

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK CITA-CITA PORTABEL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 6
KELAS IV SDN 3 BATU KUMBUNG**

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

PUTRI AYU LESTARININGSIH

NIM. 117180072

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK CITA-CITA PORTABEL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 6
KELAS IV SDN 3 BATU KUMBUNG**

Telah Memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 18 Juli 2021

Dosen Pembimbing I



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN. 0824038702

Dosen Pembimbing II

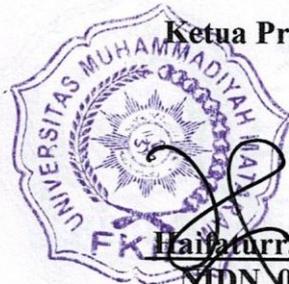


Nursina Sari, M. Pd
NIDN. 08250591102

Menyetujui:

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

Ketua Program Studi,



Hanafurrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

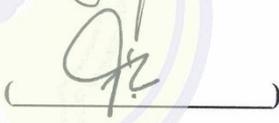
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK CITA-CITA PORTABEL UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 6
KELAS IV SDN 3 BATU KUMBUNG**

Skripsi atas nama Putri Ayu LestariNingsih telah
dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

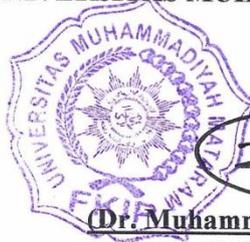
Jum'at, 23 Juli 2021

Dosen Penguji

1. (Nanang Rahman, M. Pd) Ketua ()
NIDN.0824038702
2. (Sintayana Muhardini, M. Pd) Penguji I ()
NIDN.0810118901
3. (Baiq Desi Milandari, M.Pd) Penguji II ()
NIDN. 0808128901

Mengesahkan:

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



Dekan,



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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mtaram menyatakan bahwa:

Nama : Putri Ayu LestariNingsih

Nim : 117180072

Alamat : BTN Pepabri Pagesangan Barat

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Cita-Cita Portabel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tema 6 Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang” merupakan karya saya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapat gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, maka itu diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

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

Mataram, 10 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan



Putri Ayu LestariNingsih

NIM. 117180072

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mtaram menyatakan bahwa:

Nama : Putri Ayu LestariNingsih

Nim : 117180072

Alamat : BTN Pepabri Pagesangan Barat

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Kotak Cita-Cita Portabel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tema 6 Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang” merupakan karya saya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapat gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, maka itu diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

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

Mataram, 10 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan



Putri Ayu LestariNingsih

NIM. 117180072



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 : PUTRI AYU LESTAPININGSIH
NIM : 117180072
Tempat/Tgl Lahir : NAPU / 27 SEPTEMBER 1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FHP
No. Hp/Email : 082339 029808 / ayuputri270999@gmail.com
Judul Penelitian : -

" PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK CITA - CITA PORTABEL UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 6 KELAS IV SDN 3 BATU
KUMBUNG "

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 0%.

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 : 8 September 2021

Penulis



PUTRI AYU LESTAPININGSIH
NIM. 117180072

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 : PUTRI AYU LESTARININGTIH
NIM : 117180072
Tempat/Tgl Lahir : NAPU / 27 SEPTEMBER 1999
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082-339 029 808 / ayuputri270999@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 KOTAK CITA-CITA PORTABEL UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 6 KELAS IV SDN 3 BATU
KUMBUNG "

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 : 0 SEPTEMBER 2021

Penulis



PUTRI AYU LESTARININGTIH
NIM. 117180072

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

“Setiap perempuan itu unik. Jangan membandingkan diri sendiri dengan perempuan lain agar tidak merusak kurikulum Tuhan.”

