

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SUB TEMA 1 KELAS IV SDN 1 SURANADI

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURANADI
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR SEDERHANA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SUB TEMA 1
KELAS IV SDN 1 SURANADI**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

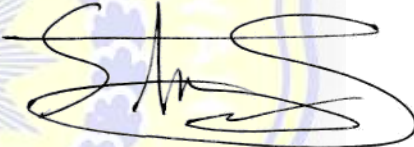
Tanggal, 01 Juli 2021

Dosen Pembimbing I



Nanang Rahman, M.Pd.
NIDN. 0824038702

Dosen Pembimbing II



Johri Sabaryati, S.Pd., M.Pfis.
NIDN. 0804048601

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,**



Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SUB TEMA 1 KELAS IV SDN 1 SURANADI

Skripsi atas nama Hayono Gunawan Adin telah dipertahankan di depan dosen
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 08 Agustus 2021

Dosen Penguji

1. Johri Sabaryati, S.Pd., M.Pfis.
NIDN. 0804048601

(Ketua)



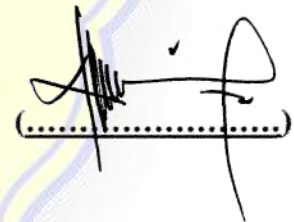
2. Yuni Mariyati, M.Pd.
NIDN. 0806068802

(Anggota II)



3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.
NIDN. 0827079002

(Anggota II)



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 : Hayono Gunawan Adin

Nim : 116180008

Alamat : Pagesangan Bebidas Mataram

Memang benar Skripsi yang ber JUDUL Pengaruh media gambar sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada subtema 1 kelas IV SDN 01 Suranadi adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

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

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

Mataram, Juli 2021
Yang membuat pernyataan,




Hayono gunawan adin
116180008



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 : Hayono Gunawan Adin
NIM : 116180008
Tempat/Tgl Lahir : Pampah 9 November 1997
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 337 759 606 gunawanhayonoadin@gmail.com
Judul Penelitian : -

Pengaruh penggunaan media gambar sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada subtema 1 kelas IV SDN 1 Sumata

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 116

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 : 10-09-2021

Penulis



NIM 116180008

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 : Hajono Gunawan Adin
NIM : 116100008
Tempat/Tgl Lahir : Pampan 9 November 1997
Program Studi : P.6SD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085337759606.gunawanhajonandini@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:

Pengaruh Penggunaan media gambar sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada subtema 1 kelas IV SDN 1 Summahi

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 : 10-09-2021

Penulis



NIM.

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.

NIDN. 0802048904

MOTTO

Jangan pernah menyerah untuk meraih mimpi, Allah bersamamu.

“Bahkan ketika segala sesuatunya tidak berjalan dengan baik, jangan pernah menyerah.

Teruslah berdoa dan yakinkanlah pada Allah SWT.



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala karunia kemudahannya yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Terima kasih banyak kepada Allah SWT berkat kasih sayang-Nya sehingga sampai saat ini saya masih menikmati keindahan Islam, iman serta selalu memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya sebagai persyaratan calon serjana Pendidikan guru sekolah dasar.
2. Kedua orang tuaku tercinta Almarhum Bapak Safri Adin yang telah membesarkan saya, memanjakan saya, menemani saya serta menjadi panutan saya seumur hidupku dan Ibu Siti Jenib Jia yang telah melahirkan saya, yang telah membesarkan saya, yang selalu mendidik saya sampai saat ini, yang selalu terlihat pura-pura tertawa di depan saya meskipun saya tau Mama sering mengeluh karena capek, yang selalu sabar dalam menghadapi sifat saya, yang selalu setia menemaniku dalam segala keadaan, yang senantiasa mendoakan aku dalam setiap langkahku dan harapanku, yang telah memberikan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dalam setiap langkah-langkahku.
3. Kaka saya Ivan Sudarmi Adin, Apdulah Hartomi Adin, Satriani Adin yang selalu mendoakan saya dan memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Kepada sahabat saya saudara Sahril yang selalu membantu saya dan menemani saya dalam keadaan suka duka kehidupan di Kota Mataram.
5. Kepada calon pendamping hidupku saudari Nurfaidah selaku penyemangat, teman berantam, teman curhat, teman begadang yang selalu setia menemaniku dalam setiap langkah hidupku kedepannya.
6. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan kami. Terimakasih untuk jasa-jasanya yang tidak mampu terbalaskan.
7. Teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2016 lebih khususnya Wiwin Novitasari yang selalu mengingatkan saya dalam segala urusan dan teman teman kelas A yang tidak bisa disebutkan semuanya. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik serta merasakan suka duka yang kita lalui di perantauan maupun waktu kuliah, semoga kita semua kelak sukses semua dan dapat berkumpul kembali Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula peneliti haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga peneliti akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “(Pengaruh Penggunaan Media Gambar Sederhana untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Sub Tema 1 Kelas IV SDN 1 Suranadi).

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani. M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Suranadi.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Bapak Nanang Rahman, M.Pd. selaku pembimbing ke I
5. Ibu Johri Sabaryati, S.Pd., M.Pfis, selaku pembimbing ke II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, Mei 2021

Peneliti,

Hayono Gunawan Adin
(116180008)

Hayono Gunawan Adin. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Sederhana Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Sub Tema 1 Kelas IV SDN 1 Suranadi”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : **Nanang Rahman, M.Pd**

Pembimbing 2 : **Johri Sabaryati, S.Pd., M.Pfis.**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pengaruh penggunaan media gambar sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada sub tema 1 kelas IV SDN 1 Suranadi. Salah satu bentuk motivasi belajar yang dapat menggugah semangat siswa-siswa sekolah dasar dalam meningkatkan materi IPS adalah melalui media gambar dengan bentuk yang sederhana. Biasanya materi pembelajaran IPS di SD siswa pernah mengalami atau menghadapi fenomena atau suasana terkait materi tersebut, sehingga hal tersebut membantu imajinasi siswa secara gamblang dan kuat dalam mengkonkretkan materi tersebut dengan menghadirkan bendanya secara abstrak melalui media gambar sederhana. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan dengan menggunakan media gambar sederhana di Kelas IV Pada Tema Indahnya Kebersamaan SDN 1 Suranadi Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan menggunakan desain *pretest-posttest group design*.. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Suranadi Tahun Pelajaran 2020/2021. Sampel penelitian diambil secara teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan 22 pernyataan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media gambar sederhana terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada Tema Indahnya kebersamaan SDN 1 Suranadi Tahun Pelajaran 2020/2021, yang dibuktikan dengan hasil uji t (*paired sample t-test*), dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,655 > 2,074$ dan $Sig. (2 tailed) = 0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada sub tema 1 kelas IV SDN 1 Suranadi Tahun Pelajaran 2020/2021. Data ini didukung dengan perbandingan selisih nilai rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen lebih besar dari *pretest*-nya yaitu $73 > 44$ dengan nilai N-Gain skornya sebesar 52% yang berarti dalam kategori cukup efektif.

Kata kunci: Media gambar sederhana, motivasi belajar

Hayono Gunawan Adin. 2020. "The Effect of Using Simple Image Media to Increase Student Learning Motivation in Sub-theme 1 Class IV SDN 1 Suranadi ". Essay. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor 1: Nanang Rahman, M.Pd

Advisor 2: Johri Sabaryati, S.Pd., M.Pfis.

ABSTRACT

This study aimed to determine how the effect of using simple picture media to increase student motivation in sub-theme 1 class IV SDN 1 Suranadi. Images in basic forms are a learning motivation that can increase elementary school kids' interest in improving the social studies curriculum. Students in elementary school have typically encountered or faced phenomena or circumstances connected to social studies study materials. Abstracting objects using basic graphic medium aids students' imaginations in clearly and forcefully concretizing the content. The purpose of this study was to see if using basic visual media has a significant difference in learning motivation in Class IV on the *Indahnya Kebersamaan* Theme of SDN 1 Suranadi in the 2020/2021 academic year. This study uses a pretest-posttest group design to conduct quantitative research with an experimental technique. The participants in this study were all fourth-grade students at SDN 1 Suranadi for the 2020/2021 academic year. The saturation sampling strategy was used to collect the research sample. A questionnaire containing 22 statements was employed as the research tool in this study. The results of this study show that using simple picture media has a significant effect on the learning motivation of grade IV students at SDN 1 Suranadi in the 2020/2021 academic year, as evidenced by the results of the t-test (paired sample t-test), where t-count is greater than t-table, which is $7,655 > 2,074$, and Sig. (2 tailed) = 0.001 0.0. For the 2020/2021 academic year, this result indicates that employing simple picture media to improve students' learning motivation in sub-theme 1 class IV SDN 1 Suranadi has a substantial effect. The difference in the average value of the experimental class's post-test results is bigger than the pretest; $73 > 44$ with an N-Gain score of 52 percent, indicating that it is in the quiet effective group.

