajaran,
5. Kemampuan pengajar dalam menggunakan jenis media,
6. Efektivitas media dibandingkan dengan media yang lainya.

Berbeda dengan penjelasan oleh Trianto (2010) menjelaskan tentang beberapa prinsip dalam pemilihan media yaitu:

1. Harus ada kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan tersebut.

2. Perlu diperjelas tentang maksud dan tujuan. Anda harus mengisi karakteristik kendaraan yang dipilih.
3. Ada beberapa media yang bisa Anda bandingkan tergantung pilihan Anda.

Arsyad dalam (Andro, 2017), Kriteria pemilihan media didasarkan pada konsep bahwa media yaitu bagian dari system pendidikan umum. Oleh karena itu, Arsyad menyarankan berbagai kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:

1. Yang tepat untuk mendukung isi pelajaran adalah fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media harus searah dan merespon kebutuhan tugas akademik dan kapasitas mental peserta didik. Hal ini dibutuhkan untuk membantu media membuat proses pembelajaran lebih efektif ,
2. Nyaman, fleksibel dan berkelanjutan. Kriteria ini memandu guru untuk siap sedia atau produktif dalam memilih dukungan yang tersedia bagi mereka. Rak yang Anda pilih harus siap kapan saja, dimana saja dengan peralatan disisi Anda dan mudah dipindahkan dan diangkut ke mana saja.
3. Pendidik harus dapat menggunaknnya dalam proses pembelajaran, terlepas dari media di mana mereka dilatih untuk menggunaknnya. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Ini adalah salah satu kriteria utama untuk memilih media

4. Kelompok sasaran Ada media yang cocok untuk kelompok besar, sedang, kecil dan individu
5. Media umumnya dipilih sesuai dengan tujuan pendidikan tertentu yang membahas dua atau tiga domain, satu atau kombinasi domain kognitif, emosional, dan psikologis.
6. Kualitasteknis. Gambar pengembangan visual untuk kedua gambar harus memenuhi spesifikasi tertentu. Misalnya, foto dan gambar harus tajam.

Berdasarkan rangkaian penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran harus ada untuk mencapai tujuan pembelajaran dan yaitu alat yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kelebihan kartu bergambar adalah dapat memotivasi, merangsang kegiatan belajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik, siswa lebih mudah dipahami, tidak membosankan dan lebih aktif karena tidak hanya sekedar mendengarkan.

2.2.2 Media Pembelajaran Kartu Bergambar

1. Pengertian Media Kartu bergambar

Menurut Arsyad dalam jurnal (Sari dan Kurniawan, 2019) *flashcard* atau kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Media kartu bergambar yaitu jenis media visual dua dimensi. Arzhar Arsyad dalam jurnal (Sari,dkk 2017) menjelaskan bahwa media kartu

bergambar merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau simbol yang dapat meningkatkan peserta didik pada sesuatu yang berkaitan dengan gambar. Dijelaskan lebih lanjut bahwa kartu kata bergambar yang berisi gambar-gambar bisa dipakai untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosa kata. media merupakan suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah Hamalik dalam artikel (Tauhidatul Istiqomah, 2018).

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang media kartu bergambar peneliti menyimpulkan, media kartu bergambar yaitu media yang berisikan gambar dan terdapat tulisan didalamnya sehingga lebih memudahkan siswa untuk membaca, sesuai dengan materi yang ada dalam kegiatan belajar membaca siswa kelas 1 SD.

2. Fungsi dan Manfaat Media Kartu Bergambar

Sementara itu, Husniyah dalam (Fatimah, 2015) menjelaskan fungsi media pembelajaran kartu kata bergambar itu sendiri sebagai berikut:

1. Memperkenalkan dan memperkuat peserta didik tentang konsep yang dipelajari
2. Pikat perhatian peserta didik dengan gambar-gambar yang bagus
3. Memberikan variasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan
4. Membantu pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik

5. Peerta didik akan lebih gampang mengingat
6. Mendorong peerta didik untuk memberikan respon yang diinginkan
7. Melatih peserta didik untuk menyajikan informasi baru
8. Membuat game memori, review kuis dan game tebak-tebakan.

Menurut Anitah dalam (Zahroh, 2019) Media kartu bergambar bisa memperjelas masalah dalam bidang apa saja. Manfaat kartu bergambar sebagai media visual sebagai berikut:

1. Menciptakan daya tarik bagi siswa.
2. Kartu bergambar dengan berbagai gambar dan warna akan menarik dan membangkitkan minat serta perhatian siswa ketika kegiatan belajar.
3. Membantu anak mengatasi keterbatasan pengamatan.

Menurut Sadiman dalam (Astuti, 2018) fungsi media kartu bergambar adalah:

1. Jelaskan tentang kata-kata dalam pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi bisat mengatasi sifat pasif siswa.

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang fungsi dan manfaat media kartu bergambar peneliti menyimpulkan, fungsi dan manfaat media kartu bergambar adalah bisa menarik perhatian peserta didik

dengan gambar yang disajikan, siswa akan lebih mudah untuk megingat, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

3. Kelebihan Media Kartu Bergambar

Kelebihan penggunaan media kartu bergambar menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (Suharjo, 2010) yaitu:

1. Memiliki haraga yang terjangkau
2. Gampang dijumpai
3. Gampang digunakannya
4. bisa memperjelas suatu masalah
5. Lebih realistis
6. bisa membantu mengatasi keterbatasan pengamatan
7. Bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Kelebihan kartu bergambar menurut Indriana dalam jurnal (Sari dan Kurniawan, 2019) sebagai berikut:

1. Mudah untuk dibawa: ukuranya yang kecil membuat kartu ini bisa disimpan di dalam tas atau saku, supaya bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.
2. Praktis: cara membuat dan penggunaan yang gampang serta tidak membutuhkan listrik menjadi media ini sangat praktis ketika digunakan.
3. Menyenangkan: penggunaan media ini bisa dilakukan dengan permainan sehingga proses pembelajaran bisa lebih menyenangkan bagi peserta didik.

4. Mudah diingat: media ini memuat informasi-informasi pendek yang bisa memudahkan peserta didik untuk mengingat informasi-informasi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Kelebihan media kartu bergambar menurut Ars, dkk dalam (Zahroh, 2019) adalah sebagai berikut:

1. Sifatnya nyata, lebih nyata jika dibandingkn dengan media verbal.
2. Membantu tumbuhnya pengertian dan kemampuan berbahasa.
3. Memiliki harga yang cukup murah dan tidak membutuhkan peralatan khusus dalam menggunakan media ini.
4. Meningkatkan daya ingat anak

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang kelebihan media kartu bergambar peneliti menyimpulkan kelebihan media kartu bergambar adalah mudah dijangkau, mudah digunakan, mudah dibawa-bawa, dapat memperjelas suatu masalah, dan menyenangkan. Media kartu bergambar bisa meningkatkan daya ingat anak dan mudah diingat.

