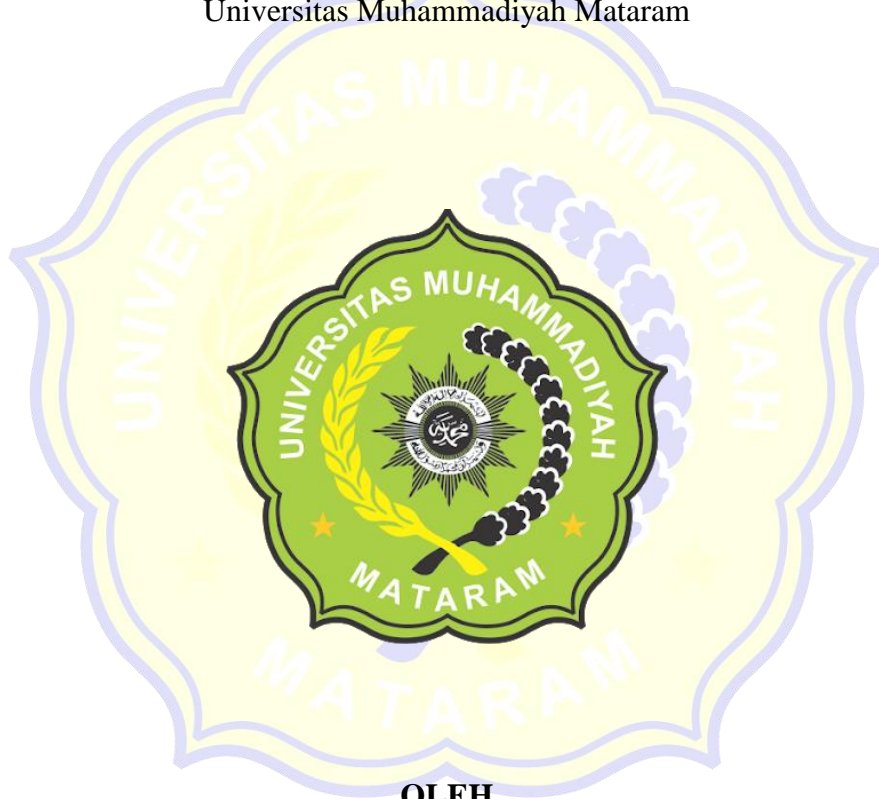


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *DISPLAY FLIP CHART* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN ROI
PADA TEMA 9 KAYANYA NEGERIKU SUBTEMA 1**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam
memperoleh Gelar Sarjana Strata satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



OLEH

JULIANTI INDAH PARAWANSAH

NIM. 117180084

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

2021

HALAMAN PEESETUJUAN

SKRIPSI

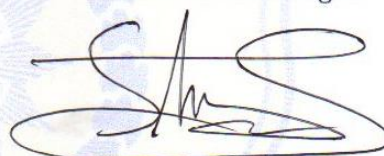
**PENGEMBANGAN MEDIA *DISPLAY FLIP CHART* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN ROI
PADA TEMA 9 KAYANYA NEGERIKU SUBTEMA 1**

Telah memenuhi syarat disetujui
Pada tanggal, 24 Juli 2021

Dosen Pembimbing 1


Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

Dosen Pembimbing II


Johri Sabaryati M. Pfis
NIDN 0804048601

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN -
KETUA PROGRAM STUDI**

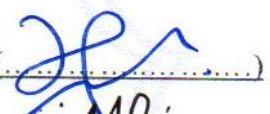



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *DISPLAY FLIP CHART* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SDN ROI
PADA TEMA 9 KAYANYA NEGERIKU SUBTEMA 1**

Skripsi atas nama Julianti Indah Parawansah telah dipertahankan didepan dosen
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Tanggal, 28 Juli 2021


Dosen Penguji

- | | | |
|--|--------------|---|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u>
NIDN. 0804048501 | (Ketua) | () |
| 2. <u>Yuni mariyati, M.Pd</u>
NIDN. 0806068802 | (Anggota I) | () |
| 3. <u>Nursina sari, M.Pd</u>
NIDN. 0825059102 | (Anggota II) | () |

Mengesahkan;

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

Dekan,


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

HALAMAN PERYATAAN

Yang betandatangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Uneversitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa

Nama : Julianti Indah Parawansah

Nim : 117180084

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skirpsi yang berjudul “Pengembangan Media *Display Flip Chart* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Roi Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1” ini adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapu.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian yang saya sendiri tempa bantuan pihak lain, kecuali antara pembimbing jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka jika kemudia hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termaksud bersedia meninggal gelar kesarjanaan yang saya perolah

Demikian suarat pernyataan ini saya buat dengan sadar tempa tekanan dari pihak manapun

Mataram, 28 Juli 2012

Halaman pernyataan



Julianti indah parawansah

Nim 117180084



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 : Julianti Indah Parawansah
NIM : 117180084
Tempat/Tgl Lahir : Bima, 01-07-1999
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 082-339-424-358 / JuliaByindahParawansah@gmail.com
Judul Penelitian : -

Pengembangan media display Flip chart untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN R01 pada tema 9. Bayang-bayang negeriku subtema 1.

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 48%

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.

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

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 23 Agustus 2021

Penulis



Julianti Indah Parawansah
NIM. 117180084

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos. M.A.
MIDN: 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 : Julianti Indah Parawansah
NIM : 117180084
Tempat/Tgl Lahir : Bima, 01-01-1999
Program Studi : Pendidikan guru setelah dasar
Fakultas : koguruan dan Ilmu Pendidikan
No. Hp/Email : 082 339 424 358 / Juliantyindahparawansah@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 Display Flip Chart Untuk Meningkatkan
motivasi Belajar siswa kelas IV SDN Roi Pada Tema 9 kayanya
Negeriku Subtema 1

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.

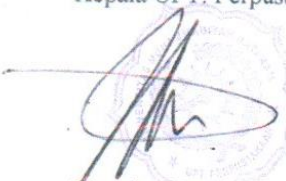
Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 23 Agustus 2021

Penulis


8F3FCAJX355514445
Julianti Indah Parawansah
NIM. 117180084

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


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

MOTO

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. Dan bahwasanya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)” (Q. S. An-Najm ayat 39-40)

“sesungguhnya allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum kaum itu sendiri yang mengubah apa yang ada pada diri mereka” (TQ. S. AR-RA’D[13]: 11)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

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

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

1. Kedua Orang Tuaku tercinta, Ayahanda Idharulhak dan Ibunda Siti Rukayah, yang selama ini senantiasa mendampingi, membimbing, mengajarkan saya selalu menjadi pribadi yang lebih baik. Kepada Bapak dan Mama yang senantiasa bersabar, berjuang, dan mendoakan yang terbaik bagi anak-anaknya. Terimakasih atas kesabaran, ketabahan hatimu dan selalu memberikan semangat, dikala perjuangan Bapak dan Mama lebih berat, bila dibandingkan anak-anakmu yang selalu mengeluh. Terimakasih atas doa dan kesabaran menghadapi keluh kesahku yang tidak ada habis-habisnya.
2. Kakak-kakakku tersayang, M. Taufan Ardiansyah dan Siti Aisyah Siska Haerani yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan mendukung perjuangku dalam menyelesaikan skripsi ini.
 - a. Paman dan bibiku tersayang, Abubakar, S.Pd yang selalu menasehatiku, membimbing, memotivasi, dan mendukung semua langkahku.
 - b. Kakek dan Neneku tersayang, Saliyah Abidin Ahmad, Hamidah H. Husman, Hj. Hadijah H. Nurdin (alm), dan H. Abubakar Jafar BA (Alm), yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan motivasi
3. Teruntuk dosen pembimbing satu (1) haifatuhrramah, M.Pd dan pembimbing dua (2) johri sabaryati, M.Pfis.