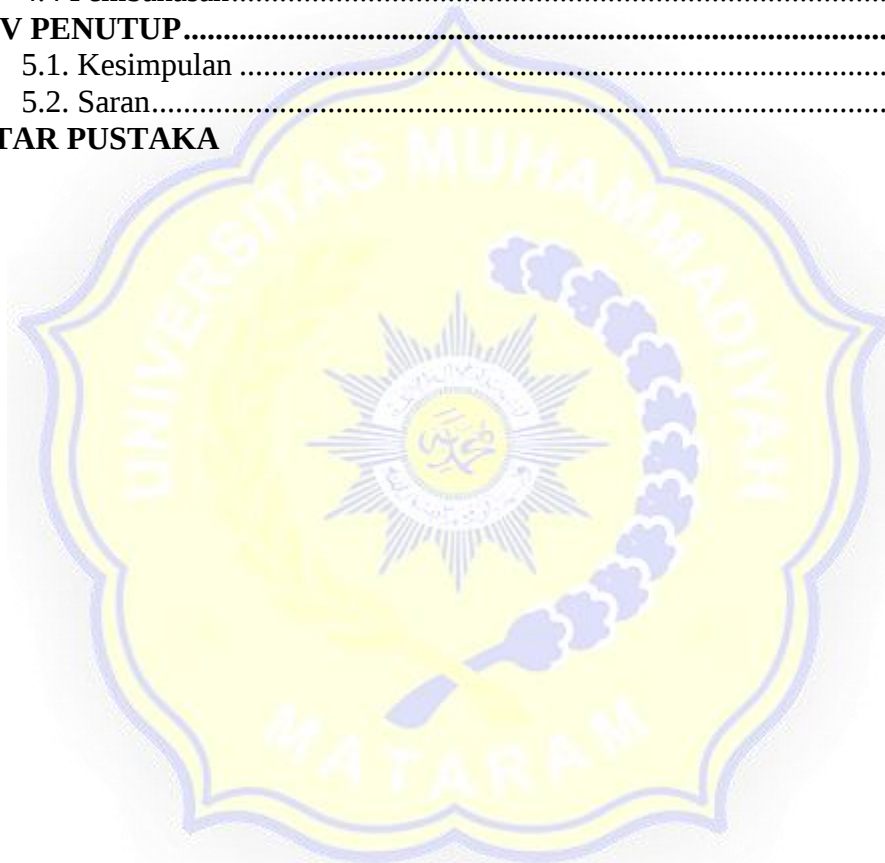
Keywords: Simple picture media, learning motivation



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian yang Relevan	7
2.2. Pembelajaran Tematik.....	9
2.2.1 Arti Penting Pembelajaran Tematik.....	15
2.2.2 Prinsip Pembelajaran Tematik.....	12
2.2.3 Ciri – ciri Pembelajaran Tematik	15
2.3. Media Pembelajaran	23
2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran	23
2.3.2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	24
2.3.3. Macam – Macam media Pembelajaran	25
2.3.4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	27
2.3.5. Indikator Media Pembelajaran	28
2.3.6. Indikator Media Pembelajaran	29
2.3.7. Media Gambar Sederhana	30
2.4. Motivasi Belajar	30
2.4.1. Pengertian Motivasi Belajar	30
2.4.2. Ciri-ciri Motivasi Belajar	32
2.4.3. Fungsi motivasi	32
2.4.4. Indikator motivasi belajar.....	33
2.5. Sub Tema 1 Indahnya Kebersamaan.....	33
2.6. Kerangka Berfikir.....	35
2.7. Hipotesis Penelitian.....	37

BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	38
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	39
3.3. Populasi dan Sampel	39
3.4. Variabel Penelitian	40
3.5. Teknik Pengumpulan Data	40
3.6. Instrumen Penelitian.....	41
3.7. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil Penelitian	45
4.2 Deskripsi Data Penelitian.....	46
4.3 Hasil Uji Prasyarat	51
4.4 Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media gambar sederhana berpengaruh terhadap motivasi siswa 32



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rancangan pretest-posttest group design.....	34
Tabel 3.2. Skor untuk Setiap Butir Pernyataan	38
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrument Observasi Kelas Eksperimen	38
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrument Observasi Kelas Kontrol.....	38
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument Media Gambar Sederhana.....	39
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrument motivasi belajar	39
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian di SD Negeri 1 Suranadi.....	47
Tabel 4.2.1.1 Kategori Validitas Angket	47
Tabel 4.2.2.2 Uji Homogenitas	47
Tabel 4.3.1.1. Hasil Uji Reabilitas	48
Tabel 4.3.1.2. Uji Hipotesis (Uji-t)	49
Tabel 4.3.1.3. Motivasi Belajar Pre-test Kelas Kontrol dan Eksperimen	51
Tabel 4.3.1.4. Motivasi Belajar Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	52
Tabel 4.4.1. Hasil Uji t-test Paired Samples	53
Tabel 4.4.2 Output “Paired Sample Test.....	54
Tabel 4.4.3. Uji t-Paired Sample Test.....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (kelas eksperimen)

Lampiran 3. Kuesioner

Lampiran 4. Rekapitulasi Angket

Lampiran 5. Analisis butiran angket

Lampiran 6. Hasil uji hipotesa

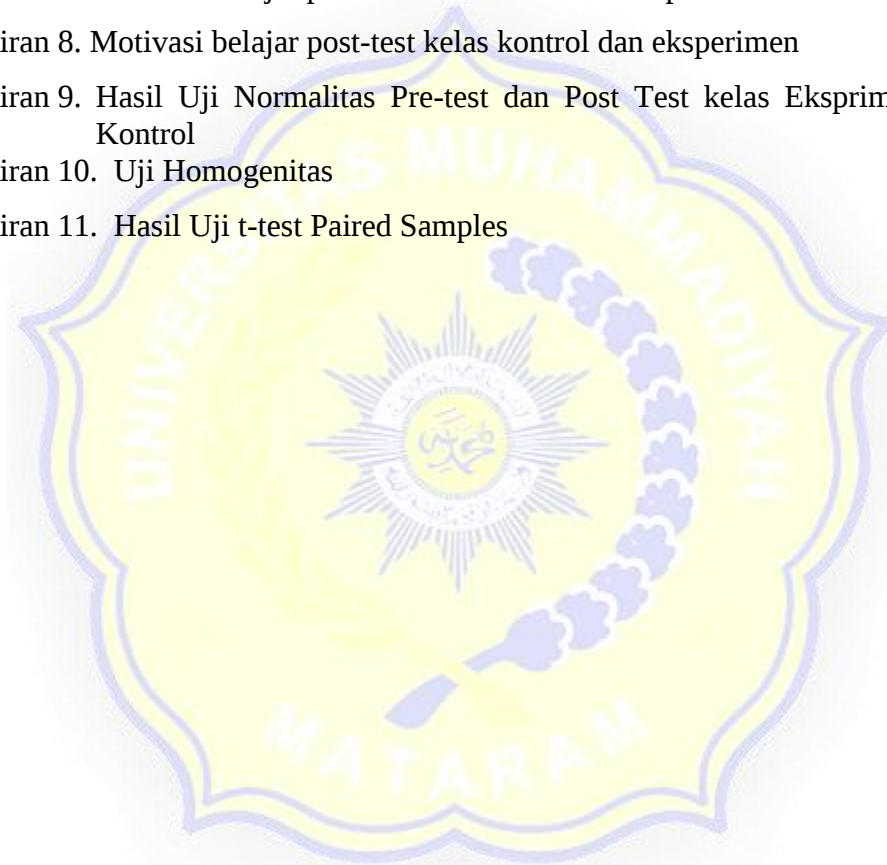
Lampiran 7. Motivasi belajar pre-test kelas kontrol dan eksperimen

Lampiran 8. Motivasi belajar post-test kelas kontrol dan eksperimen

Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post Test kelas Eksperimen dan Kontrol

Lampiran 10. Uji Homogenitas

Lampiran 11. Hasil Uji t-test Paired Samples



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum 2013 didasarkan pada kemampuan. Ini merumuskan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai siswa secara komprehensif. Selain itu, proses pembelajaran dan penilaian yang dibutuhkan siswa juga dirumuskan untuk mencapai kemampuan yang dibutuhkan. Dalam hal memfasilitasi terwujudnya kompetensi yang telah ditetapkan, pembelajaran mata pelajaran dipilih sebagai dasar pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran berdasarkan pemilihan tema yang sesuai dengan dunia anak untuk menarik minat belajar. Kesesuaian materi pembelajaran dengan dunia nyata dan minat belajar anak dapat mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh makna (Indriasih, 2014).

Pendidikan pada semua jenjang terus melakukan berbagai upaya dan inovasi pendidikan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan zaman, yang diwujudkan dalam bentuk reformasi kurikulum. Hal ini disebabkan pentingnya memadukan pembelajaran dengan kehidupan nyata dan gagasan perkembangan kognitif anak yang cenderung memperlakukan sesuatu secara utuh (whole). Kesederhanaan pembelajaran mata pelajaran dan pembelajaran yang komprehensif sesuai dengan pandangan pragmatis pendidikan. Dalam pendidikan praktis, pengetahuan merupakan hasil manusia yang secara aktif beradaptasi dengan lingkungan, sehingga kurikulum harus

sesuai dengan pengalaman nyata peserta didik (Solehuddin, 2014). Melalui mode pembelajaran topik, salah satu hasil pendidikan yang sesuai dengan pengalaman nyata siswa dapat diperoleh.