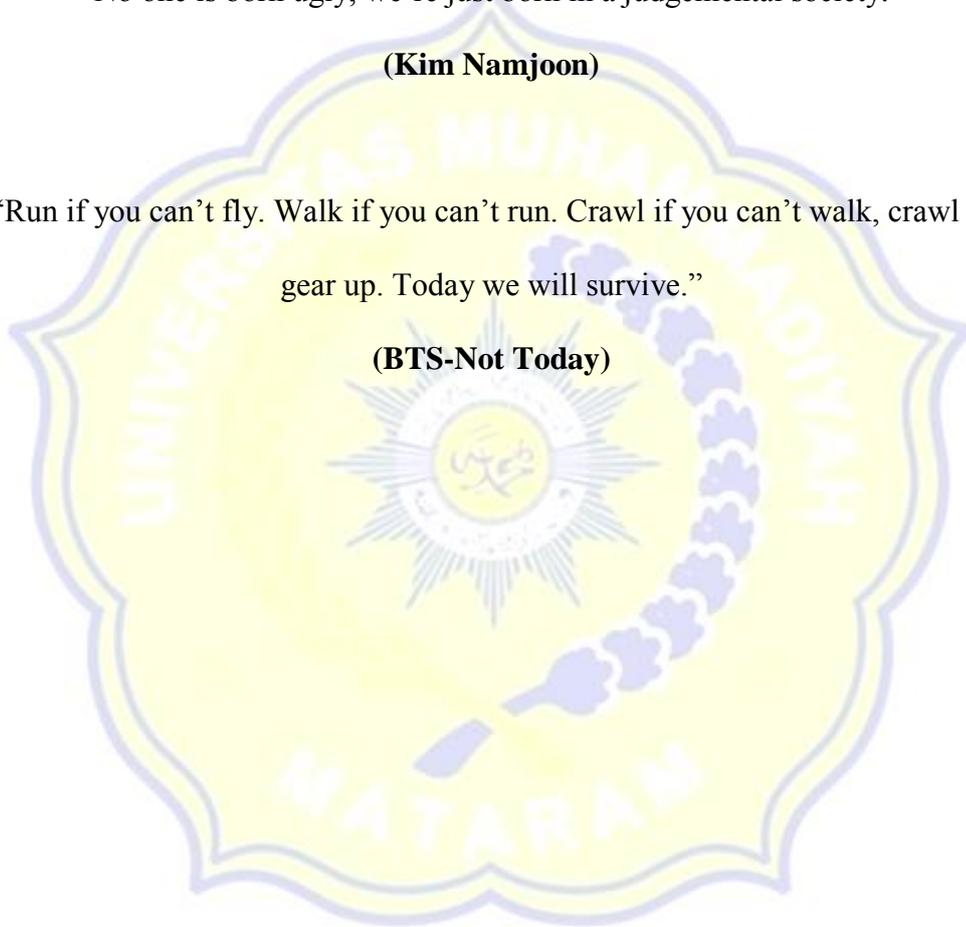
(Annastasia Melliana S)

“No one is born ugly, we’re just born in a judgemental society.”

(Kim Namjoon)

“Run if you can’t fly. Walk if you can’t run. Crawl if you can’t walk, crawl to gear up. Today we will survive.”

(BTS-Not Today)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya.....

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT atas semua kesempatan, petunjuk dan keyakinan yang telah diberikan kepadaku sehingga aku bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada nabi agung kita Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

Papa dan Mama Tercinta

Pa, Ma, skripsi ini saya persembahkan untuk papa dan mama. Saya bersyukur bisa lulus tepat waktu dengan nilai yang baik, setidaknya bisa sedikit mengurangi beban papa dan mama untuk menyekolahkan kami semua. Terimakasih karena kalian selalu mendukung dan mendoakan dengan sabar untuk menunggu saya menyelesaikan studi saya, tanpa mengeluh dan memaksa. Kasih mama dan papa yang buat saya kuat dan sabar menjalani perkuliahan ini dari awal sampai akhir.

Keluargaku

Teruntuk Fam's Isra tercinta, untuk ketiga sisterku (Ika, Yuli & Ko'o) Adikku tersayang (Bima & Nining), Sepupuku (Euis), keponakanku (Alm. Kaio & Acio) dan semua yang tidak bisa ku sebut satu-persatu terimakasih selalu menjadi support system manusia sepertiku ini.

Idolaku

To the one and only, my motivation, my idol, and my boys, BTS a.k.a Bangtan Seoyeondan. Jin oppa, Yoongi oppa, Hoseok oppa, Namjoon oppa, jimin oppa, Taehyung oppa, dan Jungkookie oppa, thanks a lot because of your song and the meaning of your lyrics always make colours in my day, thanks for being my universe and make me love myself more and help me to

speak myself. “you show me, I have reasons I should love myself“(BTS-Love Yourself) BTS oppadeul, even though I may not meet you in person, but I will always be your fans who support and pray for you to motivate many people around the world.