4. Dosen-dosen tercinta, seluruh keluarga besar program studi pendidikan guru sekolah dasar, kaprodi Ibu Haifaturrahmah dan seluruh bapak dan ibu dosen PGDS.
5. Untuk teman-tamanku seperjuang skripsi yang tersayang, kamaladini, rahma wati, nurmila sucu yati, nila susanti dan sri mulian kita sudah berjuang menempuh pendidikan untuk mendapatkan gelar sarjana S₁ semoga ilmu yang kita dapatkan bisa bermafaat bagi diri kita sendiri maupun orang lain, ku ucapkan terima ksaih banyak.
6. Untuk teman-temanku PGSD angkatan 2017 (asri ainun, kamaladini, farida, rahma wati, nurmila, nila susanti, suci yati dan masih banyak yang tidak pada disebutkan namanya satu persatu), yang salalu menyemangati satu sama lain, memberikan dukungan dan kebersamaan yang telah kita lewati bersama-sama, untuk teman-temanku seorganisasi dan teman seperantauan yang selalu menyemangati saya, saya ucapkan terimakasih dan tetap samangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk Almamater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram
8. Terima kasih Untuk semua yang telah mendoakan kelancaran skripsi ini, mendukung dan memotivasiku yang tak bisa ku sebutkan satu-persatu namanya. Saya menyayangi kelian semua Thank you semuanya.

Mataram
Yang membuat pernyataan

Julianti indah parawansah
117180084

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-nya. Sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan proposal dengan judul “**Pengembangan Media Display Flip Chart Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1**” ini mentugaskan salah satu syarat untuk memperoleh gelar serjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini Penelitian menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan pantuan dalam meyelesaikan proposal ini khususnya kepada yang terhohmat:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani. M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku pembimbing ke I
5. Ibu Johri Sabaryati, M.Pd selaku pembimbing ke II dan semua pihak yang tidak dapat disnutkan namanya satu persatu yang juga talah mamberikan kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Dengan segala bantuannya, semoga Allah SAW membalas semua kebaikan, akhir kata samoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan mesyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram
Yang membuat pernyataan

Julianti indah parawansah
117180084

Julianti Indah Parawansah 117180084. **Pengembangan Media Display Flip Chart Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa KELAS IV SDN Roi Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1.** Skripsi Mataram Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing 2: johri saberyati, M.Pfis

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media *display flip chart* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada tema 9 kayanya negeriku di SDN Roi. Jenis penelitian ini menggunakan R&D (*Research & Development*) dengan model pengembangan Borg & Gall. Mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran *display flip chart*. Pengembangan media pembelajaran ini telah menunjukkan hasil dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Dengan validasi dari keempat validator peroleh dengan skor rata-rata 96% sangat valid untuk media sedangkan nilai rata-rata untuk materi dengan skor 97% sangat valid. Angket respon siswa uji terbatas yang diberikan kepada peserta didik kelas V yang menunjukkan kepraktisan media *display flip chart* dengan nilai rata-rata yang diperoleh 98% sangat praktis. Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari tingkat penggunaan media *display flip chart* terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa yang diukur menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik pada uji lapangan pada kelas IV SDN Roi dengan perolehan nilai *pse-test* dengan skor 62,15% sedangkan perolehan nilai *post-test* dengan skor 93,9% sehingga nilai gain standar dengan skor 0,83 dengan kategori tinggi. Selain itu keefektifan dengankan media *display flip chart* dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran perolehan hasil data yaitu 97,1 pada kategory sangat terlaksana. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media *display flip chart* yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: display flip chart, motivasi belajara.

Julianti Indah Parawansah 117180084. Development of Flip Chart Display Media to Increase Learning Motivation of CLASS IV Students of SDN Roi On Theme 9 Kayanya Negeriku Is My Sub-theme 1. Thesis. Mataram. Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Haifaturrahmah, M.Pd
Consultant 2: Johri Sabaryati, M.Pfis

ABSTRACT

This research aims to develop flip chart display media to increase the learning motivation of fourth-grade students on the theme of 9 the richness of my country at SDN Roi. This form of research employs the Borg & Gall development paradigm and R&D (Research & Development). It was understanding the efficacy, practicality, and validity of flip chart display learning material. Validity, practicality, and efficacy have all been demonstrated in the creation of this learning medium. The information obtained with an average score of 96 percent is very valid for the media, thanks to the validation of the four media validators. In contrast, the average value for the material with a score of 97% is very valid. The limited test student response questionnaire was given to class V students, which shows the practicality of flip chart display media with an average of 98% is very practical. The effectiveness of learning tools can be seen in the level of use of flip chart display media to increase students' learning motivation, which is measured using a learning motivation questionnaire given to students in the field test in class IV SDN Roi with the acquisition of a pre-test score of 62.15 percent and a post-test score of 93.9 percent, indicating that a learning motivation questionnaire was given to students in the field test in class IV SDN Roi with the acquisition of a pre-test score of 62. Furthermore, the success of using flip chart display media can be shown in the learning implementation noticed on the observation sheet on learning implementation and data collecting results, which is 97.1 in the extremely implemented group. According to the findings of this study, the flip chart display media developed is valid, practical, and effective.

Keywords: flip chart display, learning motivation.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASME	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	5
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	6
1.5 Asumsidan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian teori media pengembangan	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2.4 Macam – Macam Media Pembelajaran	13
2.3 Kajian Media <i>Display</i>	14
2.3.1 Pengertian Media <i>Diplsy</i>	14
2.3.2 Tujuan Media <i>Display</i>	16
2.3.3 Kelebihan Media <i>Display</i>	16
2.4 Kajian Teori Motivasi Belajar	17
2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar	17
2.4.2 Jenis Motivasi Belajar	18

2.4.3 Indikator Motivasi Belajar	19
2.4.4 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	19
2.5 Kajian Teori Pembelajaran Tematik di SD	20
2.5.1 Pengertian Tematik di SD	20
2.5.2 Manfaat Pembelajaran Tematik	22
2.5.3 Pembelajaran Tematik	22
BAB III METODE PENGEMBANGAN	26
3.1 Metode Pengembangan	26
3.2 Prosedur Pengembangan	27
3.3 Uji Coba Produk	31
3.4 Jenis Data	32
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	32
3.6 Metode Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Potensi Dan Pembahasan	42
4.2 Tahap Pengumpulan Data	43
4.3 Desain Produk	44
4.4 Validasi Desain	44
4.5 Revisi Desain	51
4.6 Uji Coba Terbatas	52
4.6.1 Hasil Respon Siswa Uji Terbatas	53
4.6.2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Uji Terbatas ..	53
4.7 Revisi Produk	55
4.8 Uji Coba Lapangan	56
4.8.1 Keefektifan Media <i>Display Flip Chart</i>	56
4.9 Revisi Produk	57
4.10 Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	62
5.2 saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Air dan Listrik	24
Gambar 3.1 Lingkungan	25
Gambar 3.1 Model Penelitian Borg and Gall	27
Gambar 4.1 Media <i>Display Flip Chart</i>	50
Gambar 4.2 Grafik Motivasi Belajar Peserta Didik	54