4. Kelemahan Media Kartu Bergambar

Menurut Latuhem dalam (Suharjo, 2010) keterbatasan dari media kartu bergambar adalah:

1) Untuk memperbesar kartu bergambar memerlukan suatu proses dan memerlukan biaya yang cukup besar.

2) Tidak bisa memperlihatkan suatu pola gerakan secara utuh untuk suatu gambar, kecuali jika menampilkan sejumlah gambar dalam suatu urutan peristiwa pada pola gerak tertentu.
3) Pada umumnya hanya dua dimensi yang Nampak pada suatu kartu gambar, sedangkn dimensi yang lainnya tidak jelas.
4) Tanggapan bisa berbeda terhadap gambar yang mirip.

Menurut (Hanisan, 2016) kelemahan dari media bergambar adalah sebagai berikut:

a) Kadang-kadang terlalu kecil saat diperlihatkan pada kelas yang besar.
b) Peserta didik tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikn gambar.
c) Tidak bisa memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara.

Menurut (Afra, 2018) kelemahan dari media bergambar adalah:

1. Memiliki ukuran yang terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran yang dilakukan bersama orang banyak.
2. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objekdapat menimbulkan kesalahan persepsi.

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang kelemahan media kartu bergambar peneliti menyimpulkan kelemahan media kartu bergambar adalah ukuran media kartu bergambar terlalu kecil untuk kelas yang besar untuk memperbesar memerlukan biaya tambahan

yang lumayan besar. Tidak bisa untuk materi yang berkaitan dengang gerak dan suara.

5. Cara Penggunaan Media Kartu Bergambar

Menurut Nurhasnawati dalam (Afra, 2018) cara menggunakan media kartu bergambar yaitu:

1) Sebelum dimulai pembelajaran pastikan jumlah kartu bergambar sudah cukup, cek juga langkah-langkahnya apakah sudah benar, dan adakah media lain untuk membantu
2) Kartu bergambar yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap kedepan siswa
3) Cabutlaah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkn.
4) Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada peserta didik
5) Mintalah peserta didik untuk melihat dengan jelas kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada peserta didik yang lain sampaisemua siswa kebagian.

Dari beberapa penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan, media kartu bergambar merupakan media yang berisikan gambar dan terdapat tulisan didalamnya sehingga lebih memudahkan siswa untuk membaca, sesuai dengan materi yang ada dalam kegiatan belajar membaca siswa kelas 1 SD. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan media kartu bergambar yang memuat

beberapa aspek penilaian yaitu : keterbacaan teks, kualitas gambar, kecocokan warna, bentuk, tekstur,ruang atau space, bahan penggunaan, dan media.

2.2.3 Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Siti Sumarni dalam buku (Widiastoro, 2019) motivassi secara harfiah adalah kebutuhan yang timbul pada diri seseorng secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan usaha tertentu. Semetara secara psikologis, berarti usaha yang bisa membuat seseorang/kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mendapatkan tujuan yang dikehendakinya, atau mendapat kepuasan dengan usahanya. Menurut Nurdin dan Sibaweh (dalam Nurdin dan Andriantoni, 2016) “Motivasi itu memiliki peranan yang penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi”. Dengan begitu dengan adanya semuah media yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu dalam proses penyampaian informasi atau materi pembelajaran sehingga bisa mencapai tujuan belajar mereka.

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya psikis yang ada dalam diri siswa yang bisa menimbulkan kegiatan pembelajaran, menjalani kegiatan belajar secara terus menerus dan memberi arah pada kegiatan tersebut dalam rangka mencapai suatu tujuan. Motivasi

belajar memang berperan penting dalam memberikaan semangat dalam belajar, sehingga peserta didik yang memiliki motivasi kuat memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar menurut Winkel dalam (Sandya, 2016). Menurut Clayton dalan (Loysiana, 2016) motivasi belajar yaitu kecendrungan peesrta didik dalam melakukan sebuah kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mendapat prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang motivasi belajar peneliti menyimpulkan motivasi belajar adalah peranan yang penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar serta kecendrungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mendapatkan prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

2. Macam-Macam Motivasi

Frandsen dalam (Lutfiani, 2016) menjelaskan beberapa jenis motivasi berdasarkan dasar pembentukaannya, diantaranya adalah:

a. Cognitive motives

Motivasi ini menunjukan pada gejala *intrinsic*, yaitu menyangkut kepuasan seorangan. Kepuasan seorangan yang ada pada diri manusia dan biasanya berwujud proses dan prosuk mental.

b. Self-expression

Penampilan diri merupakan bagian dari perilaku manusia yang penting dalam kebutuhan seseorang itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana kejadian itu terjadi, tetapi juga mampu untuk membuat suatu kejadian. Untuk itu, maka diperlukan kreatifitas, penuh imajinasi.

c. Self-enhancements

Melalui aktualisasi diri dan pengemabangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan individual. Ketinggian dan kemajuan diri ini menjadi salah satu terget bagi setiap manusia.

Menurut Rachman dalam (Zahroh, 2019) Motivasi terdiri dari dua jenis berdasarkan fungsinya diantaraanya:

a. Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang memiliki fungsi ketika mendaapatkan rangsangan dari luar. Misalnya, siswa gemar belajar karna ingin mendapatkan hadiah. Dengan begitu, motivasi ekstinsik jika dalam kegiatan belajar adalah motivasi yang berasal dari luar diri anak.
b. Motivasi intrinsik, merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri anak. Awalnya terbentuk motivasi intrinsik ini dari lingkungan sekitar seperti keluarga teruatama kedua orangtua, di lingkungan sekolah juga memegang peran terutama pendidik dalam hal menanamkan kesadaran dalam diri siswa sehingga

timbul minat dan perasaan senang akan kegiatan belajar dilakukan.

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang macam-macam motivasi belajar peneliti menyimpulkan macam-macam motivasi terdiri dari dua jenis yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. motivasi ekstrinsik yaitu mitivasi yang berfungsi ketika mendapatkan rangsangan dari luar. Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri anak.