Model pembelajaran topik adalah model pembelajaran komprehensif yang menggunakan topik untuk menghubungkan beberapa topik. Tema fungsi pembelajaran ini antara lain: biarkan anak fokus, karena fokus pada suatu tema, anak dapat mengembangkan berbagai pengetahuan dan kemampuan pada suatu tema, pemahaman tema menjadi lebih mendalam dan berkesan, dan siswa merasa lebih bermanfaat. Dan makna belajar, karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas. Topik dapat ditentukan melalui negosiasi guru-siswa, atau melalui diskusi guru. Setelah topik disepakati, subtopik dikembangkan berdasarkan hubungannya dengan bidang penelitian (Trianto, 2014).

Efektivitas pembelajaran topik tidak terlepas dari penggunaan topik sebagai “satu kesatuan konsep”. Dalam proses pembelajaran, guru perlu dilatih untuk mengaitkan kegiatan pembelajaran dengan konsep yang harus disajikan dalam lingkungan yang menarik dan nyata. Gambar sederhana dapat menjadi bagian dari media pembelajaran yang digunakan guru sebagai metode pembelajaran. Bagi siswa sekolah dasar, secara umum tingkat perkembangannya masih memandang segala sesuatu secara utuh (utuh) dan secara sederhana dapat memahami hubungan antar konsep. Proses belajar masih tergantung pada objek tertentu dan pengalaman hidup langsung.

Pada umumnya yang menjadi materi pembelajaran IPS di SD siswa pernah mengalami atau menghadapi fenomena atau suasa terkait materi tersebut, sehingga hal tersebut membantu imajinasi siswa secara gamblang dan kuat dalam mengkonkretkan materi tersebut. Karena biasanya kalau hal yang sudah pernah dialami oleh seseorang akan lebih mudah dibelajarkan apabila berusaha menghadirkan bendanya secara abstrak. Oleh karena itu, salah satu langkah dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah dasar dengan pendekatan media gambar dalam bentuk-bentuk sederhana seperti gambar benda yang berhubungan dengan keberagaman budaya yang ada di Indonesia khususnya budaya setempat (Fajri, 2018).

Salah satu tema yang diajarkan di kelas IV SD ini adalah tema tentang indahny kebersamaan Subtema 1 pembelajaran 1 tentang keanekaragaman budaya bangsaku. KD 3.2 dan 4.2 tentang materi pembelajaran IPS keanekaragaman budaya Indonesia dan Materi pembelajaran PPKn KD 3.4 dan 4.4 tentang sikap terhadap keragaman budaya. Ilmu-ilmu sosial (IPS) dan pendidikan kewarganegaraan masih bersifat abstrak dalam penerapan atau penyampaian materi bagi siswa sekolah dasar sebagai pilihan cabang ilmu yang berkaitan dengan sikap dan kebiasaan terhadap lingkungan (masyarakat). Tema ini sangat cocok dikembangkan untuk merangsang siswa SD untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas, sehingga meningkatkan pembelajaran IPS dan mata pelajaran PKn.

Salah satu bentuk motivasi belajar yang dapat menginspirasi siswa sekolah dasar untuk meningkatkan materi penelitian IPS adalah bentuk

sederhana materi pembelajaran topik 1 dan subtopik 1 tentang keanekaragaman budaya Indonesia dan materi dari PPKn KD 3.4 dan 4.4 pembelajaran tentang keanekaragaman budaya melalui gambar. Sikap dan materi pendidikan tentang sikap terhadap keragaman budaya. Materi ini sangat cocok untuk ditampilkan di media dalam bentuk sederhana yang diperoleh dari media sosial dan media cetak, kemudian untuk menunjukkan kepada siswa berbagai contoh nyata keragaman budaya Indonesia.

Bagi guru SD, merangsang minat siswa adalah dengan memberikan contoh dalam bentuk media melalui gambar-gambar yang sederhana dan menarik. Peran media dalam pembelajaran adalah memiliki kapasitas atau potensi yang dapat digunakan untuk keperluan guru, sebagai konsep nyata, objek kontekstual, menyajikan informasi yang tidak membosankan dan mengatasi keterbatasan waktu dan tempat. Guru sekolah dasar dapat menggunakan media pembelajaran sebagai sumber pembelajaran inkuiri sosial yang terbaik dan paling efektif melalui kegiatan menggambar berdasarkan tema Topik (Fajri, 2018). Ketika mereka belajar dari dunianya sendiri, mereka akan menciptakan suasana yang menyenangkan, yaitu dunia game yang salah satunya diekspresikan dalam bentuk gambar nyata.

Berdasarkan observasi peneliti SDN 1 Suranadi menerapkan kurikulum 2013 dan menggunakan buku dengan metode pembelajaran mata pelajaran terpadu. Namun, guru kebanyakan menggunakan metode ceramah ketimbang menggunakan alat bantu media yang dapat mendukung materi yang dibahas, hanya terpaku kepada apa yang ada di buku paket dan cenderung

mendominasi kegiatan pembelajaran. Guru tidak mengkonkritkan materi dengan media sehingga siswa dapat melihat dengan jelas dan memahami materi pembelajaran dengan mudah, alasannya tidak cukup waktu untuk membuat media baru yang berhubungan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas. Oleh karena itu, siswa kurang termotivasi dan termotivasi untuk belajar dan berlatih di LKS karena kurangnya kreativitas dalam memilih metode dan tidak menggunakan media sebagai alat bantu, mereka cenderung memberikan bacaan dan pekerjaan rumah kepada anak-anaknya. Buku /LKS tidak memberikan gambaran umum. Dalam kegiatan atau proses pembelajaran, pemilihan metode pengajaran sangat diperlukan, karena metode yang digunakan dapat merangsang semangat siswa dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan adalah media gambar sederhana, karena dapat merangsang motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran topik-topik yang berkaitan dengan keindahan keberagaman di negara kita. Sebab, dalam proses perkembangan anak, jika anak secara langsung ikut belajar dan berlatih, mereka bisa melihat perubahan. Berdasarkan premis ini, peneliti berencana untuk menggunakan metode grafis tematik sederhana untuk membantu guru memaksimalkan pembelajaran mereka dan membuat pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan grafik sederhana terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada subtopik 1 IV SDN 1 Suranadi.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan masalah, yaitu apa pengaruh penggunaan sarana grafis sederhana terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada subtopik 1 kelas IV SDN 1 Suranadi?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar sederhana terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada subtopik IV SDN 1 Suranadi.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

a. Bagi sekolah

Memberikan informasi kepada semua pihak terkait dampak pembelajaran tematik SD di kelas IV dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan motivasi siswa.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan ide-ide kepada guru yang dapat digunakan untuk mempelajari topik-topik dasar melalui sarana gambar sederhana.
- 2) Memotivasi guru untuk meningkatkan keprofesionalan pengajarannya melalui pemilihan moda dan sarana pembelajaran yang kreatif, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran dasar.

c. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan kemampuan siswa untuk benar-benar mengalami materi pembelajaran melalui metode gambar sederhana.

- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada bidang studi IPS, penggunaan media grafis sederhana, dan materi yang berkaitan dengan tema 1, keindahan keanekaragaman, dan subtema keanekaragaman budaya.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang menampilkan gambar-gambar sederhana terkait materi subtema keanekaragaman budaya di negara kita untuk menghasilkan materi konkrit yang dapat dilihat melalui panca indera.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan

Setelah mengkaji dan membaca beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh lembaga-lembaga berikut:

1. Penelitian Nurjanah, dengan judul Pengaruh media gambar terhadap motivasi belajar mata kuliah Pasi Pinang Tingkat III SDN Meureubo Barat Kabupaten Aceh Barat, Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari pengaruh media gambar terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia Kelas III SDN Pasi Pinang Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Aceh Pasi Pinang Barat Kabupaten Meureubo pada bulan Maret 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa citra penggunaan media berpengaruh terhadap motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Pasi Pinang Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada jenis penelitian yang digunakan, penelitian sebelumnya mengadopsi jenis kualitatif, sedangkan penelitian ini mengadopsi jenis eksperimen.