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Validasi Ahli Media	35
Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Media	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	35
Tabel 3.4 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.6 Angket Respon Peserta Didik	37
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	37
Tabel 3.8 Angket Motivasi Belajar	38
Tabel 3.9 Kategori Kevalidan Produk	39
Tabel 3.10 Kategori Kevalidan Produk	40
Tabel 3.11 Kriteria Gain Skor	40
Tabel 4.1 Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi 1	43
Tabel 4.2 Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi 1	44
Tabel 4.3 Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi 3	45
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Validasi Ahli Media 1	46
Tabel 4.5 Hasil Perolehan Validasi Ahli Media 2	47
Tabel 4.6 Hasil Perolehan Validasi Ahli Media 3	48
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Data Respon Siswa	51
Tabel 4.8 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran	68
Lampiran 2 Angker Validasi Media	73
Lampiran 3 Angket Validasi Materi	74
Lampiran 4 Angket Validasi Guru Ahli Media dan Materi	75
Lampiran 5 Lembar Observasi keterlaksanaan pembelajaran	76
Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik	77
Lampiran 7 Angket Motivasi Belajar	78
Lampiran 8 Media Display Flip Chart	79
Lampiran 9 Uji Terbatas	80
Lampiran 10 Uji Lapangan	81
Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa	83
Lampiran 12 Kegiatan Validasi Guru	86
Lampiran 13 Uji Terbatas	87
Lampiran 14 Uji Lapangan	88
Lampiran 15 Surat Penelitian dan Surat Balasan	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik) yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) terkait akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pengertian pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia dengan upaya pengajaran, latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik. (Depdiknas, 2013). Dengan upaya merubah kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013 (K13) supaya peserta didik mampu mencapai aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tematik-integratif yang tidak meninggalkan model dan metode pembelajaran yang sudah diterapkan sebelumnya. Strategi pendidikan dalam pembelajaran dapat dicapai melalui dua jalur yaitu disekolah dan diluar sekolah. Pada jalur pendidikan disekolah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara berjangjang untuk memberikan bekal hidup berupa pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk pendidikan nasional berdasarkan, Otoritas kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowwledge*). pendekatan saintifik dalam pembelajaran, model pembelajaran (penemuan, berbasis proyek, dan berbasis masalah), dan penilaian otentik. Kurikulum yang dikembangkan sekarang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran, pembelajaran yang harus ditemakan, muatan pembelajaran

yang digabung menjadi satu, penggunaan media lebih efektif dalam proses pembelajaran. Kurikulum 2013 yang mencakup perubahan proses pembelajaran, seperti peserta didik harus mencari informasi sendiri, peserta didik harus lebih aktif dari guru, adanya media peserta didik menjadi semangat belajar, media yang menarik, menggunakan media pembelajaran yang sesuai, media pembelajaran yang dipahami, dan media pembelajaran yang mudah digunakan.

Masalahan pendidikan yang terjadi dilapangan yaitu perhatian peserta didik tidak fokus dalam belajar, peserta didik tidak semangat mengerjakan tugas, kurangnya kreatif guru dalam penyampaian materi, guru hanya menggunakan buku guru buku siswa, pembelajaran kurang membangkitkan motivasi belajar, dan penggunaan media yang kurang dalam proses pembelajaran. Solusinya bisa diterapkan media pembelajaran yang tepat dan bisa dimengerti bagi peserta didik dan guru, proses pembelajaran tidak selalu dalam kelas bisa diluar, penggunaan media yang mudah dimengerti, dan kegiatan belajar hanya guru yang aktif sedangkan peserta didik tidak.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar untuk mempertinggi efektifitas dan efisien dalam pencapaian tujuan pengajaran. Media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan adanya media dapat membangkitkan minat, motivasi belajar dan hasil belajar. Media yang digunakan dengan baik dan dapat mempengaruhi proses belajar mengajar lebih efektif. Media *display* merupakan media yang berupa benda nyata (realia) dan benda tiruan (replika dan model), media pajangan yang berupa gambar, kartu,

poster, dan benda kecil tiga dimensi atau materi pendidikan lainnya. motivasi belajar yaitu dengan adanya hasrat belajar serta mendorong keinginan untuk belajar, memberikan rasa gairah untuk belajar, semangat belajar dalam pencapaian hasil belajar yang didorong dari motivasi belajar peserta didik. Dengan pencapaian yang diinginkan dengan tergeraknya motivasi belajar.

Media *flip chart* adalah salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. penyajian informasi berupa gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, dan angka. *Flip chart* juga dapat dikatakan suatu media yang menyerupai *white board* tetapi bisa di pindah kemana-mana dan bisa dibolak-balik seperti kalender sehingga mudah untuk mempergunakannya, baik dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Karena *flip chart* dapat dijadikan sebagai media pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *flip chart*.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada SDN Roi, peneliti menemukan adanya peserta didik yang kurang antusias dalam proses pembelajaran, peserta didik yang tidak fokus dalam belajar, mengerjakan hal lain dari pada mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru dan tidak mematuhi perintah yang telah diberikan guru, kurangnya media yang digunakan, media yang digunakan tidak menarik, guru kurang penggunaan media dalam proses pembelajaran, guru kurang kreatif dalam mengembangkan media, dan guru yang kurang pemahaman dalam mengembangkan materi kurikulum 2013 yang akan dijelaskan. Sehingga pembelajaran tidak menarik dan efektif untuk peserta didik, karena motivasi belajar rendah maka dapat mempengaruhi nilai dan

peserta didik dapatkan dan tidak memenuhi standar KKM. Dengan itu peneliti ingin mengembangkan media yang bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan adanya media yang mampu menarik perhatian, lebih melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Dalam konteks ini maka media *display flip chart* adalah media yang berbentuk visual karena media *display flip chart* bisa dirapa dan dilihat, media ini yang dipajang berupa gambar, serangkaian materi pembelajaran dan mampu merangkai beberapa muatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan adanya pengembangan media yang menarik, kreatif, dan inovatif serta mampu menyampaikan konsep pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti ingiin melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *Display Flip Chart* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Roi Pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1”.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari media *display flip chart* yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Roi?
2. Bagaimana kepraktisan dari media *display flip chart* yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Roi?
3. Bagaimana keefektifan dari media *display flip chart* yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Roi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian Pengembangan ini sebagai berikut:

1. Menguji kevalidan media *display flip chart* yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Roi.
2. Menguji kepraktisan media *displayflip chart* yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Roi.
3. Menguji keefektifan media *display flip chart* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN Roi.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian adalah pengembangan media *display flip chart* ini adalah sebagai berikut:

1. Media pengembangan ini diperuntukkan untuk peserta didik supaya lebih mudah memahami materi pembelajaran.
2. Bentuk media *display* yang berjenis *flip chart* seperti buku yang didalamnya terdapat gambar dan serangkaian materi pembelajara kayanya negeriku.
3. Media pengembangan *display* yang berjenis *flip chart* dikembangkan menggunakan karton, kertas manila, dan gambar terkait materi pembelajaran.
4. Ukuran 20x30 cm.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.5.1 Asumsi pengembangan media pembelajaran *display flip cahrt*

Media pembelajaran *display flip cahrt* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *display* yang berjenis *flip chart* ini berupa penunjang pelaksanaan pembelajaran dalam proses belajar.
2. Beberapa materi yang tidak bisa dijelaskan dengan hanya memanfaatkan lingkungan sekitar kelas, dengan adanya media *display* yang berjenis *flip chart* ini bisa mambantu penyampaian materi lebih mudah diajarkan.

1.5.2 Keterbatasan pengembangan penelitian

Pengembangan media pembelajaran *display flip cahrt* adalah sebagai berikut:

1. Media pengembangan *display* yang berjenis *flip chart* ini untuk dilaksanakan diuji coba pada tema 9 kayanya negeriku tidak pada tema lain.
2. Media *display* yang berjenis *flip chart* ini tidak semua muatan pembelajaran dapat digabung memnjadi satu dalam *display flip chart*.
3. Pengembangan media *display flip chart* ini hanya digunakan pada tema 9 subtema 1 pembelajaran ke-1 saja.
4. Penggunaan media *display flip chart* ini digunakan pada tahap 9 model pengembangan *borg* dan *gall*.