Teman-Teman

Teruntuk my patner in crime Linda L., Auliyah & Risha makasih selalu bersamaku dari mulai awal kuliah sampai pada tahap ini, terimakasih sudah saling mensupport, saling membantu. Untuk “Paskobat” keluarga kecilku Desy, Jumhar, Windi, dan Rena terimakasih selalu bersamaku mulai pengerjaan proposal sampai akhirnya lulus bareng, terimakasih untuk pertemanan yang tidak berpura-pura ini, terimakasih mau menerima saya apa adanya, dengan segala kekurangan dan keburukan saya, terimakasih untuk selalu ada. Saya tidak tahu kapan kita bisa bertemu kalian setelah ini, tapi pesan saya jangan lupa bahagia. Saranghae!

PGSD B 2017

Untuk kawan seperjuangan dan sependeraan, my brother dan sister yang kronis terimakasih untuk 4 tahun ini, untuk cerita kalian satu persatu tidak akan muat disini. Intinya tanpa kalian saya punya kehidupan perkuliahan biasa-biasa saja. Kisah dan perjuangan kita, dari drama dimulai hingga sampai sekarang ini hanya kita yang tahu cerita ini. Terimakasih sudah selalu saling bantu dan saling dukung di tanah rantau ini. Akhir kata saya ingin mengutip quotes dari idola saya yang kalian benci, biar kebencian tanpa dasar kalian berujung cinta.

Putri Ayu LestariNingsih

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya berkat rahmatan hidayah, dan inayah-Nya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Kotak Cita-Cita Portabel untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tema 6 pada Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru sekolah dasar dimanapun berada, skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang terhormat:

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si. Sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Nanang Rahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I.

5. Nursina Sari, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberikan kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

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



Mataram, 23 Juli 2021

(Putri Ayu LestariNingsih)

Putri Ayu LestariNingsih. 117180072. **Pengembangan Media Kotak Cita-Cita Portabel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tema 6 Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nanang Rahman, M.Pd.
Pembimbing 2 : Nursina Sari, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Kotak Cita-Cita Portabel Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tema 6 Kelas IV SDN 3 Batu Kumbang yang Valid, Praktis dan Efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *R&D (Research & Development)* dan menggunakan Model Pengembangan *Borg and Gall* yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan data (*Research and information collecting*), (2) Perencanaan (*Planning*), (3) Pengembangan draft produk (*Develop preliminary form of product*), (4) Uji coba lapangan awal (*Preliminary field testing*), (5) Merevisi hasil uji coba (*Main product revision*), (6) Uji coba lapangan utama (*Main field testing*), (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*Operasional product revision*), (8) Uji pelaksanaan lapangan operasional (*Operasional field testing*), (9) Penyempurnaan produk akhir (*Final product revision*). Pada Penelitian Pengembangan ini tidak sampai pada tahap Diseminasi dan Implementasi (*Disesemination and implementation*), karna dilakukan hanya pada satu sekolah saja yaitu SDN 3 Batu Kumbang.

Pada penelitian pengembangan ini uji lapangan utama dilaksanakan di kelas V dan tahap uji lapangan empiris dilaksanakan di kelas IV SDN 3 Batu Kumbang sebagai uji kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran diperoleh skor rata-rata dari 2 validator ahli dan 3 praktisi yaitu 94,58% (sangat valid). Untuk angket respon peserta didik uji coba lapangan diperoleh nilai rata-rata 93,75% (Sangat Praktis). Keefektifan Lembar Kerja Siswa dilihat dari angket motivasi belajar siswa yang diberikan kepada siswa uji lapangan yaitu kelas IV SDN 3 Batu Kumbang diperoleh nilai rata-rata presentase N-gain 0,79 pada kriteria tinggi.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Kotak Cita-Cita, Motivasi Belajar.

Putri Ayu Lestari Ningsih. 117180072. Development of Portable Aspiration Box Media to Improve Students' Learning Motivation Theme 6 Class IV SDN 3 Batu Kumbang. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Nanang Rahman, M.Pd.