3. Fungsi Motivasi

Menurut Sardiman dalam (Sandya, 2016) bahwa motivasi selain berfungsi sebagai pendorong usaha dan mencapai prestasi juga berfungsi sebagai berikut:

1) Mengarahkan seseorang untuk melakukan, jadi sebagai pengerak atau motor yang melepas energi
2) Menentukan alat pembuatan, merupakan kejalan tujuan yang sudah didapatkan.
3) Menyelesaikan perbuatan, merupakan menyelesaikan langkah-langkah mana yang akan dibuat yang sesuai guna ingin mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Sehubungan dengan hal tersebut, menurut djamarah dalam (Zahroh, 2019) ada tiga fungsi motivasi sebagai berikut:

a. Motivasi sebagai pendorong, sebagai daya penggerak karna adaanya sesuatu hal yang menarik untuk dicari dan memuaskan rasa ingin tahu. Motivasi sebagai pendorong ini mempngaruhi sikap dan perbuatan yang akan dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajar.
b. Motivasi sebagai penggerak, setelah anak terdorong untuk melakukan hal maka ia akan bergerak untuk segera melakukan pekerjaan tersebut dengan sepenuh jiwa dan raga.
c. Motivasi sebagai pengarah, yaitu mengarahkan perbuataan untuk mencapaitujuan.

Menurut Hamalik dan Sudirman dalam (Susanto. 2019) menyebutkan beberapa fungsi motvasi dalam belajar yaitu:

a. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan. Artinya motivasi bisa memberikan rasa ingin berbuat untuk mencapai tujuan.
b. Motivasi berfungsi sebagai arah yaitu bisa memberikan atau mengarahkan seseorang untuk berbuat agar tujuannya dapat dicapai.
c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Yaitu motivasi dapat menentukan lamban atau cepatnya suatu pekerjaan tergantung dari motivasinya.

Dari penjelasan para ahli tentang fungsi motivasi peneliti menyimpulkan fungsi motivasi merupakan mendorong manusia

untuk berbuat, motivasi sebagai penggerak, motivasi sebagai pengarah, dan motivasi berfungsi sebagai arah.

4. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar

Motivasi belajar berperan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Fathurrohman (Atikah Muthoharoh dan Tety Nur Cholifah, 2020) cara meningkatkan motivasi belajar siswa adalah

a) Menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik
b) Hadiah
c) Saingan/kompetisi
d) Pujian
e) Hukuman
f) Memberikan perhatian maksimal kepada peserta didik
g) Membentuk kebiasaan belajar yang bagus
h) Membantu kesulitan belajar peserta didik, baik secara seorangan maupun secara kelompok
i) Menggunakan metode yang bervariasi
j) Menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelaajaran.

Oemar Hamalik dalam (Lutfiyani, 2016) mengungkapkan beberapa hal yang sering dilakukan guru untuk meningkatkan gairah atau memotivasi siswanya. Mereka adalah sebagai berikut:

1. Beri nomor

   Pada dasarnya peserta didik ingin mengetahui hasilnya pekerjaan yang berupa angka-angka yang dikasih oleh pendidik . Siswa yang menghasilakn nilai bagus akan memunculkan motivasi belajar yang lebih besar. Di sisi lain, siswa yang mendapatkan nilai rendah dapat menyebabkan frustrasi atau juga dapat menjadi insentif untuk belajar lebih baik.

2. Pujian

   Memberikan pujian kepada siswa atas hal-hal yang telah mereka lakukan dilakukan dengan sukses besar sebagai motivator untuk belajar. Pujian menciptakan rasa kepuasan dan kesenangan.

3. Hadiah

   Cara ini juga bisa dilakukan oleh pendidik dalam batas-batas hal-hal tertentu, misalnya pemberian hadiah akhir tahun kepada peserta didik yang mendapatkan atau menunjukkan hasil belajar yang baik, pemberian hadiah kepada pemenang lomba atau perlombaan olahraga.

4. Kerja Bersama teman

   Dalam kerja kelompok dimana melakukan kerjasamaDalam pembelajaran setiap anggota kelompok berpartisipasi, terkadang perasaan untuk menjaga nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat dalam kegiatan pembelajaran.

5. Kompetisi

Kerja kelompok dan kompetisi memberikan motif sosial kepada siswa. Hanya saja persaingan individu akan menimbulkan pengaruh buruk, seperti: rusaknya hubungan persahabatan, perkelahian, konflik, persaingan antar kelompok belajar.

6. Sarkasme

Yaitu dengan mengundang peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang buruk. Dalam batasan-batasan tertentu, sarkasme dapat mengarahkan kegiatan belajar demi nama baiknya, namun di sisi lain bisa menyebabkan sebaliknya, karena peserta didik merasa dipermalukan, sehingga memungkinkan timbulnya konflik antara siswa dan pendidik.

7. Peringkat

Penilaian berkelanjutan akan mendorong siswa belajar, karena setiap orang memiliki kecenderungan bisa mendapatkan hasil yang baik. Selain itu, peerta didik selalu dihadapkan pada tantangan dan masalah yang harus dihadapi dan dipecahkan, sehingga mendorong mereka untuk belajar lebih cermat dan teliti.

8. Kunjungan lapangan & tamasya

Metode ini bisa membangkitkan motivasi belajar karena dalam kegiatan ini akan mendapatkan pengalaman langsung dan bermakna bagi dirinya. Selain itu, karena objek yang akan dikunjungi adalah objek yang menarik minatnya. Suasana bebas, bebas dari belenggu

kelas, sangat berguna untuk menghilangkan ketegangan yang ada, sehingga kegiatan pembelajaran bias dilakukan dengan lebih menggembirakan.

9. Film pendidikan.

Uraian dan isi cerita film menarik perhatian dan minat peserta didk untuk belajar. Peserta didik mendapatkan pengalaman baru yang merupakan satu kesatuan cerita yang bermakna.

10. Belajar dengan radio

Mendengarkan radio lebih produktif daripada mendengarkan penjelasan dari pendidik. Radio merupakan sarana penting untuk mendorong motivasi belajar siswa. Namun, radio belum tentu bisa menggatikan posisi pendidik dalam mengajar. Ada banyak cara yang bisa digunakan oleh guru untuk membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa. Namun yang lebih penting adalah motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti kebutuhan akan dorongan, kesadaran akan tujuan, dan juga kepribadian pendidik itu sendiri merupakan contoh yang dapat merangsang motivasinya.

Menurut Sardiman dalam (Sandya, 2016) ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi belajar di sekolah:

1) Memberi Nomor

Nomor dalam hal ini sebagai lambang nilai kegiatan pembelajaran. Bagi peserta didik, angka-angka ini adalah motivasi

yang kuat. Sehingga yang biasanya dikejar peerta didik merupakan nilai ujian atau nilai rapor yang bagus.

2) Imbalan

Imbalan bisa dinyatakan sebagai motivasi tetapi belum tentu karena imbalan untuk suatu pekerjaan mungkin tidak menarik bagi seseorang yang tidak bahagia dan tidak berbakat dalam bidang tersebut.