1.6 Batasan Operasional

Supaya tidak adanya kekeliruan antara menafsirkan istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian, maka diperlukan beberapa istilah yang penting yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media adalah suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang ingin di sampaikan, merangsang peserta didik untuk belajar, dan media pembelajaran bisa berupa buku, film, kaset, dan lain-lain.
2. Media *display* merupakan sebuah benda yang secara visual yang berupa gambar, kartu, poster, dan benda kecil tiga dimensi atau materi pendidikan lainnya dapat dilihat dengan menggunakan pancaindra dan dapat memberikan stimulus positif terhadap emosi peserta didik.
3. *Flip chart* merupakan kumpulan ringkasan skema, gambar, dan tabel yang dibuka secara berurutan, biasanya *flip chart* ini terdiri dari kumpulan kertas-kertas yang diletakan pada sebuah papa dan dibuku sesuai dengan topik yang digunakan.
4. Motivasi belajar merupakan dorongan dari proses belajar dan tujuan dari belajar sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajar, motivasi juga syarat mautlak untuk belajar dan memberikan pengaruh besar dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini, penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Muhammad sururuddin (2016:31-51) "Pengembangan Bahan Ajar *Display Model Flip Chart* Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan bahan ajar, mengetahui hasil pengembangan bahan ajar dan pengaruh penggunaan bahan ajar *display model flip chart* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan mengadopsi model *Borg and Gall* yang terdiri dari 5 tahapan yang sudah disederhanakan. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Kelayu Utara dengan melibatkan 20 siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli, tes hasil belajar dan angket respon siswa sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif skala lima. Berdasarkan hasil postes siswa pada uji coba lapangan yang dilaksanakan di SDN 1 Kelayu Utara diperoleh rata-rata nilai siswa 77,25 dengan persentase kelulusan 85%. Sedangkan hasil pretes siswa diperoleh nilai rata-rata 56,75 dengan persentase kelulusan 15%.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama menggunakan penelitian pengembangan, dan model *Borg and Gall*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini mengembangkan bahan ajar *display model*

flip chart pada mata pelajaran IPA sedangkan yang akan dikembangkan itu mengembangkan media pembelajaran *display flip chart* pada tema 9 subtema 1 pembelajaran ke-1.

2. Desi Eka Pratiwi dan Mulyani (2013: 1) “Penerapan Media Papan Balik (*Flip chart*) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Penelitian ini berlatar belakang karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penyampaian materi juga masih menggunakan metode ceramah. tidak ada umpan balik antara guru dengan siswa. Tidak adanya kelompok-kelompok belajar.. Hasil belajar siswa juga belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimal yang ditentukan. Oleh karena, solusi yang sesuai untuk memperbaiki masalah tersebut. adalah dengan menggunakan media papan balik (*Flip Chart*) pada model pembelajaran tematik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan media papan balik (*Flip chart*). Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan tema “Hewan dan Lingkungan” dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

Metode yang digunakan adalah STAD (*Student Teams-Achievement Division*). Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase pada siklus I 70,73 % dan pada siklus II 90,24 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan balik (*Flip Chart*) pada model

pembelajaran tematik dengan tema hewan dan tumbuhan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Semambung No. 296 Sidoarjo.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama melakukan penelitian menerapkan media *flip chart* pada pembelajaran tematik dengan tema hewan dan lingkungan di sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Desi eka pratiwi dan mulyani ini pada materi pembelajarannya yang berbeda, dengan materi tema hewan dan pada kelas II dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sedangkan pada peneliti ini pengembangan media *display flip chart* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menggunakan materi pembelajaran pada tema 9 kayanya negeriku subtema 1 pembelajaran ke-1 yang terdapat beberapa muatan pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar.

2.2 Kajian Teori Media Pembelajaran

2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2017: 3) mengatakan bahwa media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat yang bisa dilihat, didengar baik itu berupa gambar-gambar, benda-benda, suara maupun video. Sedangkan menurut Sanaky (Suryani dan teman-yemannya, 2018: 4) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajar.

Menurut Arsyad (2017: 4) media merupakan alat yang secara fiksi digunakan untuk menyalurkan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara buku, kaset, video camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan komputer.

Menurut beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan media pembelajaran adalah kompoten sumber belajar yang mengandung materi pembelajaran atau alat yang digunakan dalam kegiatan belajar untuk menunjang pembelajaran, supaya lebih maksimal dalam penyampaian materi, media pada menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran bisa berupa benda disekitar, gambar, benda tiruan, video, dan suara.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryani, 2018: 9).

Menurut Ramli (2012: 2-3) secara garis besarnya fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu guru dalam bidangnya dengan adanya media pembelajaran bila digunakan secara tepat, yang dapat membantu mengatasi hambatan dan kekurangan guru dalam mengajar, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya.

2. Membantu peserta didik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu pembelajar.
3. Memperbaiki pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran.

2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran.

Manfaat media adalah sebagai berikut (Arshad, 2017:28).

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

2.2.4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Berberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar (Arsyad, 2014: 31).

1. Media grafis

Media grafis adalah media yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Menyampaikan pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Ada beberapa macam media grafis seperti; (a). Gambar/Foto, (b). Sketsa (*Stick figure*), (c). Bagan/Chart, (d). grafik (*Graphs*), (e). Papan Tulisan, (f). Papan Flannel, (g). Bulletin Board dan *Display*

2. Media Audio

Media audio dalam pembelajaran sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan hitam), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga terjadi pembelajaran. Adapun jenis dari media audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sebagai berikut: (a). Radio, (b). Rekaman Suara (spt: Tape Recorder, MP-3, CD, dll), (c). Telpon (HP non 3G), (d). Laboratorium bahasa yang tidak menggunakan monitor.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafik dsalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu bahan-bahan grafik banyak sekali dipakai dalam media proyeksi

diam. Perbedaan yang jelas diantaranya mereka adalah pada media grafik dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi. Pesan tersebut harus diproyekdikan dengan proyektor agar dapat dilihat terlebih dahulu. Berberapa jenis media proyeksi seperti (a). Film Bingkai, (b). Film Rangkaian, (c). Media Transportasi, (d). Proyektor Tak Tembus Pandang, (e). Mikrofis, (f). Film, (g). Film Gelang, (h). Televisi, (i). Video, (j). Permainan dan Simulasi.

2.3 Kajian Teori Media *Display Flip Chart*

2.3.1 Pengertian Media *Display Flip Chart*

Menurut Sukiman (2012: 86) Media *display* merupakan media yang berupa benda nyata (*realia*) dan benda tiruan (replika dan model), benda nyata sering dilihat sebagai media tersendiri karena jumlahnya yang sangat banyak sehingga peserta didik melihat secara langsung tidak hanya melihat tiruannya. Jenis media *display* yang bisa diterapkan dalam pembelajaran untuk peserta didik seperti *flip chart*, grafik, papan *buletin/bulletin board* dll. Dimana media *display* ini sangat berperan penting karena mencakup aspek dalam meningkatkan motivasi belajar seperti seperti mampu menciptakan semangat, minat belajar, mendorong peserta didik untuk bekerja, merangsang keinginan untuk belajar dll.

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016: 41) Media *flip chart* adalah salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhan dilihat dari proses pembuatannya yang relatif mudah, dengan

pemanfaatan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Karena *flip chart* dapat dijadikan sebagai media pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disejikan pada *flip chart*.

media *flip chart* merupakan lembaran yang sama ukurannya dijilid menjadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. penyajian informasi berupa gambar-gambar, huruf-huruf, diagram, dan angka. *Flip chart* juga dapat dikatakan suatu media yang menyerupai *white board* tetapi bisa di pindah kemana-mana dan bisa dibolak-balik seperti kalender sehingga mudah untuk mempergunakan, baik dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. (Darmawan Cipto Aji, Muflikhul Khaq, dan Nur Ngazizah 2021: 39)

Anitah 2010 (Pratiwi Desi Ekadan Mulyani 2013: 3-4) media *Flip chart* merupakan susunan gambar-gambar yang digantung pada suatu tiang. Sedangkan menurut Indriana (2011: 66) Media *flip chart* adalah lembaran kertas berbentuk album atau kalender yang berukuran agak besar sebagai *flip book*, yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya.