Consultant 2: Nursina Sari, M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop a Portable Ideals Box Media to Increase Students' Learning Motivation in Theme 6 Class IV SDN 3 Batu Kumbang, valid, practical, and effective. The type of research used is R&D (Research & Development) and uses the Borg and Gall Development Model, namely (1) Research and information collecting, (2) Planning, (3) Develop a preliminary form of product, (4) Preliminary field testing, (5) Main product revision, (6) Main field testing, (7) Operational product revision, (8) Operational field testing, (9) Final product revision. This development research did not reach the dissemination and implementation stage because it was only carried out in one school, namely SDN 3 Batu Kumbang.

The preliminary field test in this development research was conducted in class V. The empirical field test phase was conducted in class IV at SDN 3 Batu Kumbang to test the product's practicality and efficacy. The findings revealed that the learning media's validity received an average score of 94.58 percent from two expert validators and three practitioners (very valid). Field trials achieved an average score of 93.75 percent on the student response questionnaire (Very Practical). The effectiveness of the Student Worksheet was determined by the average N-gain of 0.79 on the high criterion of the student learning motivation questionnaire supplied to the field test students, namely class IV SDN 3 Batu Kumbang.

Keywords: Development, Ideal Box Media, Learning Motivation.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi produk	5
1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	9
2.2 Kajian Teori	12

2.2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Kotak Cita-Cita Portabel.....	22
2.2.3 Motivasi Belajar.....	30
2.2.4 Pembelajaran Tematik	37
2.3 Kerangka Berfikir	44

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan.....	45
3.2 Prosedur Pengembangan	47
3.3 Ujicoba Produk	51
3.4 Jenis Data.....	52
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	54
3.7 Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba	64
4.2 Hasil Uji Coba Produk	76
4.3 Revisi Produk	79
4.4 Pembahasan	80