3) Kompetisi

kompetisi bisa dijadikan sebagai alat motivasi untuk mengarahkan belajar peserta didik. Kompetisi, baik kompetisi individu maupun kompetisi kelompok bisa meningkatkan prestasi belajar.

4) Keterlibatan Ego

Menumbuhkan kesadaran pada diri peserta didik untuk merasakan pentingnya tugas dan menerima tantangan sehingga bekerja lebih keras dengan menjaga harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan sekuat tenaga untuk mencapai kinerja yang baik dengan menjaga harga dirinya.

5) Memberi Pengulangan

Para siswa akan belajar dengan giat jika mereka tahu ada ujian. Memberikan tes semacam itu juga merupakan sarana motivasi.

6) Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil pekerjaan, apalagi jika ada kemajuan, akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih tekun. Semakin mengetahui grafik hasil belajar semakin meningkat maka akan timbul motivasi dari dalam diri peserta didik untuk terus belajar, dengan harapan hasil akan terus meningkat.

7) Pujian

Pujian ini yaitu bentuk penguatan positif dan sekaligus motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat yang menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar serta akan meningkatkan harga diri.

8) Hukuman

Hukuman sebagai penguatan negatif tetapi jika diberikan secara tepat dan bijaksana dapat menjadi sarana motivasi.

9) Keinginan untuk Belajar

Keinginan untuk belajar artinya ada unsur kesengajaan, ada niat untuk belajar yang artinya dalam diri siswa ada motivasi untuk belajar sehingga hasilnya akan baik.

10) minat

Motivasi erat kaitannya dengan minat. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, juga karena minat, maka sudah sepantasnya minat yaitu alat motivasi yang utama. Proses belajar akan berjalan dengan lancar jika dibarengi dengan minat.

11) Tujuan yang diakui

Perumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh peserta didik yaitu alat motivasi yang penting. Karena dengan memahami tujuan yang ingin dicapai, karena bermanfaat dan menguntungkan maka akan timbul semangat untuk terus belajar.

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang cara meningkatkan motivasi belajar peneliti menyimpulkan cara meningkatkan motivasi belajar yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, pemberian hadiah, adanya saingan, memberikan pujian, memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, menggunakan metode yang bervariasi, dan menggunakan media pembelajaran yang baik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diklasifikasikan dalam beberapa indikator menurut Uno dalam (Iswandono, 2017) di antaranya:

1. Perlu adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita di masa yang akan datang.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Makmum dalam buku (Susanto, 2019) ada beberapa ciri atau indikator motivasi belajarnya yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Lama waktu yang digunakan untuk kegiatan belajar;
2. Frekuensi kegiatan belajar;
3. Ketetapan dan kelekatan pada tujuan kegiatan
4. Ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menggapai kesulitan untuk mendapatkan tujuan;
5. Pengorbanan (baik dari segi uang, dan tenaga pikiran) untuk mencapai tujuan;
6. Tingkat aspirasi (cita-cita, sasaran/target, dan idola) yang ingin dicapai;
7. Kualitas prestasi yang dicapai dalam kegiatan: dan
8. Arah dan sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

S.C Utami Mundar (Sandya, 2016) mengemukakan bahwa motivasi belajar yang ada pada diri seseorang memiliki ciri-ciri yaitu:

a) Tekun mengahadapi tugas yakni peserta didik bisa bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai
b) Rajin menghadapi kesulitan yakni peserta didik tidak mudah putus asa.
c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (minat untuk sukses).
d) Lebih senang bekerja sendiri.

e) Cepat bosan terhadap tugas-tugas yang terus diberikan.

f) Bisa mempertahankan pendapatnya.

g) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

h) Senang memecahkan masalah soal-soal

Dari beberapa penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan, motivasi belajar adalah peranan yang penting dalam memberikan gairah, semangat, dan rasa senang dalam belajar serta kecendrungan peerta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang sebaik-baiknya. Maksud dari motivasi belajar adalah motivasi sebagai penggerak, motivasi sebagai penggerak dan motivasi sebagai pengarah. Cara membangkitkan motivasi belajar dengan cara memberi pujian, hadiah, dan juga dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Indikator motivasi belajar menurut Jhon Keller dalam (janah,dkk 2018) 1) *Attention* (perhatian/ rasa ingin tahu), 2) *Relevance* (keterkaitan), 3)*Confidence* (percaya diri), dan 4) *Satisfaction* (kepuasan).

2.2.4 Pembelajaran Tematik

1. Definisi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik yaitu suatu bentuk yang akan menciptakan pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, menjadikan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah

sesuai kebutuhan peserta didik, dalam pembelajaran tematik peserta didik akan dapat belajar dan bermain. Dengan kreativitas tinggi Depag dalam jurnal (Muklis, 2012). Pembelajaran tematik merupakan upaya mengintegrasikan pengetahuan secara menyeluruh dan terpadu. Pembelajaran terpadu di sekolah dasar membantu mengembangkan pemahaman siswa yang mengakibatkan siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran Slekar dalam jurnal (Nurul Ain & Maris Kurniawati, 2013). Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan pembelajaran holistik. Pembelajaran holistik mengandung dua tujuan, yakni menghasilkan pembelajaran bermakna yang memaksimalkan kognitif otak kiri yang dicapai melalui pengembangan keterampilan akademik dan teknis, dan pembelajaran bermakna menggunakan otak kanan melalui pengembangan sosial dan keterampilan nilai Glenn dalam jurnal (Nurul Ain & Maris Kurniawati, 2013).

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang definisi pembelajaran tematik peneliti menyimpulkan pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang akan membuat peserta didik lebih terlibat ketika proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi pembelajaran yang bermakna.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut (Trianto, 2011) pembelajaran tematik memiliki arti penting dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tematik yang menjadi alasan dasarnya sebagai berikut:

1. Dunia pelajar yaitu dunianyata
2. Proses pemahaman siswa terhadap suatu peristiwa lebih terorganisir
3. Belajar akan lebih bermakna
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya sendiri
5. Perkuat kemampun yang diperoleh

Menurut Depag dalam jurnal (Muklis, 2012) pembelajaran tematik dibuat selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, peserta didik juga diharapkan mampu:

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang mereka pelajari lebih bermakna.
2. Menginovasi keterampilan untuk menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuhkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang dibutuhkan didalam kehidupan.
4. Mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan menghargai pendapat orang lain.
5. Meningkatkan semangat dalam belajar.

6. Pilih kegiatan sesuai minat dan keperluannya.

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang tujuan pembelajaran tematik peneliti menyimpulkan tujuan pembelajaran tematik yang menjadi alasan sebagai berikut: 1) Dunia siswa yaitu dunia nyata , 2) Proses pemahaman siswa terhadap suatu peristiwa lebih terorganisasi 3) Pembelajaran akan lebih bermakna 4) Memberikan peluang untuk siswa mengembangkan kemampuan diri 5) Memperkuat kemampuan yang diperoleh.