2. Penelitian Puspita Ningrum dengan judul Pengaruh penggunaan media gambar terhadap motivasi belajar IPS siswa Kelas V SD se-gugus II

Kecamatan Ngemplak Sleman tahun 2011/2012. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pencitraan terhadap motivasi belajar IPS kelas II SD Negeri Ngemplak Sleman kelas V Tahun Pelajaran 2011/2012.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dan desain penelitian post event dengan variabel bebas media gambar dan variabel terikat motivasi penelitian sosial. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD se-gugus II kecamatan Ngemplak Sleman yang berjumlah 163 siswa. Pengambilan Sampel Menggunakan Tabel Krejcie Jika populasi 163 dan tingkat kesalahan 5%, jumlah sampel adalah 113 siswa. Gunakan alat survei kuesioner untuk pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang menggunakan alat bantu yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Validitas elemen alat dihitung menggunakan korelasi product-moment dan dikoreksi menggunakan rumus koefisien . Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi product-moment dan analisis regresi. Perhitungan dan analisis menggunakan analisis data SPSS 15.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persamaan regresi $Y' = 27,783 + 0,467X$, nilai F 102,607 dan signifikansi 0,000, sehingga $p < 0,05$. Uji korelasi menunjukkan bahwa r adalah 0,693. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,480 atau 48% (berasal dari $0,480 \times 100\%$), yang berarti bahwa rata-rata citra berpengaruh sebesar 48%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Oleh karena itu,

hipotesis bahwa media gambar berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar yang diajukan dalam penelitian ini terbukti atau diterima.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada jenis penelitiannya yaitu post-event research design, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi-experimental.

3. Penelitian Sarwik Utami (2015), dengan judul Penggunaan mediagambar untuk meningkatkan motivasi siswa kelas tiga dan hasil belajar sains.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa ditinjau dari karakteristik dan kebutuhan biologisnya, serta nilai yang diperoleh siswa masih di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) 70.

Untuk mencapai nilai yang ditentukan, peneliti menggunakan gambar berarti. Metode ini melibatkan banyak kegiatan bagi siswa. Objek penelitian ini adalah siswa SD III A 017 Kundur. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yang meliputi program pembelajaran guru meliputi rencana perbaikan pembelajaran, data observasi guru dan siswa, serta hasil tes awal dan akhir. Analisis data menggunakan data kualitatif.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan evaluasi. Periksa hasil belajar siswa sebelum masa tes awal (pre-period). Pada pra siklus diperoleh hasil pertama 12 orang (54,55%) tidak tuntas sebanyak 10 orang (45,45%). Siklus I terdiri dari 15 orang (72,73%) dan tidak tuntas sampai 7 orang (27,27%). Siklus II diselesaikan sebanyak 22 orang (100%). Untuk rentang nilai dari 80 hingga 89 dan kriteria evaluasinya tinggi. Kesimpulannya,

penggunaan metode media gambar dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas III A SD Negeri 017 Kundur.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada metode penelitiannya yaitu penggunaan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen.

2.2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran yang baik lebih dari sekedar pembelajaran yang dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk memperoleh pengetahuan. Pendidikan tidak lagi hanya fokus pada hard skill (pengetahuan dan keterampilan), untuk soft skill (sikap sosial atau spiritual), harus ada hasil pelatihan (Bahri, 2015).

Guru juga harus mampu menggali konsep berbagai aspek soft dan hard skill yang telah dimiliki siswa melalui berbagai kegiatan yang melibatkan lingkungan sekitar, sehingga dapat menghasilkan makna dari pembelajaran yang telah diselesaikan. Untuk menggabungkan konsep-konsep yang berbeda ini, diperlukan tema untuk menciptakan kesatuan pembelajaran. Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah 2013 menjelaskan bahwa pembelajaran terpadu tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kemampuan berbagai mata pelajaran ke dalam setiap mata pelajaran. Pembelajaran terpadu tematik dilaksanakan di semua kelas jenjang SD/MIN (I

sampai VI), kecuali mata pelajaran pendidikan agama dan pendidikan karakter yang tidak menggunakan pembelajaran terpadu tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang di dalamnya diberikan bahan ajar berupa tema-tema yang mengintegrasikan semua disiplin ilmu. Kemampuan berbagai disiplin ilmu diintegrasikan ke dalam berbagai disiplin ilmu, yang mengintegrasikan berbagai aspek sikap belajar, keterampilan dan pengetahuan (Sofan dan Ahmadi Amri, 2014).

Secara lebih rinci, pembelajaran mata pelajaran dimaknai sebagai semacam pemagangan, yang mengintegrasikan berbagai kemampuan multidisiplin dari berbagai disiplin ilmu. Integrasi yang dilakukan menyangkut dua hal. Pertama, mengintegrasikan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam pembelajaran. Kedua, integrasi beberapa konsep dasar terkait (Daryanto dan Herry Sudjendro, 2014).

Seperti disebutkan di atas, pembelajaran mata pelajaran memiliki banyak definisi. Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran terpadu mata pelajaran adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa keterampilan dasar dari berbagai disiplin ilmu ke dalam satu mata pelajaran dan mengintegrasikan berbagai aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Peneliti menggunakan pengetahuan ini untuk mendefinisikan konsep pembelajaran topik.

2.2.1 Arti Penting Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik sangat penting di SD/MI karena sesuai dengan tahap perkembangan anak SD/MI. Beberapa makna penting belajar tentang topik yang diungkapkan oleh Trianto adalah sebagai berikut : (Trianto, 2011):

a. Dunia anak adalah dunia nyata

Perkembangan psikologis anak merupakan tahap berpikir nyata. Anak melihat bahwa objek yang dipelajari mengandung rangkaian konsep atau materi tentang topik yang berbeda. Misalnya, ketika anak-anak berbelanja di pasar, mereka akan menghadapi perhitungan (matematika), dialog tawar-menawar (dalam bahasa Indonesia), dan interaksi pembeli-penjual (IPS).

b. Proses pemahaman anak terhadap suatu konsep dalam suatu peristiwa/objek lebih terorganisasi.

Dengan bersekolah, setiap anak menyumbangkan ilmu yang mereka miliki sebelumnya. Proses memahami mata pelajaran yang diajarkan sangat bergantung pada pengetahuan awal siswa. Guru dan orang tua bertindak sebagai fasilitator, menghubungkan pengetahuan siswa yang ada dengan pengetahuan baru yang harus mereka pelajari.

c. Pembelajaran akan lebih bermakna

Jika apa yang dipelajari siswa dapat digunakan untuk mempelajari materi selanjutnya, maka pembelajaran akan lebih bermakna. Apa yang dipelajari siswa masih saling berkaitan (tidak terpisah).

d. Memberi peluang siswa guna mengembangkan kemampuan diri.

Melalui pembelajaran tematik, lebih banyak sikap, keterampilan dan pengetahuan dapat ditumbuhkembangkan.

e. Memperkuat kemampuan yang diperoleh

Keterampilan yang diperoleh siswa dari satu mata pelajaran akan melengkapi keterampilan yang diperoleh dari mata pelajaran lain.

f. Efisiensi waktu

Guru dapat mengembangkan rencana pengajaran untuk beberapa mata pelajaran sekaligus dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu topik. Pembelajaran tematik sangat penting di tingkat SD/MI, karena mengajak siswa untuk aktif mencari sendiri ilmunya, sehingga ilmu yang diperoleh lebih bermakna. Pembelajaran berkaitan dengan peristiwa yang dialami atau dilihat siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran mata pelajaran juga sejalan dengan tahapan perkembangan anak SD/IM, yang melihat segala sesuatu secara utuh.

2.2.2 Prinsip Pembelajaran Tematik

Permendikbud No. 57 tahun 2014 tentang Pokok-pokok Pembelajaran Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Tahun 2013 adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mencari pengetahuannya sendiri daripada disuruh.
- b. Pemisahan antara subjek tidak terlalu jelas. Fokus pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui mata pelajaran.
- c. Ada tema yang memadukan beberapa keterampilan dasar yang berkaitan dengan berbagai konsep, sikap dan kemampuan.
- d. Sumber belajar yang paling beragam tidak terbatas pada buku teks.
- e. Siswa dapat belajar secara individu atau kelompok, tergantung pada karakteristik kegiatan yang dilakukan.
- f. Guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar dapat beradaptasi dengan keragaman siswa dalam kecerdasan, pengalaman, dan gaya belajar.

- g. Jangan memaksakan KD yang tidak bisa digabungkan. KD dapat diajarkan secara mandiri.
- h. Dari hal-hal konkret ke hal-hal abstrak, memberikan siswa pengalaman langsung. Pembelajaran mata pelajaran menuntut guru yang lebih aktif dan kreatif dalam pengembangan bahan ajar, karena materi yang disajikan dalam pedoman (buku guru) yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan masih berada pada level paling bawah. Prinsip pembelajaran yang akan ditelaah lebih dalam dalam penelitian ini adalah prinsip pemisahan yang tidak mencolok antar disiplin ilmu, ada tema yang menyatukan beberapa kemampuan dasar yang saling terkait, bukan memaksakan kemampuan dasar yang tidak dapat diintegrasikan.

2.2.3 Ciri – ciri Pembelajaran Tematik

Menurut (Suyanto & Jihad, 2015), ciri-ciri pembelajaran topik adalah sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

Metode yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran mengadopsi metode modern, yaitu pembelajaran berpusat pada siswa. Tugas guru sebagai konselor di kelas adalah membantu siswa ketika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pengalaman langsung siswa berdampak positif terhadap pembelajaran, antara lain: mudah diingat, observasi diri, observasi diri, dan observasi orang lain. Semua pembelajaran mata pelajaran dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung, yang memudahkan siswa untuk memahami hal-hal baru.

- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran topik lebih menitikberatkan pada pendefinisian topik yang berkaitan dengan kondisi lingkungan saat ini dan yang akan datang.

- d. Tunjukkan konsep-konsep siswa dari berbagai disiplin ilmu, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep ini.

- e. Bersifat fleksibel (luwes)

Guru dapat menghubungkan buku teks, kehidupan siswa, dan kondisi lingkungan dengan berbagai topik lain untuk membahas topik studi.

- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Setiap siswa memiliki kebutuhan dan minat yang berbeda-beda. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan kepada siswa untuk memenuhi minat dan kebutuhannya.

- g. Prinsip belajar yang digunakan adalah menyenangkan dan bermain

Prinsip pembelajaran mata pelajaran adalah memiliki struktur pembelajaran yang tidak kaku, sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas melalui interaksi dengan lingkungan dan masyarakat selama proses pembelajaran.

2.3. Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, diperlukan penguasaan materi untuk menyampaikan informasi. Belajar bisa dilakukan kapan saja, di mana saja. Saat melaksanakan proses pembelajaran di sekolah (formal), sangat penting untuk menggunakan media secara tepat dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin media yang berarti perantara. Pengertian umum adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada

penerima informasi. Dalam proses pembelajaran, terjadi proses komunikasi antara guru dan siswa. Guru secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran dan media komunikasi secara bersama-sama (Rosardi dan Zuchdi, 2014).

Ada banyak jenis media pembelajaran, dan dengan berkembangnya zaman guru semakin mudah untuk menggunakan media atau membuat media. Banyak media pembelajaran yang dipasarkan (dijual). Pelajari bagaimana media dibuat atau dirancang agar terlihat nyata atau konkret. Karena ketika melihat kebenaran atau konkritnya, siswa dapat dengan mudah menyerap informasi sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (Rosardi & Zuchdi, 2014).

2.3.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran tidaklah mudah, karena perlu menggunakan media yang sesuai dalam materi. Pemilihan media pembelajaran yang salah menyebabkan penyampaian materi pembelajaran menjadi efektif. Ada enam kriteria pemilihan media (Arsyad, 2015), yaitu:

a. Tujuan penggunaan

Guru dapat memperhatikan tujuan penggunaan media dan jenis rangsangan sensorik yang digunakan, apakah domain yang ingin dicapai adalah kognisi, emosi, gerakan mental, media visual bergerak, atau media visual statis.

b. Sasaran pengguna media

Setelah mempertimbangkan tujuan penggunaan, langkah selanjutnya adalah guru melihat kepada siapa media akan diterapkan, memperhatikan tingkat kelas, latar belakang masalah, dan jumlah siswa.

c. Karakteristik media

Sebelum menerapkan media pembelajaran, guru harus memahami terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan media. Mengetahui terlebih dahulu karakteristik media untuk memilih media dapat memudahkan penerapan media tersebut.

d. Waktu

Waktu yang diperlukan untuk menerapkan media pembelajaran harus diperhatikan, karena ketika menggunakan media untuk menyampaikan materi, alokasi waktu untuk pembelajaran harus diingat. Jika waktu pelaksanaannya lama, tetapi waktu pembelajarannya tidak dialokasikan dengan baik, maka media pembelajaran akan sia-sia. Akhirnya, penyampaian bahan ajar terhambat.

e. Biaya

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Faktor biaya harus diperhatikan. Dibandingkan dengan penggunaan alat bantu belajar yang murah, penggunaan alat bantu belajar yang mahal belum tentu memiliki nilai efektif.

f. Ketersediaan

Yang dimaksud dengan usability disini adalah media yang akan digunakan guru tersedia di lingkungan sekolah atau di pasar. Mendemonstrasikan fasilitas yang dibutuhkan di dalam kelas, seperti penggunaan media dengan rotasi dan revolusi materi terestrial. Karena sekolah tidak memiliki fasilitas yang cukup, guru dapat mengajak siswa untuk berlatih materi rotasi dan revolusi bumi.

2.3.3 Macam – Macam media Pembelajaran

Ketika pilihan media pembelajaran tepat, pembelajaran bisa efektif. Menurut (Arsyad, 2015) ada beberapa sarana belajar:

a. Media berbasis manusia

Media yang berpusat pada orang memiliki keunggulan karena dapat menyampaikan informasi secara langsung (melalui percakapan, siswa dapat membantu menemukan solusi masalah dalam diskusi). Media pembelajaran yang berorientasi pada orang memungkinkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan memotivasi mereka lebih aktif. Berkat media, siswa dapat memiliki keberanian untuk mengungkapkan pendapatnya.

b. Media berbasis cetakan

Media cetak yang paling sering digunakan oleh guru adalah buku, teks, lembar kerja siswa (LKPD), dan koran. Ada enam hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat media cetak: ukuran font, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Keenam hal tersebut di satu sisi untuk menarik minat pembaca, dan di sisi lain agar tidak menimbulkan kesan membosankan bagi masyarakat, sehingga pembaca tidak merasa bosan.

c. Media berbasis visual

Visi mengacu pada alat yang dapat dilihat dengan penglihatan (mata). Media visual dapat berupa gambar, lukisan, gambar konseptual, dan grafik. Media visual memberikan kemudahan bagi guru untuk meningkatkan pemahaman terhadap isi materi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, media visual jenis ini digunakan dalam proses pembelajaran di kelas saat melakukan penelitian ini.

d. Media berbasis audiovisual

Audio mengacu pada alat yang dapat didengar dengan pendengaran, dan visi mengacu pada alat yang dapat dilihat dengan penglihatan (mata). Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan suara. Media audiovisual lebih digemari siswa karena siswa dapat menggunakan dua indera (mata dan telinga) dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat. Contoh media audiovisual, seperti video, slideshow, dan film.

e. Media berbasis komputer

Komputer memiliki banyak fungsi, dan dengan era komputer saat ini, memiliki peran sebagai media pembelajaran. Media komputer dapat digunakan untuk latihan soal, media pembelajaran teknologi informasi, dan sebagai alat peraga.

f. Pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar

Sumber belajar dapat ditemukan di mana-mana. Contoh sumber belajar sekolah dapat ditemukan di perpustakaan. Masuk langsung ke bidang studi dapat mempengaruhi siswa. Karena pembelajaran langsung dapat memperkuat daya ingat siswa.

Tujuan umum media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi. Dengan berkembangnya zaman, semakin banyak alat (media pembelajaran) yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan sarana pembelajaran visual seperti gambar benda dan alat yang dapat mengasah keterampilan siswa.

2.3.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebelum melanjutkan proses pembelajaran, ada dua hal yang perlu diperhatikan yaitu media pembelajaran dan model pembelajaran yang akan digunakan. Karena dua hal inilah yang membuat proses pembelajaran berhasil atau tidak. Jika guru memilih media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan disebarluaskan, maka siswa akan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, begitu pula sebaliknya. Penggunaan media pembelajaran sangat efektif dalam menyampaikan isi pembelajaran, selain itu media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi, memberikan cara penyajian materi yang berbeda, dan mendorong berakhirnya pembelajaran. Menurut Levie & Lentz (Arsyad, 2015), media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi, yaitu:

a. Fungsi atentis

Fungsi atensi adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat fokus pada materi yang diberikan oleh guru. Karena siswa, terutama siswa SD, hanya memiliki sedikit waktu untuk berkonsentrasi, sehingga guru dapat menggunakan penglihatan tersebut untuk fokus pada siswa. Memungkinkan siswa untuk lebih mengingat isi materi pembelajaran.

b. Fungsi afektif

Fungsi emosional berfokus pada kegembiraan belajar (dalam bentuk teks atau gambar). Membuat siswa lebih nyaman dalam proses belajar dan Anda cenderung tidak mengganggu belajar teman-temannya.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa gambar dapat mempercepat terwujudnya tujuan memori dan pemahaman isi pembelajaran. Materi yang diberikan oleh guru. Karena siswa, terutama siswa SD, hanya memiliki sedikit waktu untuk berkonsentrasi, sehingga dengan efek visual ini, guru dapat fokus pada siswa. Memungkinkan siswa untuk lebih mengingat isi materi pembelajaran.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensasi dapat dilihat pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual dapat mendorong terwujudnya tujuan untuk memahami dan mengingat isi pembelajaran.

2.3.5 Indikator Media Pembelajaran

Jika ada indikator untuk media pembelajaran maka dapat dikatakan baik. Ada lima indikator untuk menciptakan media pembelajaran yang baik, yaitu (Arsyad, 2015):

a. Relevansi/ kesesuaian

Relevansi atau aplikabilitas berarti media pembelajaran memenuhi tujuan dan karakteristik pembelajaran siswa.

b. Kemampuan guru

Kemampuan guru berarti dengan bantuan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih mudah.

c. Kemudahan penggunaan

Kemudahan penggunaan artinya media pembelajaran mudah dioperasikan.

d. Ketersediaan

Ketersediaan mengacu pada infrastruktur yang dimiliki sekolah. Setiap sekolah memiliki infrastruktur yang berbeda.

e. Kebermanfaatan

Manfaat artinya media pembelajaran harus memiliki nilai guna, termasuk manfaat bagi siswa untuk memahami materi.