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	84
5.2 Saran	85

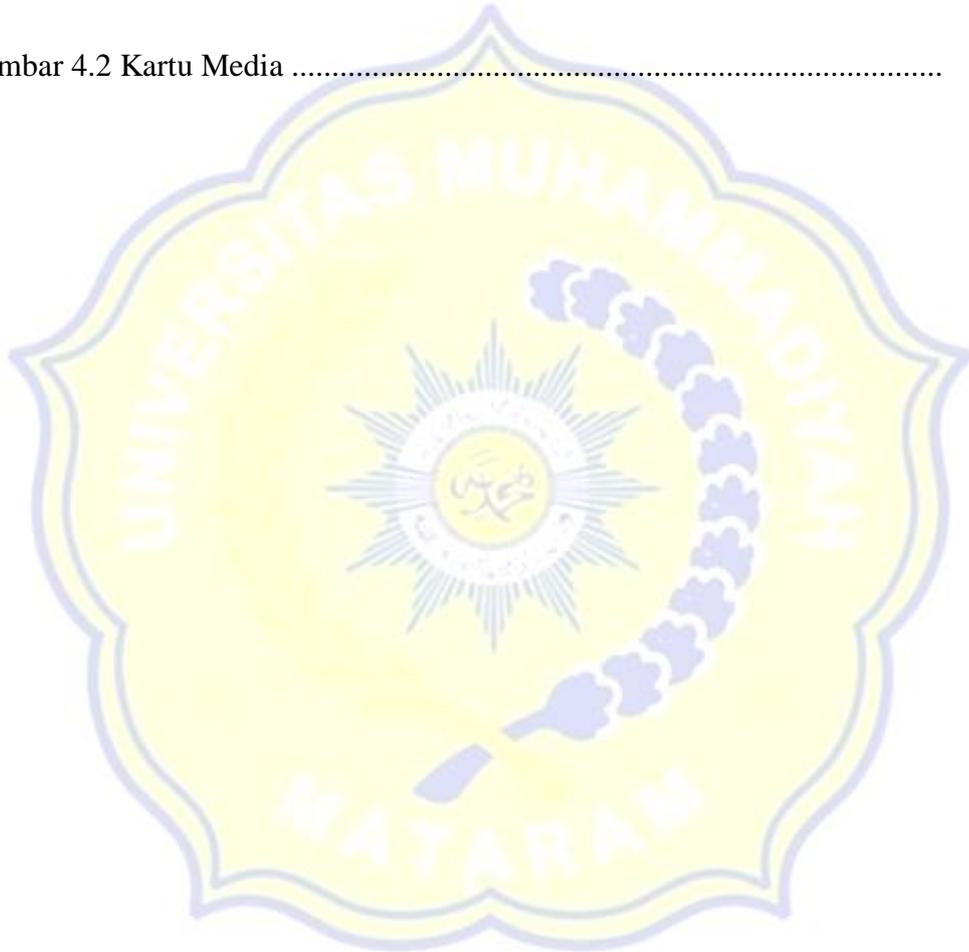
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran	41
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	54
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	56
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi pendidik.....	57
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	58
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Motivasi Peserta Didik	59
Tabel 3.6 Skala Penilaian Validator.....	61
Tabel 3.7 Kriteria Skor Angket Peserta Didik	62
Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi	63
Tabel 4.1 Pernyataan, Keterangan dan Skor Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.2 Pernyataan, Keterangan dan Skor Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.3 Pernyataan, Keterangan dan Skor Validasi Praktisi 1.....	70
Tabel 4.4 Pernyataan, Keterangan dan Skor Validasi Praktisi 2.....	71
Tabel 4.5 Pernyataan, Keterangan dan Skor Validasi Praktisi 3.....	72
Tabel 4.6 Analisis Angket Respon Siswa	74
Tabel 4.7 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi	76
Tabel 4.8 Hasil Keefektifan Uji Lapangan	78
Tabel 4.9 Revisi Produk	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	44
Gambar 3.1 Model Pengembangan R & D	46
Gambar 4.1 Media Takci	66
Gambar 4.2 Kartu Media	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia masih memiliki berbagai kendala yang berkaitan dengan kualitas pendidikan di antaranya yaitu kurangnya sumber belajar yang dimanfaatkan, keterbatasan akses pada pendidikan, jumlah guru yang belum merata serta kualitas guru dinilai masih kurang. Menurut Alkusaeri Irzani (2013: 1) pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan aspek kehidupan seseorang dengan perbaikan cara-cara meningkatkan efektifitas pendidikan keberhasilan studi.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku peserta didik dari yang tidak tahu menjadi tahu dengan melalui berbagai macam sumber belajar serta sarana. Menurut Baharuddin (2010: 12) belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pengalaman-pengalaman atau pelatihan-pelatihan. Djamarah (dalam Affandi,dkk 2013: 1) belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga untuk mendapatkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut afektif, kognitif serta psikomotor.

Pembelajaran yaitu proses interaksi antara sumber belajar, pendidik, peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Tugas pendidik yang utama yaitu mengkondisikan lingkungan belajar untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran yang

efektif untuk peserta didik. Pengelolaan pembelajaran yang efektif apabila pendidik dapat menepatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya pendidik harus mampu menenempatkan diri sebagai fasilitator maupun mediator dalam proses pembelajaran. Kenyataannya hingga saat ini di sekolah-sekolah masih diterapkan pola pengajaran yang dimana didominasi oleh pendidik, seorang pendidik dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar/informasi. Pengajaran yang dilakukan biasanya pendidik menguasai kelas dan seringkali menyampaikan materi dengan metode konvensional sehingga peserta didik kurang diberi kesempatan untuk aktif Haryono (dalam Hastuti, 2017:2).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting serta memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, dimana untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, efektif, kreatif dan menyenangkan. Pendidik diharuskan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sumber belajar yang dapat digunakan peserta didik untuk membantu proses pembelajaran di kelas dan tidak semua sumber belajar dapat dipahami oleh peserta didik untuk itu sangat diperlukan adanya sarana di sekolah. Sarana belajar umumnya berbentuk media yang berupa alat peraga serta dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Namun media yang digunakan harus sesuai dengan karakter peserta didik maupun kurikulum. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai pendukung sumber belajar harus menarik perhatian peserta didik dan mampu mewakili penjelasan

guru sehingga peserta didik memahami materi dan dapat belajar secara maksimal serta efisien (Anggie, 2016:1).