3. Manfaat Pembelajaran Tematik

Menurut dinas pendidikan kota dalam jurnal (Muklis, 2012) dengan menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan pendidik mendapatkan banyak manfaat. Di antara manfaat tersebut antara lain:

1. Pembelajaran bisa meningkatkan pengetahuan konseptual siswa tentang realitas sesuai dengan tingkat perkembangn intelektualnya.
2. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa dapat mengekspor pengetahuan melalui rangkaian kegiatan pembelajaran.
3. Dengan adanya pembelajaran tematik dapat meningkatnya keeratan hubungan antar siswa.
4. Pembelajaran tematik memudahkan guru meningkatkan profesionalismenya.
5. Menggembirakan karena dimulai dari minat dan kebutuhan siswa.

6. Pembelajaran mudah diingat dan dan bermakna sehingga hasil belajar bertahan lebih lama.
7. Mengembangkan kemampuan berpikir anak sesuai dengan masalah yang dihadapi.
8. Menumbuhkan keterampilan sosial di tempat kerja, toleransi, komunikasi, dan responsif terhadap ide-ide orang lain

Pelaksanaan pembelajaran tematik ini akan memberi beberapa manfaat diantaranya:

1. Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran, akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi bisa dikurangi bahkan ditiadakan,
2. Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir,
3. Pembelajaran menjadi utuh sehingga peserta didik akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpisah-pisah, dan
4. Dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat (Salimudin, 2011).

Menurut Sukayati dalam (Aguslimayanti, 2017) Ada beberapa manfaat dalam menggunakan pembelajaran tematik, yakni antara lain:

a) Banyak topik tertuang di setiap mata pelajaran terkait dengan konsep yang dipelajari siswa.

b) Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memanfaatkan keterampilan yang dikembangkan dari mempelajari keterkaitan antar mata pelajaran.

c) Pembelajaran tematik melatih siswa untuk meningkatkan banyak hubungan antar mata pelajaran, sehingga siswa bisa mengolah informasi dengan cara yang sesuai dengan daya pikirnya dan memungkinkan berkembangnya jaringan konsep.

d) Pembelajaran tematik membantu siswa untuk memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk dikembangkan melalui keterampilan dalam situasi nyata.

e) Daya ingat (retensi) terhadap materi yang dipelajari siswa bisa ditingkatkan dengan memberikan topik dalam berbagai situasi dan kondisi.

f) Dalam pembelajaran tematik, transfer belajar bisa dengan gampang terjadi jika situasi pembelajaran dekat dengan situasi kehidupan nyata.

Dari beberapa penjelasan para ahli tentang manfaat pembelajaran tematik peneliti menyimpulkan manfaat pembelajaran tematik yaitu pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik, pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya. Pembelajaran tematik menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

4. Karakterstik Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas dalam jurnal Muklis (2012) Sebagai model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik diantaranya:

1. Berpusat pada peserta didik Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik, hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran sedangkan pendidik lebih berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan pengalaman langsung Pembelajaran tematik bisa memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik *(direct experience)*. Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang konkret sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling erat kaitannya dengan kehidupan peserta didik.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Karenanya, peserta didik

mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Fleksibel Pembelajaran tematik bersifat fleksibel dimana pendidik dapat menghubungkan bahan ajar dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan kondisi lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.
6. Hasil belajar sesuai minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensinya sesuai minat dan kebutuhannya.

Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Abdul Majid dalam (Solekhah, 2015) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu oleh, sebagai berikut :

a. Holistik, suatu fenomena atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dipelajari dari beberapa bidang sekaligus bukan dari perspektif yang terfragmentasi.
b. Makna, studi tentang fenomena dari berbagai aspek hal ini memungkinkan terbentuknya semacam jaringan antar skema yang dimiliki peserta didik yang pada gilirannya akan berdampak pada kebermaknaan materi yang dipelajari.

c. Pembelajaran tematik yang autentik memungkinkan peserta didik untuk langsung memahami konsep dan prinsip yang ingin dipelajarinya.
d. Pembelajaran tematik aktif dikembangkan berdasarkan pendekatan penemuan inkuiri dimana peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga proses evaluasi.

Kemendikbud dalam (Particia, 2014) menjelaskan karakteristik pembelajaran tematik di sekolah dasar, yakni diantaranya:

a. Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (student center), hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator.
b. Memberikan pengalaman langsung. Dengan pengalaman langsung, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang konkrit sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
c. Pemisahan subjek tidak terlalu jelas. Fokus pembelajaran lebih diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling erat kaitannya dengan kehidupan peserta didik.
d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran ini menghadirkan konsep-konsep dari berbagai

mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Karenanya, peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

e. Fleksibel Pembelajaran tematik bersifat fleksibel (fleksibel) dimana pendidik mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan kondisi lingkungan peserta didik.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM yakni pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menggembirakan.

Dari beberapa penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan, pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang akan membuat peserta didik lebih terlibat ketika proses belajar mengajar dan membuat belajar mengajar menjadi pembelajaran yang bermakna. Adapun tujuan pembelajarn tematik yang menjadi alasan dasar antara lain: 1) Dunia peserta didik yakni dunia nyata, 2) Proses pemahaman peserta diik terhadap suatu peristiwa lebih terorganisasi 3) Pembelajaran akan lebih bermakna 4) Memberikan peluang bagi peserta didik mengembangkan kemampuan diri 5) Memperkuat kemampuan yang diperoleh. pembelajaran tematik memiliki karakteristik yakni berpusat pada peserta didik memberikan

pengalam langsung, Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

2.2.5 Materi Tematik Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran Ke 1

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran 1

1. **SBdP**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu.	3.2.1 Memberikan penjelasan tenang cara bernyayi
	3.2.2 Memberikan penjelasan tentang tinggi rendahnya nada
4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu	4.2.1 memberikan contoh nada tinggi dan rendah pada lagu
	4.2.1 menyayikan lagu topi saya bundar dengan nada yang benar

2. **Bahasa Indonesia**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungn sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan	3.6.1 menjelaskan benda hidup dan tak hidup di sekitar
	3.6.2 memberikan contoh benda hidup dan tak hidup di sekitar
4.6 Menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam tekstulis sederhana	4.6.1 menyebutkan contoh benda hidup dan tak hidup di sekitar denga ejaan yang tepat
	4.6.2 mengklompokkan benda hidup dan tak hidup