Menurut beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan media *flip chart* merupakan media yang secara visual yang bisa dilihat, diraba, yang menyampaikan informasi, ide ataupun gagasan yang tercantum dalam media *flip chart* tersebut, media *display* suatu media penyaluran pesan yang berupa gambar, kata-kata, bagan, poster dan objek dalam bentuk tiga dimensi, sehingga proses pembelajaran bisa lebih efektif dan

lebih terarah sehingga memudahkan guru dalam penyampaian materi dan membantu peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

2.3.2 Tujuan Media *Display Flip Chart*

Tujuan *displayflip chart* adalah sebagai tempat menjelaskan peristiwa-peristiwa, peraturan-peraturan sekolah, daftar, dan informasi lainnya. Selain itu mendorong minat peserta didik dalam pekerjaan sekolah dan memajukan hubungan masyarakat yang baik (Sukiman, 2012:88)

2.3.3 Kelebihan Media *Display Flip Chart*

Menurut Susilana (Pratiwi dan Mulyani2013: 4) kelebihan media *Flip Chart* tersebut diantaranya:

1. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, maka pesan pembelajaran disajikan secara ringkas mencakup pokok-pokok materi pembelajaran.
2. Dapat digunakan dalam ruangan atau luar ruangan yaitu media ini tidak menggunakan arus listrik sehingga jika harus digunakan di luar ruangan yang tidak ada saluran listrik tidak jadi masalah.
3. Bahan pembuatan relatif murah yaitu Bahan dasar pembuatan *flip chart* adalah kertas sebagai media untuk menuangkan gagasan ide dan informasi pembelajaran.
4. Mudah dibawa kemana-mana (*Moveable*)
5. Meningkatkan kreativitas belajar peserta didik yaitu Dilihat bentuk penyajiannya dan desain, maka *flip chart* secara umum terbagi

kedalam dua sajian. Pertama diisi pesan pembelajaran, seperti halnya *white board* namun *flip chart* berukuran kecil dan menggunakan spidol sebagai alat tulisnya. Kedua, sebelum *flip chart* yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang dipersiapkan sebelumnya yang isinya berupa gambar, teks, grafik, bagan dan lain-lain.

2.4 Kajian Teori Motivasi Belajar

2.4.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non internal dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu, merasa senang, semangat untuk belajara, peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunya banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2018: 75).

Motivasi belajar adalah segala usaha yang terjadi dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arahan pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. (Oktiani 2017: 10)

Menurut beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan motivasi belajar adalah suatu usaha yang lakukan untuk mendorong atau keinginan peserta didik yang timbul pada diri individu, supaya malakukan suatu kegiatan tertentu demi tercapainya tujuan yang telah ditargetkan dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi suatu perubahan pada perasaan (emosional) dan reaksi untuk mencapai

tujuan yang diusahakan dengan segala upaya yang dilakukan dalam kegiatan belajar, sehingga tercapainya usaha pembelajaran.

2.4.2 Jenisi-Jenis Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018: 78-79), motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi dalam diri pribadi seseorang atau motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang atau motivasi ekstrinsik. Adapun pengertian motivasi intrinsik dan ekstrinsik yaitu:

1. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Motivasi intrinsik sangat diperlukan untuk menumbuhkan motivasi belajar, peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar, keinginan untuk ini dilatar belakangi oleh pemikiran positif bahwa semua pelajaran yang dipelajari sekarang akan berguna untuk dirinya baik untuk sekarang maupun dimasa yang akan datang.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah keinginan untuk mencapai sesuatu didorong karena ingin mendapatkan penghargaan eksternal atau menghindari hukuman eksternal. Seorang anak dikatakan memiliki motivasi ekstrinsik untuk belajar jika peserta didik menempatkan tujuan belajarnya diluar hal yang

dipelajarinya, misalnya untuk mencapai angka tinggi, gelar dan kehormatan. Contoh motivasi yang diberikan biasanya dapat berupa pujian kepada peserta didik, hadiah, angka dan sebagainya yang berpengaruh untuk merangsang peserta didik untuk giat belajar.

2.4.3 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 masa depan.
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 Sardiman (2011: 83), motivasi yang terdapat dalam diri siswa itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Tekun mengerjakan tugas, yaitu dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, dan tidak berhenti sebelum selesai.
2. Ulet menghadapi kesulitan, yaitu tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas untuk berprestasi sebaik mungkin.

3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, misalnya kritis terhadap menghadapi masalah, agama, politik, dan ekonomi yang terjadi disekitar.
4. Lebih senang bekerja mandiri, lebih menyukai untuk mengerjakan tugas sendiri tidak melihat jawaban teman.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, hal-hal yang bersifat berulang-ulang kurang disukai karena tidak mengasah kreatifitas.

Beberapa pendapat teori peneliti dapat menyimpulkan bawasanya indikator dari motivasi belajar yaitu dengan adanya hasrat belajar serta mendorong keinginan untuk belajar, memberikan rasa gairah untu belajar, semangat belajara dalam pencapaian hasil belajar yang didorong dari motivasi belajar peserta didik, dengan pencapaian yang dingiankan dengan tergeraknya motivasi belajar.

2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Kompri (2016: 232) motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis peserta didik. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

1. Cita-cita dan aspirasi peserta didik. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik.
2. Kemampuan peserta didik keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

3. Kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.
4. Kondisi lingkungan peserta didik.

2.5 Kajian Teori Pembelajaran Tematik di SD

2.5.1 Pembelajaran Tematik di SD

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik secara utuh. Dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan oleh kemendikbud, 2013. (Faisal 2018: 23).

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari kurikulum atau standar isi (SI) dari beberapa muatan pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema (Daryanto 2014: 31).

2.5.2 Manfaat Pembelajaran Tematik

Manfaat pembelajaran tematik berdasarkan materi sosialisasi kurikulum 2013 dari Kemendikbud (Istiningsi, 2019: 13-14) adalah sebagai berikut:

1. Suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan

2. Menggunakan kelompok kerja sama, kolaborasi kelompok belajar dan strategi pemecahan konflik yang mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah
3. Peserta didik memproses secara cepat informasi. Proses itu tidak hanya menyentuh dimensi kuantitas dan kualitas mengeksplorasi konsep-konsep baru dan membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan secara siap
4. Proses pembelajaran di kelas mendorong peserta didik berada dalam format ramah otak
5. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diaplikasikan langsung oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari
6. Peserta didik yang relatif mengalami keterlambatan untuk menuntaskan program belajar dapat dibantu oleh guru dengan cara memberikan bimbingan khusus dan menerapkan prinsip belajar tuntas
7. Program pembelajaran yang bersifat ramah otak memungkinkan guru untuk mewujudkan ketuntasan belajar dengan menerapkan variasi cara penilaian.

2.5.3 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muata mata pelajaran kedalam satu tema

pembelajaran pada tema 9 kayanya negeriku subtema 1 kekayaan sumber energi di indonesia pembelajaran ke-I kelas IV sekolah dasar.

Kompetensi Inti (KI) dalam materi yaitu sebagai berikut:

KI 1 : IPA dengan KD

- 3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternative (angina, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.

KI 3 : IPS dengan KD

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

KI 2 : Bahasa Indonesia dengan KD

- 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
- 4.3 Menyajikan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.

Berikut materi dalam tema 9 subtema 1 pembelajaran ke-1:

1. Air dan Listrik

Air memiliki manfaat yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Salah satu pemanfaatan air bangkit listrik tenaga air. Manfaat air sangat besar dan berpengaruh terhadap kesadaran menjaga di bumi. Membuang-buang air merupakan perbuatan yang tidak bijak. adalah sebagai pemkehidupan manusia. Oleh sebab itu, dalam pemanfaat air hendaknya diimbangi dengan sumber air yang ada di bumi. Membuang-buang air merupakan perbuatan yang tidak bijak.

Air dan listrik menjadi kebutuhan manusia yang tidak bisa digantikan oleh apa pun. Kegiatan sehari-hari akan terganggu ketika pasokan air dan listrik terganggu.