2.3.6 Media Gambar Sederhana

Menurut Daryanto (2010), media gambar adalah penyajian visual yang menggunakan titik, garis, gambar, teks atau simbol visual lainnya untuk merangkum, mendeskripsikan, dan meringkas suatu ide, data, atau peristiwa. Media pencitraan sederhana termasuk jenis media visual yang dapat dilihat melalui penglihatan (mata). Media gambar sederhana ini adalah gambar cetakan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Media gambar semacam ini dapat mengkonkretkan materi abstrak, sehingga memudahkan guru untuk memahami isi materi selama pembelajaran siswa.

Media visual dalam hal ini lebih condong pada gambar diam (flat images), yang digunakan untuk meningkatkan kesan, menambah fakta baru dan memberi makna abstrak. Media gambar datar, seperti foto, gambar ilustrasi, kartu flash, gambar yang dikuratori, dan fragmen gambar (rangkaian gambar) mudah didapat dan murah. Media ini juga mudah dipahami dan dapat dinikmati dimana saja. (Sutiman, 2013).

2.4. Motivasi Belajar

2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah diaktifkan. Motivasi diaktifkan pada waktu-waktu tertentu, terutama ketika ada kebutuhan yang mendesak untuk mencapai suatu tujuan (Prawira, 2013). Dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan daya penggerak umum bagi siswa untuk menghasilkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan arah kegiatan belajar, memberikan arah kegiatan belajar, dan mencapai tujuan yang diinginkan oleh mata pelajaran. Tercapai. Motivasi dan pembelajaran adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif bertahan lama, yang mungkin merupakan hasil dari latihan atau pengetahuan berbasis tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat dibangkitkan oleh faktor internal, yang diwujudkan sebagai keinginan dan keinginan untuk sukses, rangsangan kebutuhan belajar dan harapan cita-cita. Faktor eksternal adalah adanya reward, lingkungan belajar yang mendukung, dan aktivitas belajar yang menarik (B. Uno, 2012).

Perlu dicatat bahwa dalam aktivitas kita sehari-hari, kita sangat dipengaruhi atau didorong oleh motif eksternal, tetapi banyak di antaranya didorong oleh motif internal, atau keduanya. Namun, hal terbaik, terutama dalam hal belajar, adalah motivasi intrinsik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru harus mampu membangkitkan semangat belajar siswa dengan menggunakan motivasi intrinsik, karena siswa/siswa yang bermotivasi intrinsik aktif, bekerja secara mandiri dan tidak diperintah atau dipaksa oleh orang lain (Purwanto, 2011).

Motivasi belajar sangat penting dalam belajar, karena motivasi itu sendiri berperan dalam menggerakkan, menggerakkan, dan membimbing kegiatan belajar. Oleh karena itu, prinsip memotivasi belajar erat kaitannya dengan prinsip belajar itu sendiri (Hamalik, Oemar. 2013).

Dalam kegiatan belajar, anak membutuhkan motivasi. Misalnya, anak-anak yang mengikuti ujian membutuhkan beberapa informasi atau pengetahuan untuk mempertahankan diri dalam ujian agar mendapatkan nilai yang baik. Jika anak gagal menjawab dalam ujian nanti, anak akan memiliki alasan untuk menyontek karena ingin membela diri agar tidak dimarahi orang tuanya karena hasil ujian yang buruk.

Dapat juga dikatakan bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk memberikan kondisi tertentu kepada seseorang agar mau dan mau melakukan sesuatu, jika tidak menyukainya maka mereka akan berusaha menghilangkan atau menghindari perasaan jijik. Oleh karena itu, motivasi dapat dirangsang oleh rangsangan dari luar, tetapi motivasi ini berasal dari dalam diri orang tersebut. Dalam kegiatan belajar dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak bagi siswa untuk menghasilkan kegiatan belajar. Hal ini menjamin kelangsungan kegiatan pembelajaran, memberikan arah bagi kegiatan pembelajaran, dan memungkinkan tercapainya tujuan yang diharapkan dari mata pelajaran pembelajaran. (Sadiman, 2012).

2.4.2 Ciri-ciri Motivasi Belajar

Ciri-ciri motivasi belajar yang dapat dilihat pada siswa adalah sebagai berikut (Sardiman, 2012):

1. Tekun dalam menghadapi tugas (bisa bekerja terus menerus dalam waktu lama, selama selesai).
2. Hadapi kesulitan dengan gigih (jangan mudah menyerah).
3. Tidak ada stimulus eksternal yang diperlukan untuk melakukan yang terbaik (Anda tidak akan puas dengan apa yang telah dicapai segera).
4. Menunjukkan minat pada berbagai masalah
5. Suka bekerja secara mandiri.
6. Cepat bosan dengan tugas sehari-hari (mekanis, berulang, dan tidak kreatif).
7. Anda dapat mempertahankan sudut pandang Anda (jika Anda yakin).
8. Tidak mudah melepaskan apa yang Anda yakini.
9. Suka mencari dan memecahkan masalah.

Jika seseorang memiliki ciri-ciri di atas, berarti orang tersebut selalu memiliki motivasi yang cukup. Karakteristik motivasi ini sangat penting dalam kegiatan mengajar. Jika siswa rajin mengerjakan pekerjaan rumah dan keras kepala menyelesaikan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, selain itu siswa juga harus dapat mempertahankan pendapatnya jika afirmatif dan jika menurut mereka cukup rasional.

2.4.3 Fungsi motivasi

Motivasi memiliki tiga fungsi, yaitu (Sardiman, 2012):

1. Mengarahkan manusia sebagai motor dan penggerak yang melepaskan energy dan olahraga.

2. Tentukan arah tindakan, yaitu tujuan dicapai. Oleh karena itu, alasan dapat memberikan instruksi dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan formulasi tujuan.
3. Saat menempatkan perilaku non-menguntungkan untuk tujuan ini, kinerja apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan untuk mencapai tujuan? Perlu untuk menentukan. Siswa yang menghadapi tes yang diinginkan dari keinginan untuk persetujuan pasti akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan kartu dan komik mereka karena mereka tidak melakukan tujuan dan harmoni mereka sendiri.

2.4.4 Indikator motivasi belajar

Teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Seseorang mengklasifikasikan motivasi belajar menjadi dua kategori, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Ciri-ciri dari masing-masing kelompok motivasi tersebut (disebut indikator dalam artikel ini) adalah: a). Adanya keinginan dan keinginan untuk berhasil, b). Adanya rangsangan dan kebutuhan dalam belajar, c). Memiliki harapan dan keinginan untuk masa depan, d). Adanya apresiasi dalam pembelajaran, e). Adanya kegiatan pembelajaran yang menarik, dan f). Lingkungan yang kondusif untuk belajar. Tiga indikator pertama termasuk dalam motivasi internal, dan tiga indikator terakhir termasuk dalam motivasi eksternal.

2.5. Sub Tema 1 Indahnya Kebersamaan

Ruanglingkup Tema 1 Keindahan Persekutuan Subtema keragaman budaya di negara kita, dan kegiatan belajar dan belajar pertama materi bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

1). Mengenal keanekaragaman budaya Indonesia

2). Memahami tentang keragaman budaya

Kemampuan yang dikembangkan dari pembelajaran pertama adalah rasa percaya diri dan rasa ingin tahu, pengetahuan tentang keragaman budaya, keterampilan komunikasi dan pencarian informasi.

Untuk materi PPKn, kegiatan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1). Memahami keanekaragaman budaya rumah adat

2). Memahami keanekaragaman tari tradisional

Keterampilan yang dapat ditumbuhkan dalam materi PKn ini adalah toleransi, rasa ingin tahu dan ketelitian, memahami keragaman budaya rumah adat, tari tradisional, dan mencari informasi.

2.6. Kerangka Berfikir

Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki proses belajar mengajar di sekolah. Dalam proses pengajaran, guru berusaha untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Namun terkadang tidak mudah untuk mencocokkan pendapat dari pesan yang disampaikan antara guru dan siswa. Hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar adalah memberikan motivasi belajar. Satu hal yang harus dilakukan seorang guru sebelum memotivasi siswa adalah guru harus memiliki motivasi untuk mengajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor yang dapat merangsang semangat setiap orang dan membangkitkan semangat belajar. Siswa dengan motivasi belajar akan memiliki semangat dan tenaga yang banyak untuk beraktivitas sehari-hari.