3. **PKN**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Mengenal simbol sila-sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila	3.2.1 menjelaskan berbagai simbol-simbol pancasila
	3.2.2 memberikan contoh symbol-simbol Pancasila melalui gambar.
4.1 Menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada Lambang Garuda Pancasila.	4.2.1 mencontohkan lambang garuda pancasila
	4.2.2 menyebutkan lambang garuda pancasila

Dalam ke 3 muatan pelajaran yaitu SBdP, Bahasa Indonesia, dan PKN, peneliti mengaplikasikan penggunaan media kartu bergambar, berikut contoh media kartu bergambar yang akan digunakan:

Depan Belakang

Gambar 2.1 Media Kartu Bergambar

Adapun Aspek Penilaian Ahli materi yang digunakan peneliti dari media kartu bergambar yang dikembangkan , yaitu :

a) Relevansi
b) Keakuratan
c) Kelengkapan Sajian
d) Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada Siswa
e) Cara Penyajian
f) Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar
g) Keterbacaan dan
h) Kekomunikasian

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam proses belajar mengajar di SDN 2 Pakuan ditemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan pembelajaran belum efekif. Adapun permasalahannya yaitu : kurang melibatkan media dalam proses pembelajaran, kurang/belum kreatif dalam membuat media pembelajaran, siswa kurang semangat dan fokus mendengarkan guru menjelaskan, dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Adapun solusi yang ditawarkan peneliti yaitu, mengembangkan media kartu bergambar yang dapat meningkatkan motivasi belajar kelas I SD, dan dengan tujuan mengembangkan media kartu bergambar yang valid, praktis dan efektif.

Perhatikan kerangka berpikir berikut :

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

BAB III

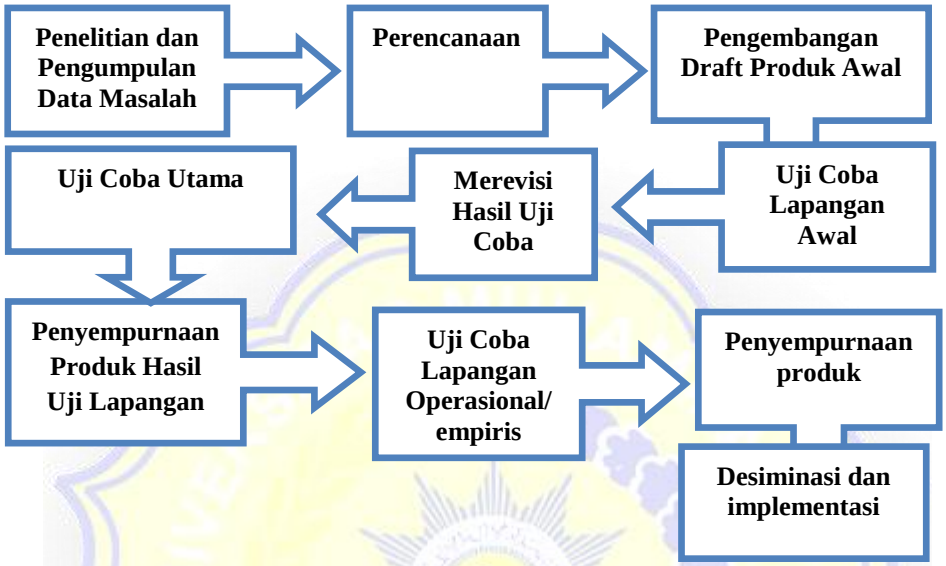
METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian dan pengembangan yang disebut R&D Nana Syaodih Sukmadinata (2010) mengemukakan bahwa R&D atau pengembangan R&D adalah suatu proses atau langkah dalam mengembangkan suatu produk. Atau meningkatkan produk. Anda dapat memperhitungkan produk yang ada. Sugishirono (2012: 407) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall.* Menurut *Borg & Gall* (Sari, 2015) penelitian *R&D* (*Research and Development*) dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, yakni:

1. *Research and Information colletion* (penelitian dan pengumpulan data)
2. *Planning* (perencanaan)
3. *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal)
4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)
5. *Main Product Revision* (merevisi hasil uji coba)
6. *Main Field Testing* (uji lapangan utama)
7. *Operational Product Revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan)

8. *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional/empiris)
9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk)
10. *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi)



Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg & Gall (Sina, 2015)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah urutan langkah penelitian yang harus diikuti satu per satu untuk menyelesaikan suatu produk. Berikut tahapan perkembangan adaptif dalam 10 tahapan Brog & Gall. Selama pengembangan ini, peneliti tidak mencapai tahap 10. Karena keterbatasan dana dan waktu, sembilan langkah berikut dilakukan dalam mengembangkan media kartu bergambar

1. *Research and Information colletion* (penelitian dan pengumpulan data)

   Langkah pertama ini melibatkan analisis dan pembuatan profil kebutuhan. Survei, survei mini, dan kriteria pelaporan diperlukan. Untuk melakukan analisis kebutuhan, ada beberapa kriteria yang terkait dengan

urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, serta ketersediaan orang-orang berbakat dan waktu yang cukup untuk mengembangkan produk.

Langkah ini meliputi analisis kebutuhan, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar pelaporan yang diperlukan. Untuk melakukan analisis kebutuhan, ada beberapa kriteria yang terkait dengan urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, serta ketersediaan sumber daya manusia yang kompeten dan waktu yang cukup untuk berkembang.

Pengumpulan data dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan, dan hal ini dilakukan untuk mengumpulkan temuan-temuan penelitian dan informasi lain terkait dengan rencana pengembangan produk. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan observasi dan wawancara di SDN 2 Pakuan serta melakukan studi literatur terkait pengembangan produk yang akan dibuat.

2. *Planning* (perencanaan)

Mengembangkan rencana penelitian yang mencakup kapasitas yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian, mengembangkan tujuan yang dicapai oleh penelitian, desain atau tahap penelitian, menyesuaikan literatur dengan cara yang dilakukan dan menentukan KI dan KD.

3. *Develop* Preliminary *form of Product* (pengembangan draft produk awal)

   Langkah ini meliputi definisi desain (desain virtual) produk yang dikembangkan, definisi riset dan infrastruktur yang diperlukan untuk proses R&D, dan definisi tahap implementasi dari proyek percobaan. untuk menambah. Pada tahap ini peneliti mulai mendesain kartu bergambar yang berkaitan dengan Tema 7 Subtema 1 "Benda Hidup dan Tak Hidup di Sekitar Kita" di Kelas I.