Di Indonesia, pembangkit listrik tenaga air adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi seluruh kebutuhan pasokan listrik bagi masyarakat. Banyaknya ketersediaan air menjadi salah satu alasan paling mendasar untuk membangun pembangkit listrik tenaga air di Indonesia. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika di Indonesia memiliki banyak waduk atau bendungan. Waduk atau bendungan merupakan salah satu rangkaian sistem dari pembangkit listrik tenaga air. Aliran air dari bendungan atau waduk digunakan untuk menggerakkan turbin yang akan membangkitkan energi listrik.

Air merupakan salah satu sumber energi yang cukup berlimpah. Air menyimpan energi yang cukup besar. Aliran air mampu menggerakkan kincir yang dibangun di dekat sungai. Kincir-kincir ini akan dihubungkan dengan generator untuk menghasilkan listrik. Makin deras aliran air, semakin kencang kincir berputar. Energi listrik yang dihasilkan pun semakin besar.



Gambar 2.1 Air Dan Listrik

2. Lingkungan

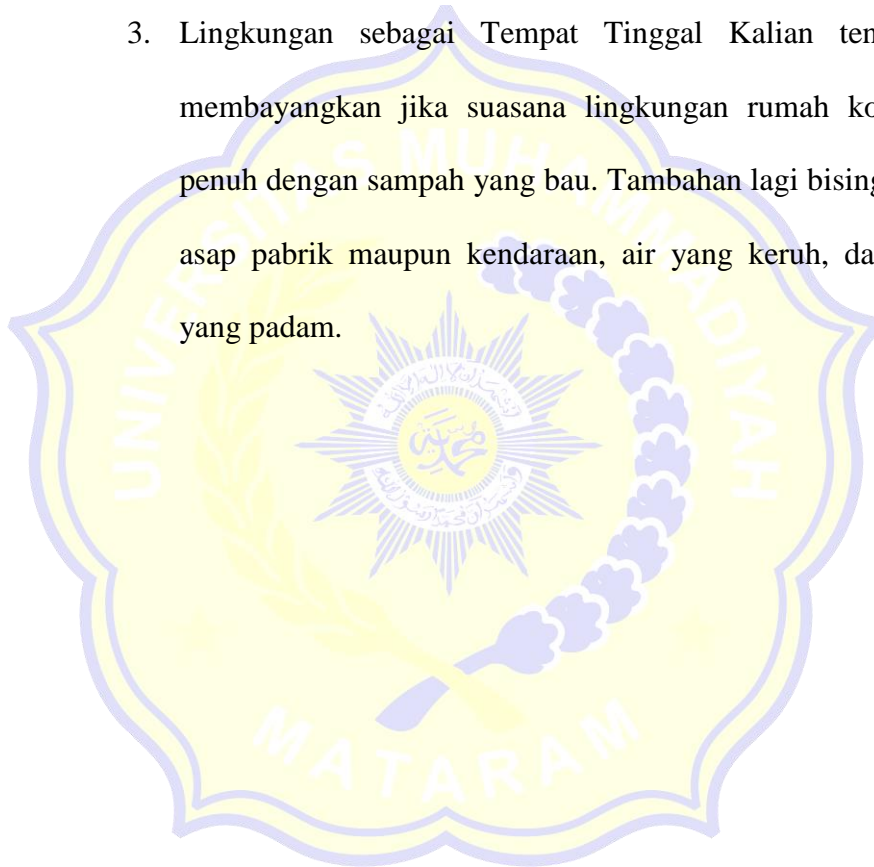
Kehidupan manusia tidak bisa dipisahkan dari lingkungan alam dan lingkungan sosial. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang memengaruhi kehidupan manusia. Berikut fungsi lingkungan bagi kehidupan.



Gambar 2.2 Lingkungan

1. Lingkungan sebagai Tempat Mencari Makan Nelayan memperoleh nafkah dari laut. Petani memperoleh sumber penghidupannya dari lahan pertanian. Pengusaha memperoleh sumber penghidupan nafkah dari proses produksi yaitu mengelola bahan-bahan dari lingkungannya.

2. Lingkungan sebagai Tempat Bekerja Setiap manusia melakukan berbagai aktivitas untuk mencari nafkah. Berbagai aktivitas tersebut menimbulkan terjalinnya interaksi sosial. Hal ini juga menunjukkan ketergantungan antarmanusia dengan sesamanya. Melalui interaksi sosial manusia mampu mencapai kesejahteraan hidupnya.
3. Lingkungan sebagai Tempat Tinggal Kalian tentu bisa membayangkan jika suasana lingkungan rumah kotor dan penuh dengan sampah yang bau. Tambahan lagi bising, penuh asap pabrik maupun kendaraan, air yang keruh, dan listrik yang padam.

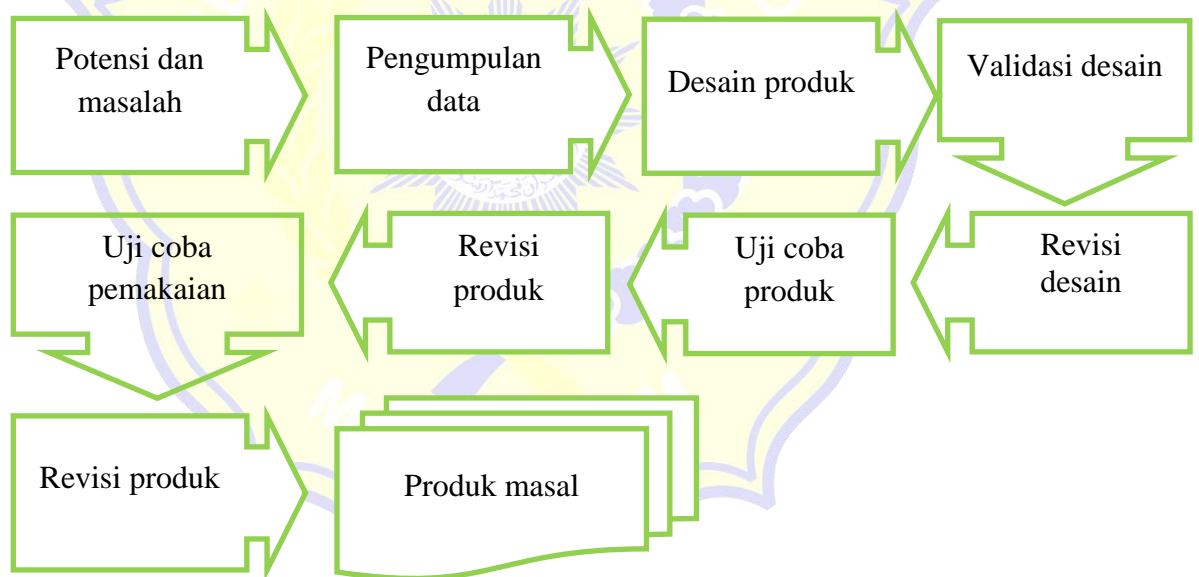


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media ini menggunakan acuan desain metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggirnya *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Langkah-langka penelitian dan pengembangan *Research and Development* model borg and Gall (2013 : 298)



Gambar 3.1 Bagan Model penelitian borg and Gall

3.2 Prosedur Pengembangan

Berikut prosedur penelitian dan pengembangan media *display* yang dijalankan dengan serangkaian pekerjaan yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan suatu produk.

1. Potensi dan masalah

Pada tahap ini yang sudah dilakukan peneliti menentukan potensi dan masalah terkait dengan motivasi belajar peserta didik, yang akan dilakukan pada kelas IV SDN Roi. Maka diperlukan observasi dan wawancara supaya mengetahui tingkat motivasi peserta didik sejauh mana. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati semua yang terjadi dalam kelas maupun di luar kelas, kegiatan yang diamati seperti pengembangan kondisi ruangan kelas, media yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan wawancara ini dapat dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh peserta didik dan guru adanya kekurangan dengan materi, media yang kurang dikembangkan, kurangnya inovatif dalam pengembangan pembelajaran atau konsep yang hanya monoton pada buku guru dan buku siswa, dengan penelitian ini akan dikembangkan media yang tepat untuk peserta didik.

2. Pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual maka selanjutnya perlu dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Tahap pengumpulan data ini bertujuan untuk merancang

suatu produk media *display flip chart* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengumpulan data ini yaitu observasi dan wawancara guru kelas dan melihat keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Roi, setelah mengumpulkan data berbagai informasi, langkah berikutnya adalah mengembangkan produk media *displayflip chart* menjadi sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan.

3. Desain produk

Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Desain produk pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru yang dikembangkan lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk dalam tahap penelitian ini meliputi penilaian media yang tepat dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diteliti.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak digunakan atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli dan praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5. Revisi desain

Hasil kegiatan dari penilaian ahli dapat diketahui kelebihan dan kelemahan desain produk tersebut, selanjutnya dianalisis dan disimpulkan

untuk digunakan oleh penulis untuk merevisi produk multimedia pembelajaran yang sesuai dengan apa yang disarankan dengan para ahli, sehingga menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang benar-benar layak .

6. Uji coba produk

Produk media *display flip chart* yang sudah layak kemudian digunakan untuk uji coba. Dalam uji coba peneliti meminta masukan dan pendapat dari peserta didik dalam rangka menyempurnakan produk media *display flip chart*. Pelaksanaan dalam uji coba terbatas pada kelas V yang berjumlah 8 orang yang mewakili peserta didik berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, dan berkemampuan rendah. Hasil revisi produk yang sudah dilakukan dalam uji coba terbatas kemudian diujicobakan pemakaiannya di lapangan untuk melihat efektifitas produk yang dibuat.

7. Revisi produk

Pengajuan produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam materi muatan IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia yang di ujicobakan ternyata lebih baik dari bahan ajar materi dalam proses pembelajaran yang sebelumnya. Perbedaannya sangat signifikan sehingga media pembelajarn dalam materi muatan IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia yang baru dapat diberlakukan pada sampel yang lebih luas. Revisi produk pada tahap ini dilakukan karena terlihat bahwa masih kurang maksimal ketertarikan dalam media pembelajaran terhadap peserta didik dikelas, maka dari itu desain produk perlu direvisi agar dapat

menarik perhatian peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran. Revisi produk pada tahap ini menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

8. Uji coba pemakaian

Setelah pengajuan uji produk berhasil, maka tahap selanjutnya produk yang berupa media *display flip char* dapat diterapkan. Ujicoba pemakaian pada penelitian ini dilakukan pada seluruh peserta didik kelas IV SDN Roi yang berjumlah 20 orang peserta didik. Dalam ujicoba produk tersebut tetap dinilai kekurangannya atau hambata-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran berlangsung guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi produk

Kedelapan prosedur penelitian di atas diterapkan dengan benar, dapat menghasilkan produk pendidikan yang dapat di pertanggung jawabkan. Revisi produk ini dilakukan apabila dalam ujicoba pemakaian terhadap kekurangan dan kelemahan, sehingga dapat direvisi lagi sehingga dapat digunakan untuk mencapai penyempurnaan atau pembuatan produk baru lagi agar dapat digunakan.

10. Produk masal

Pembuatan produk masal ini tidak dilakukan karena banyak kendala dalam pembuatannya seperti kurangnya biaya dan hambatan waktu dalam pelaksanaannya.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Setelah dilakukan revisi produk dari para ahli media dan ahli materi maka didapatkan uji coba. Produk yang akan divalidasi dan diujicobakan adalah pengembangan medis *display flip chart* pada peserta didik kelas IV pada materi tema 9 sub tema 1 pembelajaran ke-1. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam rangka mencapai tingkat kepraktisan dan keefektifan.

3.3.2 Subjek Uji Coba

1. Subjek uji coba Ahli

a. Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan media *display flip chart* ini merupakan M. Ismaini M.Pd dosen pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah mataram

b. Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan media *display flip chart* ini adalah Haifaturrahmah M.Pd dosen pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah mataram

2. Subjek uji coba produk

Subjek uji coba produk, ujicoba kelompok kecil atau uji terbatas pada 8 peserta didik kelas V SDN Roi dan uji lapangan di laksanakan pada 20 peserta didik kelas IV SDN Roi. Bertujuan untuk mengetahui

kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan serta untuk mendapatkan revisi atau perbaikan dari produk awal.

3.4 Jenis Data

Data merupakan fakta, informasi atau keterangan yang dijadikan sebagai sumber atau bahan untuk menemukan kesimpulan dan membuat keputusan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data kuantitatif diperoleh berupa tanggapan dan saran dari para ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif ini diperoleh pada saat proses validasi produk digunakan sebagai acuan revisi produk yang dikembangkan.
2. Data kualitatif berupa data yang diperoleh dari skor penilaian produk yang dikembangkan oleh validator, skor lembar penilaian peserta didik. Data kualitatif ini yang di jadikan sebagai penentu kualitas produk yang telah dikembangkan.

1.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrument merupakan alat bantu yang digunakan dalam pengambilan data seperti observasi, angket dan dokumentasi untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang kita kembangkan (sugiyono, 2015:156)

1. Lember Keterlaksanaan Observasi

Kegiatan observasi merupakan kegiatan mengamati keadaan awal kelas sebelum di uji pada saat pembelajaran berlangsung. Tujuan observasi untuk memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan persoalan yang terjadi di kelas.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019:198) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumentasi dapat berupa gambar, tulisan atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan sebagai bahan untuk membantu dalam memperoleh data. Dalam hal ini peneliti mengambil gambar berupa dokumentasi pelaksanaan pembelajaran dan data peserta didik.

3. Angket Validasi

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media *display flip chart* oleh ahli media dan kelayakan materi oleh ahli materi. Angket bertujuan untuk mengetahui atau memperoleh nilai dari media *display flip chart*.

a. Angket untuk ahli media

Angket ini dilakukan untuk menilai kesesuaian produk media *display flip chart* yang di desain.

Tabel 3.1 Skala Penilaian Untuk Validasi

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak setuju	1

Sumber: Arikunto, (2010: 35)

Tabel 3.2 Instrumen Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator desain media	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Media	1. Desain media <i>display flip chart</i> sesuai dengan isi materi pembelajaran pada tema 9 sub tema 1					
		2. Tampilan medianya rapi dan bagus					
		3. Media <i>display flip chart</i> aman saat proses pembelajaran					
		4. Media <i>display flip chart</i> mampu menarik perhatian peserta didik					
2	Pemanfaatan	5. Media <i>display flip chart</i> mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik					
		6. Media <i>display flip chart</i> mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.					
3	Kualitas	7. Tingkat keawetan desain media <i>display flip chart</i> tidak mudah rusak dan mudah dibawa kemana-mana					
Jumlah							

Sumber: Yudha Aldila Efendi, (2020: 55)

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Butir angket
1	Media	1,2,3,4
2	Pemanfaatan	5,6
3	Kualitas	7
Jumlah		7

b. Angket Validasi Ahli materi

Angket validasi materi ini diberikan kepada dosen ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media *display flip chart* yang dikembangkan dalam pencapaian kompetensi dasar dan indikator yang telah dikembangkan. Adapun hal-hal yang harus divalidasi oleh ahli materi yaitu kesuaian materi pelajaran dan kurikulum.