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara pada guru kelas IV di SDN 3 Batu Kumbang peneliti menemukan adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan proses pembelajaran yang efektif membutuhkan keaktifan peserta didik serta media pembelajaran yang menarik, dengan begitu peserta didik tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran tematik Kelas IV di SDN 3 Batu Kumbang lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang mudah dibuat sekali pakai atau tidak bersifat jangka panjang. Kurangnya media pembelajaran tematik disebabkan belum banyaknya pelatihan guru dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran tematik, guru juga tidak punya banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Sehingga pembelajaran tematik masih kurang maksimal.

Menurut Anggie (2016: 2) Media Kotak Cita-Cita merupakan media visual yang dapat diputar dan ditulisi apa saja pada kartu media. Media pembelajaran ini menggunakan empat sisi untuk digunakan belajar peserta didik dan dua sisi yang lain tidak digunakan, yaitu pada sisi kiri dan kanan. Media pembelajaran ini dapat dilepas, diputar dan ditulisi apa saja yang diinginkan untuk dimasukkan kedalam kartu. Media pembelajaran ini dapat digunakan disemua kelas dan pada pembelajaran apa saja. tetapi peneliti

menggunakan media Kotak Cita-cita Portabel ini pada kelas IV hanya dilakukan pada tema 6, sub tema 1 dan pembelajaran 1. Media pembelajaran ini dikembangkan agar meningkatkan minat dan motivasi yang baru pada peserta didik, membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik serta membangkitkan rangsangan kegiatan belajar pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kotak Cita-Cita Portabel untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tema 6 Kelas IV SDN 3 BATU KUMBUNG”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana kevalidan dari media Kotak Cita-Cita Portabel untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tema 6 pada peserta didik kelas IV SD?
2. Bagaimana kepraktisan dari media Kotak Cita-Cita Portabel untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tema 6 pada peserta didik kelas IV SD?
3. Bagaimana keefektifan dari media Kotak Cita-Cita Portabel untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tema 6 pada peserta didik kelas IV SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu antara lain:

1. Menguji kevalidan media Kotak Cita-Cita Portabel yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tema 6 pada peserta didik kelas IV SD.
2. Menguji kepraktisan media Kotak Cita-Cita Portabel yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tema 6 pada peserta didik kelas IV SD.
3. Menguji keefektifan media Kotak Cita-Cita Portabel yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik tema 6 pada peserta didik kelas IV SD.

1.4 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Media ini berbentuk kotak seperti kubus dengan panjang rusuk 40 cm. Kotak tersebut terdiri dari 9 persegi di setiap empat sisi (sisi kiri, sisi kanan, sisi belakang dan sisi depan), sedangkan pada sisi atas dan bawah digunakan untuk memutar media.
3. Media Kotak Cita-Cita Portabel ini dibuat dengan bahan dasar triplek dan kayu, Cat dengan alat yang dibutuhkan sesuai kebutuhan dalam membuatnya.

4. Media Kotak Cita-Cita Portabel ini digunakan untuk menempelkan kartu gambar, tugas/kuis, serta materi yang dipelajari peserta didik pada Tema 6, sub tema 1, pembelajaran 1.
5. Pada Kotak Cita-Cita Portabel yang didesain terdapat empat bagian yaitu lubang/laci untuk menyimpan kartu, perekat untuk menempelkan kartu pada media, dan kartu yang berisi gambar, tugas/kuis serta materi pelajaran dan Penyangga yang dibuat secara portabel untuk memudahkan peneliti memindahkan media ke berbagai tempat.
6. Pada Media Kotak Cita-Cita Portabel mengacu pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 1
7. Media Kotak Cita-Cita Portabel diperuntukan untuk kelas IV Sekolah Dasar sebagai sumber belajar tambahan

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media Kotak Cita-Cita Portabel ini menggunakan tema 6 Subtema 1 “Aku dan Cita-citaku” Peserta didik dapat belajar dengan efektif.
 - b. Peserta didik lebih memahami terhadap pembelajaran dengan adanya media Kotak Cita-Cita Portabel.
 - c. Peserta didik akan lebih aktif dalam menanggapi pertanyaan dengan menggunakan media Kotak Cita-Cita Portabel.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Media Kotak Cita-Cita Portabel ini di desain dan dibuat untuk pembelajaran tematik pada tema 6, sub tema 1 dan pembelajaran 1.