4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)

   Tahap ini merupakan uji coba produk terbatas. Artinya, melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk memiliki keterbatasan yang melekat, baik dari segi konten desain maupun pemangku kepentingan. Tes lapangan awal diulang. Pada tahap ini, desain kartu ilustrator telah divalidasi oleh dua orang ahli, seorang ahli materi dan seorang ahli media. Dari hasil verifikasi, desain produk disesuaikan dengan bahan dan desain yang akan dibuat, serta dinilai efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan. Peneliti mengubah dukungan gambar berdasarkan input yang diberikan hingga produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

5. *Main Product Revision (Merevisi Hasil Uji Coba)*

   Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarakan uji lapangan terbatas kepada ahli materi, media dan praktisi. Penyempurnaan produk awal sudah dilakukan setelah dilakukan validasi produk. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak

dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)

   Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, meliputi uji praktis desain (pada umumnya menggunakan teknik eksperimen model penggulangan). Hasil dari uji ini adalah diperolehnya desain yang praktis, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Uji coba lapangan ini dilakukan pada kelas II di SDN 2 Pakuan yang berjumlah 8 siswa.

7. *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan)

   Tahap ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan atau saran perbaikan. Jadi perbaikan ini yaitu perbaikan kedua setelah dilakukan uji coba tebatas. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan terbatas ini akan lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

8. *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Operasional/Empiris)

Yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan lewat penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan utama. Setelah melalui revisi produk yang bertujuan untuk valid dan praktis produk yang dikembangkan. Keefektifan tersebut dapat diketahui dari angket yang diisi oleh observer. Pada tahap ini sudah dilakukan kuasi eksperimen dimana terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen Uji lapangan yang dilakukan terhadap 1 sekolah yang sama dan subjeknya adalah siswa kelas I di SDN 2 Pakuan yang berjumlah 12 siswa.

9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk)

Revisi akhir merupakan revisi berdasarkan hasil uji lapangan yang lebih luas. Revisi produk inilah yang menjadi ukuran bahwa produk kartu bergambar yang dikembangkan benar-benar telah valid dan layak. Penelitian sudah menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan untuk terakhir setelah melalui tahap revisi dan uji coba bertahap.

3.3 Uji coba produk

3.3.1 Desain Uji coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan dimana terdapat validator praktisi yang sudah menilai media yang dikembangkan. Kepraktisan media yang dikembangkan didapatkan dari hasil penilain angket respon siswa uji terbatas yang berjumlah 8 siswa dan uji dan angket respon siswa uji

lapangan/empiris yang berjumlah 12 setelah menggunakan media kartu bergambar sedangkan untuk keefektifan media didapatkan dari hasil angket motivasi siswa dimana siswa berjumlah 12.

3.3.2 Subjek Uji coba

Subjek uji coba dari penelitian ini baik uji coba lapangan awal adalah siswa kelas II yang berjumlah 8 orang dan uji coba lapangan operasional/empiris adalah siswa kelas I yang berjumlah 12 di SDN 2 Pakuan. Penelitian ini sudah dilakukan pada bulan maret 2021.

3.4 Jenis Data

Data yang didapatkan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuanitatif.

3.4.1 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data berupa masukan atau saran dari dosen ahli, guru dan siswa di SDN 2 Pakuan. Data kualitatif ini diperoleh selama proses validasi produk dan digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

3.4.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang diproleh dari penilaian produk yang dikembangkan, skor lembar validasi, kepraktisan media, dan skor angket motivasi siswa.

3.5 Tehnik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Observasi yaitu bagian dari pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Sedangkan menurut Zainal Arifin dalam bukunya (Kristanto, 2018) observasi yaitu suatu proses yang didahului dengan pengamatan dan kemudian pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai fenomena dalam situasi aktual, maupun situasi buatan.

Observasi yang dilakukan peneliti di SDN 2 Pakuan yaitu observasi untuk memperoleh data tentang penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selain itu juga untuk mengumpulkan data tentang observasi keterlaksanaan pembelajaran.

3.5.2 Angket

Angket adalah alat ntuk mengumpulkan data dan mencatat data atau iformasi, pendapat untuk mendapatkan informasi (Arifin, 2017). Tujuan dari Angket dalam Penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dan penilaian validator dalam menilai Media kartu bergambar.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipergunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini bisa diklasifikasikan menjadi tiga jenis yang masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Instrumen tersebut yaitu:

3.6.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dilakukan untuk mengetaui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu bergambar yang sudah dibuat oleh peneliti. Lembar observasi ini diisi oleh observer atau teman sejawat, lembar observasi ini bisa dilihat pada halaman 122.

3.6.2 Lembar Angket Validasi

1. Lembar Angket Validasi Materi

   Validasi materi diberikan kepada salah satu validator atau guru ahli materi. Hasil lembar validasi oleh validator atau guru ahli materi digunakan untuk menentukan kevalidan media kartu bergambar yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan. Hal-hal yang divalidasi oleh ahli materi meliputi: kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian model yang digunakan dengan karakteristik materi. Berikut lembar validasi ahli materi pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Materi Praktisi

No	Aspek	Indikator
1	Relevansi	Materi sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik
		Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik
		penjelasan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai
		Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum
2	Keakuratan	Materi yang paparkan sesuai dengan kebenaran keilmuan
3	Kelengkapan Sajian	Memaparkan kompetensi yang harus dikuasai siswa
		Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan peserta didik
4	Kesesuaian Sajian dengan Tuntutan Pembelajaran yang Terpusat pada peserta didik	Mendorong keingin tahuan peserta didik
		Mendorong terjadinya interaksi peserta didik dengan sumber belajar
		Mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri
5	Cara Penyajian	Mendukung kepedulian terhadap motivasi belajar
		Mendukung meningkatnya motivasi belajar
6	Kesesuaian Bahasa dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar	Ketepatan penggunaan huruf
		Ketepatan penyusunan huruf
7	Keterbacaan dan Kekomunikasian	Panjang kata sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik
		Struktur huruf sesuai dengan pemahaman peserta didik

(Fatimah, 2015)

2. Lembar Angket Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kesesuaian antara keterbacaan teks, kualitas gambar, kaserasian warna, bentuk, tekstur, ruang atau *space*, bahan dan penggunaan media dengan media kartu bergambar yang dibuat. Berikut lembar validasi media dapat dilihat pada tabel. 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Media Praktisi