Tabel 3.4 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator materi	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Materi	1. Materi pada media pembelajaran <i>display flip chart</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.					
		2. Materi yang disajikan dalam media <i>display flip chart</i> sesuai dengan tema.					
		3. Materi pembelajaran relevan dengan media.					
2	Pembelajaran	4. Peserta didik memperoleh pemahaman materi dari media <i>display flip chart</i> .					
		5. Media membantu menjelaskan materi sehingga lebih mudah dipahami.					
3	Kurikulum	6. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari.					
		7. Materi yang disajikan sesuai dengan buku guru dan buku siswa kurikulum 2013					
Jumlah							

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Materi

No	Aspek	Butir angket
1	Materi	1,2,3
2	Pembelajaran	4,5
3	Kurikulum	6,7
Jumlah		7

- b. Lembar angket respon Peserta Didik untuk mengetahui kepraktisan media *display flip chart*

Tabel 3.6 Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Materi	1. Media <i>display flip chart</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.					
		2. Media <i>display flip chart</i> materi pembelajaran					
2	Pembelajaran	3. Membantu pemahaman materi lebih mudah					
		4. Media <i>display flip chart</i> ini lebih memudahkan saya dalam proses pembelajaran					
		5. Adanya media <i>display flip chart</i> membuat saya semangat dalam belajar					
		Jumlah					

Sumber: Arikunto, (2010: 35)

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Butir angket
1	Materi	1,2,
2	Pembalajaran	3,4,5
Jumlah		5

- c. Angket Motivasi Belajar Peserta Didik untuk mengetahui keefektifan media *display flip chart*.

Tabel 3.8 Instrumen Angket Motivasi Belajar

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	<i>Attention</i> (Perhatian/Rasa ingin tahu)	Saya mendapatkan banyak informasi dalam proses					
		Saya selalu fokus saat proses pembelajaran berlangsung					
		Pertama kali saya belajar menggunakan media <i>display flip chart</i> .					
		Dengan adanya media <i>display flip chart</i> dalam kegiatan pembelajaran saya dapat mengerti materi pembelajaran dengan mudah					
2	<i>Relevance</i> (Keterkaitan)	Media <i>display flip chart</i> membuat saya lebih semangat dalam proses pembelajaran.					
		Saya senang jika guru menggunakan media <i>display flip chart</i> dalam proses pembelajaran					
		Saya mempelajari materi Kekayaan Sumber Energi di Indonesia dengan bantuan media <i>display flip chart</i> .					
3	<i>Confidence</i> (Percaya diri)	Saya mengerjakan tugas dengan mandiri					
		Saya sangat bersemangat dalam mengerjakan tugas.					
		Saya rajin belajar ketika saya ingin mendapatkan hasil yang memuaskan.					
4	<i>Satisfactian</i> (Kepuasan)	Setelah mempelajari pelajaran ini saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam mengerjakan tugas dan tes					
		Saya mengerjakan tugas tepat waktu					
		Saya bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas saya					

Sumber :(john keller 2007)

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Lembar Motivasi Belajar

No	Aspek	Butir angket
1	<i>Attention</i> (Perhatian/Rasa ingin tahu)	1,2,3,4
2	<i>Relevance</i> (Keterkaitan)	5,6,7
3	<i>Confidence</i> (Percaya diri)	8,9,10
4	<i>Satisfactian</i> (Kepuasan)	11,12,13
Jumlah		13

d. Lember observasi keterlaksanaan pembelajara

Tebel. 3.10 Skala Penilaian Untuk Keterlaksanaan Pembelajaran

Jawaban	Skor
Sangat Terlaksana	5
Terlaksana	4
Kurang Terlaksana	3
Tidak Terlaksana	2
Sangat Tidak Terlaksana	1

Tebel 3.11 Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek-Aspek Yang Dilihat	1	2	3	4	5
Kegiatan Pembuka						
1.	Guru memberikan salam					
2.	Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.					
3.	Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.					
4.	Melakukan komunikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.					
5.	Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.					
Kegiatan inti						
Ayo Mengamati						
1.	Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.					
2.	Guru membagi media <i>display flip chart</i> yang sudah disiapkan.					
3.	Siswa mengamati gambar yang ada dimedia <i>display flip chart</i> .					
4.	Secara berkelompok siswa mengamati terkait gambar kincir air.					
5.	Secara berkelompok siswa mendiskusikan tentang gambar kincir air.					
6.	Guru mengkondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar penyuluran energi listrik tenaga air yang ada dimedia <i>display flip chart</i> .					
7.	Siswa mengamati gambar tentang sumber energi, yaitu air dan listrik yang ada di media <i>display flip chart</i> .					
8.	Siswa mengamati gambar penyaluran energi tenaga listr					
Ayo Membaca						
1.	Guru membakikan LKS pada siswa.					
2.	Siswa membaca bacaan yang berjudul "air dan listerik" yang ada diLKS.					
3.	Siswa membaca bacaan yang berjudul "lingkungan dan manusai" yang ada diLKS.					
Ayo Berdiskusi						
1.	Siswa mendiskusikan gambar dan teks air, listrik dan lingkungan.					
2.	Siswa mengerjakan LKS yang telah dibagikan.					
3.	Siswa mencari informasi dari media dan teks yang telah merakan baca tadi.					
4.	Siswa menuliskan informasi yang meraka dapatkan dari media <i>display</i>					

	<i>flip chart</i> dan teks.					
5.	Perwakilan kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil dari diskusi mereka.					
Ayo Berlatih						
1.	Siswa melakukan pengamatan berkaitan dengan gambar air dan listrik.					
2.	Guru memberikan kepada siswa peta pikiran untuk mereka isi secara mandiri.					
3.	Hasil pekerjaan siswa saling ditukarkan untuk kemudian dievaluasi kebenarannya.					
4.	Siswa disuruh mengerken pendapat dari pada menjadi lingkungan sekitar.					
Penutup						
Kerjasama Dengan Orang Tua						
1.	Dengan bantuan orang tuanya, siswa mengamati penggunaan air dalam kehidupan sehari-hari keluarganya.					
2.	Siswa mencatat kegiatan yang memanfaatkan air dan b banyaknya air yang digunakan.					
3.	Siswa juga mencatat usaha hemat air yang sudah dilakukan oleh keluarganya dalam menghemat air?					
4.	Salam dan do'a					
Jumlah						

1.7 Metode Analisis Data

Analisi data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh sehingga dapat muda dipahami. Metode analisis data dilakukan untuk menemukan potensi dan masalah yang akan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk (sugiyono, 2015:246)

1. Analisis validasi ahli

Analisis data hasil validasi yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator rumus:

$$V = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan;

V : Nilai uji validasi

Rumus rata-rata:

$$V = \frac{s}{n}$$

Keterangan:

n : Jumlah validator

s.: Skor para ahli

Untuk memperkuat data hasil penilaian kelayakan, dikembangkan jenjang kualitas kriteria kelayakan analisis nilai rata-rata yang dikembangkan yang digunakan.

Tabel 3.9 Kategori Kevalidan Produk

interval skor	Kriteria kevalidan	Keterangan
$0 < NV \leq 55$	Tidak Valid	Sangat Tidak Sesuai
$55 < NV \leq 75$	Cukup Valid	Tidak Sesuai
$75 < NV \leq 85$	Valid	Kurang Sesuai
$85 < NV \leq 100$	Sangat Valid	Sesuai

Purwanto (Lestari, 2020)

2. Analisa kepraktisan media

Analisis presentan angket respon yang akan di bagaikan kepada peserta didik dengan rumus:

$$\text{Presentase Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat}}{\text{skor total yang diharapkan}} \times 100$$

Tabel 3.10 Kategori Tingkat Kepraktisan

Tingkat Pencapaian	Keterangan
85 – 100%	Sangat Praktis
75 – 85%	Praktis
55 – 75%	Kurang Praktis
0 – 55%	Tidak Praktis
<20%	Sangat Tidak pratis

Sumber: Arikunto, (2010: 35)

3. Analisis keefektifan

Persamaan mencari nilai gain

$$Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}}$$

Keterangan:

G(Gain) = Gain

Spre = Skor Awal

Spost = Skor Akhir

Untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar pada peserta didik digunakan persamaan nilai gain.

Tabel 3.11 Kriteria Gain Skor

Keterangan	Nilai Gain
Tinggi	$g \geq 0,7$
Sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
Rendah	$g < 0,3$

Sumber : Sabaryati, (2018:45)