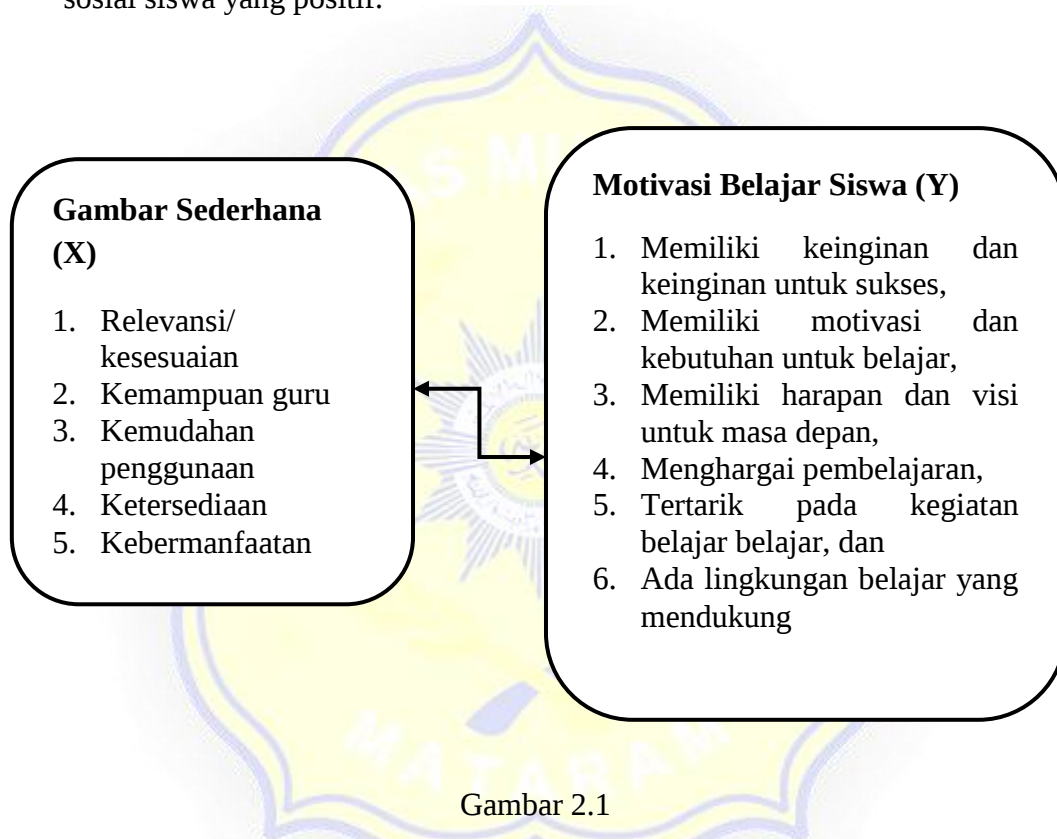
Menerapkan metode sosial yang menghubungkan suatu fenomena sosial

dengan fenomena sosial lainnya dalam mempelajari suatu topik. Dalam proses pembelajaran, siswa dibawa ke dalam suasana sosial kemudian diminta untuk mengajukan solusi hasil belajarnya dari berbagai sudut pandang sosial. Tujuannya adalah untuk membentuk motivasi belajar, menempatkan kecerdasan sebagai kekuatan kognitif, tetapi tidak melupakan sikap dan ranah psikomotorik atau keterampilan sosial semuanya. Dari sudut pandang ini, untuk mencapai tema pembangunan berkelanjutan, guru tentunya harus melaksanakan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan bermakna sosial dengan cara tertentu, yaitu media pembelajaran.

Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana secara nyata yang dapat dilihat oleh siswa yang sedang mempelajari materi untuk meningkatkan pemahaman. Karena media pembelajaran nyata yang dapat dilihat berdampak pada terwujudnya pola berpikir tertentu dan dapat merangsang siswa untuk belajar secara aktif. Namun hal tersebut tidak terlepas dari kendala pembelajaran mata pelajaran yaitu bagaimana mengkolaborasikan isi pembelajaran, siswa dapat mengumpulkan pengetahuan melalui pembelajaran, dan mengevaluasi kualitas pengetahuan, sikap belajar dan keterampilan siswa.

Insentif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran antara lain, pertama, meningkatkan keterampilan guru dalam inovasi dan pilihan kreatif model pembelajaran, kemudian membekali siswa dengan metode sosial untuk meningkatkan motivasi belajar. Model pembelajaran menggunakan media gambar secara sederhana berbasis keragaman budaya lokal yang ada

merupakan cara (solusi) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menunjukkan pola pikir tertentu. Diharapkan kedepannya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dilihat dan didengarnya ke dalam materi konkret, sehingga imajinasi yang dibentuk siswa dari pemahaman guru terlihat jelas. Citra digunakan sebagai bentuk kreativitas yang mendukung pola perilaku sosial siswa yang positif.



Gambar 2.1
Media Gambar Sederhana Berpengaruh Terhadap Motivasi Siswa

2.7. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah reaksi atau penjelasan sementara dari partisipan, fenomena atau peristiwa terhadap apa yang telah atau akan terjadi (Sugiyono, 2014).

Berdasarkan kerangka kerja sebelumnya, penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh penggunaan media gambar sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada sub tema 1 kelas IV SDN 1 Suranadi.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media gambar sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada sub tema 1 kelas IV SDN 1 Suranadi.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan quasi-experimental survey. Menurut Sugiyono (2014), ia menyatakan bahwa penelitian eksperimental adalah penyelidikan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi yang terkendali. Dari sudut pandang ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimental dilakukan dalam kelompok eksperimen, dan setiap kelompok eksperimen melakukan perlakuan tertentu dalam kondisi terkontrol. Dalam hal ini peneliti melakukan eksperimen pada salah satu dari dua kelompok yang dipilih sehingga setelah diolah dapat diketahui pengaruh penggunaan metode gambar sederhana terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada subtopik 1 kelas IV SDN 01 Suranadi.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini membagi komponen menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertama merupakan kelompok eksperimen yang menggunakan media pencitraan sederhana untuk penelitian, dan kelompok kedua merupakan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media untuk penelitian. Karena Kelas IV terdiri dari dua kelas, maka peneliti menetapkan Kelas A sebagai kelas eksperimen dan Kelas B sebagai kelas kontrol. Bentuk tata letak adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rancangan Pretest-Posttest Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1 Eksperimen	O2
Kontrol	O1	X2 Kontrol	O2

Keterangan:

K.Eksperimen : kelompok eksperimen dengan media gambar sederhana

K. Kontrol : kelompok kontrol tanpa media

X1 Eksperimen : Perlakuan dengan perlakuan media gambar sederhana

X2 Kontrol : Perlakuan dengan tanpa media

O1 : Pemberian pretest

O2 : Pemberian posttest

Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah tes. Tes yang dilakukan sebelum percobaan (O1) disebut pre-test dan pengamatan (O2) setelah percobaan disebut post-test. Selisih antara O1 dan O2 disebut post-test. Perbedaan antara O1 dan O2, O1 O2 diasumsikan sebagai efek dari perlakuan atau percobaan.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Lokasi objek penelitian adalah SDN 1 Suranadi, Desa Suranadi, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat.

2. Waktu penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada periode ganjil tahun pelajaran 2020/2021 yaitu Februari 2021.

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi adalah objek penyelidikan. Sampel adalah bagian atau perwakilan dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010). Berdasarkan pengetahuan tersebut peneliti menetapkan bahwa populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Suranadi yang berjumlah 2 kelas dan 46 siswa.

Karena jumlah siswa kurang dari 100, maka teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Selanjutnya berdasarkan fakta yang peneliti anggap tidak ada perbedaan yang signifikan kinerja kedua kelas dari rata-rata transkrip, maka peneliti memilih kelas eksperimen yaitu kelas IVA dan kelas IVB sebagai kontrol. kelas. , masing-masing berjumlah 23 siswa. Setelah ditentukan 2 kelas sampel, kelas IVA menggunakan media pencitraan sederhana pada saat proses pembelajaran dan kelas IVB tidak menggunakan media pembelajaran.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel adalah subjek penelitian, atau apa yang menjadi fokus penelitian. Arikunto (2010) berpendapat bahwa “variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi fokus penelitian. Kemudian, menurut Sugiyono (2014), berdasarkan “hubungan antara suatu variabel dengan variabel lain”, ia menyimpulkan bahwa “titik variabel dalam penelitian ini ada 2 (dua) yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (bergantung). Variabel penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan atau munculnya variabel terikat, atau variabel yang menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini adalah media pencitraan sederhana.

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau merupakan hasil dari variabel bebas. Variabel terikat yang diteliti dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau metode yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2010). Teknologi pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan untuk penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah:

1. Pengamatan (observation)

Ini adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Riduwan (2015) Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek penelitian guna mengamati secara dekat kegiatan yang dilakukan. Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti saat melakukan investigasi di SDN 1 Suranadi. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati secara langsung situasi pembelajaran yang terjadi di kelas IV.