No	Aspek	Indikator
1.	Keterbacaan Teks	Ketepatan pemilihan warna kata
		Ketepatan pemilihan bentuk kata
		Ketepatan pemilihan ukuran kata
2	Kualitas Gambar	Kejelasan bentuk gambar
		Ketepatan ukuran gambar
		Kejelasan warna gambar
3	Keserasian Warna	Keserasian warna tulisan dengan warna *background*
4	Bentuk	Ketepatan ukuran kartu bergambar
		Bentuk fisik Kartu bergambar
5	Tekstur	Keamanan Bentuk Permukaan Media Kartu Bergambar
6	Ruang atau space	Ketepatan jarak antara *background* dengan huruf
7	Bahan	Ketepatan jenis kertas yang digunakan
		Keawetan bahan yang digunakan
8	Penggunaan Media	Kesesuaian kartu bergambar dengan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian kartu bergambar sebagai sumber belajar
		Kemampuan kartu kata bergambar untuk dapat menciptakan rasa senang siswa
		Kemampuan kartu bergambar untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi
		Kemampuan kartu bergambar untuk umpan balik dengen segera
		Kesesuaian kartu bergambar dengan lingkungan belajar
		Kualitas kartu kata bergambar

(Fatimah, 2015)

3.6.3 Lembar Angket Respon Siswa

1. Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Media

Instrumen ini berupa angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai pengguna media kartu bergambar. Lembar ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan desain media kartu gambar yang valid. Lembar ini menjadi dasar untuk merevisi media kartu gambar. Berikut lembar respon siswa dapat dilihat pada tabel. 3.3.

Tabel 3.3 Lembar Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator Respon Siswa
1.	Media	Tampilan media bagus, karena terdapat banyak variasi warna
		Bentuk media yang digunakan sangat menarik
		Media ini tidak membosankan sehingga membuat saya trmotivasi untuk belajar
		Media pembelajaran mudah digunakan
2.	Materi	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi
		Media ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya
		Media ini membuat saya lebih bersemangat belajar
		Media ini membuat saya termotivasi dalam belajar
3.	Pembelajaran	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi dengan cara belajar saya dengan baik

2. Lembar Angket Motivasi Belajar

Instrument ini berupa angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai alat untuk mengukur keefektifan kepraktisan dari rancangan media kartu bergambar yang telah valid. Lembar ini sebagai dasar untuk merevisi media kartu bergambar. Berikut lembar angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel. 3.4.

Tabel 3.4 Lembar Angket Motivasi Belajar

No	Aspek	Indikator	Pernyatan	Jumlah
1	*Attention* (perhatian/ rasa ingin tahu)	Saya memiliki rasa ingin tau yang tinggi dalam belajar	1	3
		Saya mengerjakan tugas tanpa disuruh gur	2	
		Saya memperhatikan guru ketika menjelaskan materi	3	

2	*Relevance* (keterkaitan)	Saya semangat dalam belajar menggunakan media kartu bergambar	4	6
		Saya tekun dalam belajar menggunakan media kartu bergambar	5	
		Saya memahami materi pembelajaran	6	
		Saya menjadi tambah bersemangat dalam belajar ketika pendidik memberikan pujian	7	
		Saya aktif dalam proses pembelajaran	8	
3	*Confidence* (percaya diri)	Saya menguasai pembelajaran	9	6
		Saya jujur dalam mengerjakan soal latihan	10	
		Saya tekun belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang bagus	11	
		Saya senang jika guru memberikan kesempatan pada Saya rajin bertanya dalam proses pembelajaran	12	
		Saya selalu menjawab pertanyaan guru	13	
		Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang bagus	14	
4	*Satisfaction* (kepuasan)	Saya bekerjasama dengan teman dalam mengerjakan tugas kelompok	15	4
		Saya senang ketika tugasnya dinilai Saya gembira ketika guru memberi tahu kelompok terbaik saat pembelajaran	16	
		Saya senang ketika tugasnya dinilai	17	
		Saya senang ketika guru mengumumkan nilai terbaik saat pembelajaran berlangsung	18	
Jumlah				**18**

Diadaptasi: Jhon Keller dalam (janah,dkk 2018)

3.6.4 Instrumen Untuk1Mengukur Keefektifan

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan produk yaitu angket motivasi belajar siswa. Angket diberikan pada awal dan akhir pembelajaran.

3.7 Metode Analisa Data.

Data yang didapatkan dari penelitian ini dianalisis kemudian dipergunakan untuk merevisi media kartu bergambar yang dikembangkan supaya didapatkan media kartu bergambar yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid, praktis dan efektif.

1. Analisis1Validasi Ahli

Analisis data hasil validasi media kartu bergambar yang dilakukan dengan menentukan rata-rata penilaian validator. Rumus yang dipergunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Nilai uji validitas produk

x = Jumlah Skor

y = Skor Maksimal

Nilai dari masingmasing validator akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili nilai dari seluruh validator dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

V= Rata-rata skor validator

$\sum x_i$ =Jumlah nilai penilaian siswa

n = Banyak siswa

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan tingkat kualifikasi kriteria kelayakan untuk kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 5 kategori kevalidan produk

interval skor	Kriteria kevalidan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid
$56 < NV \leq 75$	Cukup valid
$76 < NV \leq 85$	Valid
$86 < NV \leq 100$	Sangat Valid

Purwanto (dalam Septiyanti, 2017).

2. Analisis Kepraktisan Media

Data respon siswa didapatkan dari angket siswa pada media kartu bergambar yang dianalisis secara persentase. Persentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

P = respon peserta didik

x = Jumlah Skor

y = Skor Maksimal

Nilai dari setiap siswa akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili respon dari seluruh respon menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

P = Rata-rata respon siswa

$\sum x_i$ =Jumlah nilai penilaian siswa

n = Banyak siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel 3.6

Tabel 3.6 Kriterial Angket Repon Peserta Didik

interval skor	Kriteria kevalidan
$0 < P \leq 55$	Tidak Praktis
$56 < P \leq 75$	Cukup Praktis
$76 < P \leq 85$	Praktis
$86 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Ridwan (dalam Septiyanti, 2017)

3. Analisis keefektifan media

1. Uji Gain

Persamaan mencari nilai n gain

$$\text{n-gain} = \frac{(posttest) - (pretest)}{100 - pretest}$$

Untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi bekajar siswa digunakan persamaan nilai gain. Nilai gain score diperoleh berdasarkan perhitungan data motivasi belajar siswa dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria Gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018), disajikan pada Tabel 3.7

Tabel 3.7 Kriteria Gain Skor

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

Hake (Sari, 2018)

2. Keterlakasanaan Pembelajaran

Presentase keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{x}{v} \text{x } 100\%$$

Keterangan :

K = Skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah keterlaksanaan pembelajaran

y = Skor Maksimal keterlaksanaan pembelajaran

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel 3.7

Tabel 3.67 Kriterial Keterlaksanaan Pembelajaran

interval skor	Kriteria kevalidan
$0 < K \leq 20$	Sangat Kurang
$21 < K \leq 55$	Kurang
$56 < K \leq 75$	Sedang
$76 < K \leq 85$	Terlaksana
$86 < K \leq 100$	Sangat Terlaksana

(Nurjanah, 2010)