2. Dokumentasi

Artinya, metode perekaman ini digunakan untuk mencari data atau variabel berupa teknologi pengumpulan data berupa hasil ulangan harian, dan menggunakan catatan berupa foto pada saat penyebaran angket, catatan, dan dokumen lain yang diperlukan. Daftar nama siswa dan orang lain untuk informasi data siswa.

Riduwan (2015), studi pustaka bertujuan untuk memperoleh data langsung dari lokasi penelitian, antara lain buku terkait, peraturan, laporan kegiatan, foto, dokumenter, dan data terkait penelitian.

3. Angket (questionnaire)

Riduwan (2015), studi pustaka bertujuan untuk memperoleh data langsung dari lokasi penelitian, antara lain buku terkait, peraturan, laporan kegiatan, foto, dokumenter, dan data terkait penelitian.

Sugiyono (2014) mendefinisikan angket atau angket sebagai teknik pengumpulan data yang menanggapi responden dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis. Metode angket/angket digunakan untuk memperoleh informasi tentang motivasi belajar siswa, pengaruh gambar sederhana dan sedang.

Subjek hanya diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan dirinya. Penyelidikan ini selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah menggunakan 4 alat respon alternatif.

3.6. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian diperlukan suatu alat penelitian sebagai alat untuk memperoleh data penelitian. Alat pengumpulan data adalah alat yang peneliti pilih dan gunakan dalam kegiatan pengumpulannya sehingga kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipromosikan oleh mereka (Riduwan, 2015). Dalam melakukan penelitian, peneliti harus menggunakan alat ukur yang baik yang disebut instrument penelitian.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Dalam penelitian, alat yang digunakan adalah kuesioner. Responden diminta untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia berdasarkan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan skala Likert dengan level 4.

Sugiyono (2014) “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial”. Skor untuk setiap elemen yang dideklarasikan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Skor untuk Setiap Butir Pernyataan

Jawaban	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrument Observasi Kelas Eksperimen

No	Aspek-aspek yang diamati
	KEGIATAN AWAL
1	Guru mengucapkan salam
2	Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a
3	Guru memberikan motivasi
4	Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
	KEGIATAN INTI
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan
6	Guru membimbing siswa dalam belajar
7	Guru memperlihatkan media gambar sederhana kepada siswa
8	Guru menjelaskan hal-hal yang belum difahami siswa
	KEGIATAN PENUTUP
9	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran
10	Guru menyuruh siswa untuk berdo'a sebelum menutup pembelajaran
11	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrument Observasi Kelas Kontrol

No	Aspek-aspek yang diamati
	KEGIATAN AWAL
1	Gur mengucapkan salam
2	Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin do'a
3	Guru memberikan motivasi
4	Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
	KEGIATAN INTI
5	Guru menjelaskan materi yang diajarkan
6	Guru membimbing siswa dalam belajar
7	Guru menjelaskan materi dengan ceramah dan tanya jawab
8	Guru menjelaskan hal-hal yang belum difahami siswa
	KEGIATAN PENUTUP
9	Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran
10	Guru menyuruh siswa untuk berdo'a sebelum menutup pembelajaran
11	Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam

Kisi-kisi kuis media grafis sederhana dan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument Media Gambar Sederhana			
No	Sub variabel	Indikator	Item
1	Relevansi/ kesesuaian	Media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik	1,2
2	Kemampuan guru	Dengan media pembelajaran guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik	3,4
3	Kemudahan penggunaan	Media pembelajaran yang digunakan mudah pengoperasiannya	5,6
4	Ketersediaan	Sarana prasarana yang dimiliki sekolah untuk mendukung menggunakan media pembelajaran	7,8
5	Kebermanfaatan	Media pembelajaran memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami materi bagi peserta didik	9,10

Tabel 3.6 Kisi-kisi instrument motivasi belajar			
No	Sub variabel	Indikator	Item
1	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	a. Siswa memiliki keinginan untuk belajar b. Siswa mengerjakan tugas	1 2
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rajin membaca dan termotivasi belajar oleh teman	3,4
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Berusaha untuk berprestasi	5,6
4	Adanya penghargaan dalam belajar	a. Siswa bersemangat dalam belajar b. Ingin tahu hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran	7 8
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	a. Siswa senang belajar dengan situasi yang diciptakan oleh guru b. Berusaha untuk aktif dan selalau memperhatikan penjelasan guru	9 10
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	a. Penyampaian materi menarik b. Lingkungan kelas tertib	11 12

3.7. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Menurut Riduwan (2015), validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat reliabilitas atau validitas suatu alat ukur. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya kuesioner yang akan digunakan. Alat ukur yang baik harus memenuhi syarat validitas. “Validitas merupakan ukuran keefektifan atau keefektifan suatu alat” (Arikunto, 2013). Untuk mengetahui tingkat keefektifan butir soal, nilai koefisien korelasi akan dibandingkan dengan nilai koefisien korelasi pada tabel dengan taraf signifikansi 5%.

Untuk menentukan validitas butir-butir dalam pernyataan alat, teknik yang digunakan adalah korelasi product moment, dan rumusnya adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

X = skor butir

Y = skor total

X^2 = jumlah kuadrat skor butir

Y^2 = jumlah kuadrat skor total

N = Jumlah peserta

Kriteria pengujian validitas:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ = valid

$r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak valid (Sugiyono, 2014)

Untuk menguji validitas alat ukur, pertama mengetahui harga korelasi antara masing-masing bagian dari alat ukur dengan mengkorelasikan setiap item dari alat ukur dengan skor total. Total skor adalah jumlah skor setiap item dan rumus Pearson. . Jika tidak valid.

2. Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2014), “Keandalan adalah alat yang cukup andal untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena membantu mengungkapkan data yang andal”.

Dimulai dari uji validitas artikel, dilakukan uji reliabilitas yang menunjukkan bahwa alat ukur tersebut dapat dikatakan reliabel. Jika pengukurannya konsisten dan akurat, maka alat ukur tersebut dapat menghasilkan hasil pengukuran yang andal.

Reliabilitas instrumen diuji menggunakan teknologi Alpha Cronbach dan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. 16.0 untuk Windows. Rumus yang digunakan untuk perhitungan manual adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{\frac{11}{22}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Mengenai tingkat signifikansi yang digunakan, ada 5%

Menurut Sayuti dan Thoha (1995:159), jika diperoleh indeks reliabilitas minimum $r = 0,56$, maka alat uji dikatakan reliabel.

Berdasarkan data penelitian ini, peneliti menerapkan 0.610.80 dengan kategori cukup.

3. Uji Prasyarat Analisis

Analisis data dirancang untuk menyajikan hipotesis dan menjawab rumusan pertanyaan, karena menggunakan skala interval atau rasio, maka persyaratan analisis hipotesis harus dipenuhi sebelum pengujian, yaitu uji homogenitas, uji beda (perbandingan), korelasi dan regresi Uji normalitas dan uji linieritas (Riduwan, 2015).

Analisis akhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi dan regresi sederhana, sehingga uji premis yang digunakan adalah uji normalitas dan uji linieritas. Gunakan uji Liliefors untuk menguji normalitas data. Berikut penjelasan tambahan tentang Tes Prasyarat Penelitian.

a. Uji Normalitas

Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data mengikuti atau mendekati sebaran normal. Ungkapan analisis data mengadopsi rumus chi-kuadrat, yaitu:

$$\chi^2 \sum \left(\frac{fo - fh}{fh} \right)^2$$

Keterangan:

χ^2 : Chi-Square

fo : Frekuensi Yang Diobservasikan

f_h : Frekuensi yang diharapkan

(Sugiyono, 2014).

Jika hitung chi-kuadrat lebih kecil atau sama dengan chi-kuadrat tabel, $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ menunjukkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, berarti distribusi data tidak normal. Jika signifikansi lebih besar dari 0,05, data dinyatakan terdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari suatu populasi dengan variasi yang sama. Data post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji homogenitasnya. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kumpulan data digunakan rumus uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sugiyono, 2014)

Tingkat signifikansi yang digunakan adalah = 0,05. Jika F hitung lebih besar dari F tabel ($F_{hitung} > F_{tabel}$), maka gunakan SPSS dan kriteria yang digunakan untuk mencapai kesimpulan untuk melakukan uji homogenitas, dan Anda memiliki varian yang homogen. Namun jika F hitung lebih kecil dari F tabel ($F_{hitung} < F_{tabel}$), maka variansnya tidak homogen.

4. Analisis Akhir (Pengujian Hipotesis)

Setelah menghitung normalitas dan homogenitas, dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang diajukan, dan pengujian dilakukan

untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan media gambar sederhana dan siswa yang tidak menggunakan media pengolahan. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan rumus “uji-t”.

Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan rumus “uji-t”, yaitu:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right)}}$$

keterangan :

t = Angka atau koefisien derajat perbedaan Mean kedua kelompok

Mx = Mean kelompok kontrol

My = Mean kelompok eksperimen

X = Deviasi setiap x2 dari X1

Y = Deviasi setiap y2 dari mean Y1

Nx = Jumlah siswa kelompok kontrol

Ny = Jumlah siswa kelompok eksperimen