- b. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas 10 tahap, namun pada pengembangan media ini hanya sampai tahap ke-9 yaitu penyempurnaan produk akhir tidak sampai pada tahap Deseminasi.
- c. Tema 6 diajarkan pada semester 2.

1.6 Batasan Operasional

Sehubungan dengan luasnya permasalahan yang ada, maka untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, hal-hal yang didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan perasaan, pesan serta dapat merangsang pikiran dan kemauan seseorang sehingga dapat mendorong minat dan motivasi belajar pada diri peserta didik.
2. Media Kotak Cita-Cita Portabel merupakan media pembelajaran berbasis tematik yang dimana media ini merupakan media visual berbentuk permainan. Media ini dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik karena didesain secara menarik dengan permainan dan warna-warna yang menarik.
3. Kelas IV adalah tahap konkret operasional dengan usia 7-11 tahun. Pada tahap ini peserta didik sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas, memisahkan, menggabungkan, menderetkan, menyusun, membagi serta melipat.

4. Motivasi belajar merupakan perubahan energi pribadi seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar diukur menggunakan angket model ARCS (Attention, Relavance, Confidence, Staticication). Data motivasi belajar peserta didik diperoleh dari pengisian angket dimana butir pernyataannya telah disesuaikan dengan aspek-aspek motivasi belajar yang dikembangkan Keller (2006).



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “ Pengembangan Media Kotak Cita-Cita Portabel untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Tema 6 Kelas IV di Sekolah Dasar” sesuai dengan penelitian sebelumnya dilakukan oleh :

1. Penelitian yang di lakukan oleh Syaly Yuliantika (2017) dengan judul *”Pengembangan Media Piramida Cerdas Pada Pembelajaran Tematik Tema Cita-Citaku Untuk Siswa Kelas IV SD”*.

Penelitian ini adalah penelitian model R&D Borg & Gall. Berdasarkan penilaian ahli materi pembelajaran mendapatkan persentase 92,72% dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli media mendapatkan persentase 93,84% dengan kategori valid. Penilaian ahli pembelajaran mendapatkan persentase 100%, dan respon peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat praktis, uji coba lapangan memperoleh persentase 97,57% dengan kategori sangat praktis.

Persamaan penelitian yang dilakukan Syaly dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengangkat muatan tema 6 cita-citaku, dan menggunakan model penelitian yang sama yaitu penelitian R&D dari Borg and Gall, sementara perbedaannya adalah pada media yang dikembangkan peneliti mengembangkan media Kotak Cita-Cita Portabel sedangkan Syaly mengembangkan media piramida cerdas.

2. Penelitian terkait selanjutnya yaitu Anggie Riska Marla Sari (2016) dengan judul Skripsi "*Pengembangan Media TAKCI (kotak cita-cita) Tema 7 Cita-Citaku kelas IV SD*"

Penelitian Anggie menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) Prosedur pengembangan mengikuti prosedur *Borg and Gall*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil yang diperoleh produk akhir telah memenuhi kriteria layak dengan skor rata-rata dari validator media yaitu 76,9%, validator materi yaitu 88,4%, uji coba terbatas diperoleh 92,1% serta tanggapan pendidik diperoleh 95,81%.

Persamaan penelitian yang dilakukan Anggie dengan penelitian ini yaitu mengembangkan media Kotak Cita-Cita pada tema yang dan menggunakan model penelitian yang sama yaitu model R&D prosedur Borg and Gall, Sedangkan Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggie terletak pada penambahan variabel bebas yang dilakukan oleh peneliti yaitu menambahkan variabel motivasi belajar peserta didik. Perbedaan lain, dengan penelitian sebelumnya yaitu pada tampilan media Kotak Cita-Cita yang akan dikembangkan peneliti yaitu menambahkan penyangga dan portable sehingga media dapat di pindah-pindah dengan mudah, selain itu pada muatan pembelajaran penelitian yang dilakukan oleh Anggie memuat pembelajaran 3 sedangkan pada penelitian ini memuat pembelajaran 1.

3. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Himmatul Fitri Mar'Ati Enha (2019) dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Monopoli Tematik Tema Cita-Citaku untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV*".

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan metode Reaserch & Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Media monopoli tematik ini mendapat presentase kevalidan sebesar 90 % dari ahli materi, 84,6% dari ahli desain, dan 100% dari ahli pembelajaran, media ini juga memiliki tingkat kemenarikan sebesar 91,9%.

Persamaan dengan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Himmatul ialah pada muatan tema yaitu tema cita-citaku. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada media yang dikembangkan penelitian oleh Himmatul mengembangkan media monopoli sementara penelitian ini mengembangkan media Kotak Cita-Cita Portabel, perbedaan lainnya yaitu penelitian ini menggunakan motode penelitian R&D model Borg and Gall sementara penelitian yang dilakukan oleh Himmatul menggunakan metode penelitian R&D model ADDIE, selain itu penelitian Himmatul mengukur kemampuan berpikir kreatif sedangkan penelitian ini mengukur motivasi belajar.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2005: 726) media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Gerlach & Eli (dalam Arsyad 2017: 3) media jika dipahami secara garis besar merupakan materi, manusia atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh keterampilan, sikap atau pengetahuan. (Arsyad, 2017:3) Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran umum di artikan sebagai alat-alat fotografis, elektronis serta grafis untuk memproses, menangkap serta menyusun kembali informasi verbal dan verbal.

Menurut *National Education Association* media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik audio-visual maupun tercetak serta peralatannya, dengan ini, media dapat dilihat, didengar, dimanipulasi maupun dibaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat, disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah sarana atau perantara untuk menyampaikan informasi dari seseorang ke orang lain. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang menunjang berjalannya proses pembelajaran, untuk menyampaikan materi atau pembelajaran.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlack dan Ely (dalam Arsyad, 2017: 15) mengemukakan tiga ciri media, diantaranya yaitu:

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, serta merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti *fotografi, video tape, audio tape, disket computer*, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah kapan saja diperlukan.

Ciri fiksatif ini dalam media pembelajaran merupakan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap waktu.

b. Ciri manipulatif (*distributive property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian

dapat pula diperlambat pada saat menanyakan kembali hasil suatu rekaman video.

Ciri manipulatif ini merupakan transformasi suatu kejadian atau objek. Pada media pembelajaran sebelum ditransformasikan, memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh dan waktu yang cukup lama. Sehingga untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik perlu kehati-hatian dalam merancang karena apabila terjadi kesalahan maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran.

c. Ciri distributif (distributive property)

Ciri distributif pada media memungkinkan sebuah objek yang ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama terkait objek/kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas hanya pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya, rekaman video, disket computer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Jadi, ciri distribusi dari media pembelajaran yaitu sekali informasi direkam dalam format media apa saja, dan dapat diproduksi seberapa kali serta siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat dan bahkan dapat digunakan secara berulang-

ulang di suatu tempat, informasi yang sudah direkam hasilnya akan sama dengan aslinya.

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran harus dapat memenuhi nilai-nilai seperti yang telah dikemukakan tersebut. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang harus memiliki kejelasan serta kelayakan untuk di gunakan sehingga memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan tepat.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Leshin (dalam Arsyad,2017: 79) menyampaikan bahwa media pembelajaran yang akan dibahas tersebut akan mengikuti taksonomi leshin, dkk yaitu media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan kembangan lepas), media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang paling tua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Salah satu contoh yang terkenal adalah gaya tutorial. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan siswa. Media berbasis manusia mengajukan dua teknik

yang efektif yaitu rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya. Rancangan pembelajaran yang berpusat pada manusia dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik.

b. Media Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubunganantar isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah

satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

d. Media Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Menurut Sanjaya (2008: 211-212) mengemukakan beberapa klasifikasi media antara lain :

a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi dalam:

- 1) Media auditif, merupakan media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, yang termasuk ke dalam unsur media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat

dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauan, media dapat pula dibagi kedalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan sebagainya.
- 2) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:

- 1) Media yang diproyeksi yaitu film, slide, film strip, transparansi.
- 2) Media yang tidak diproyeksi seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu media dan tema harus seimbang, dan disesuaikan dengan kemampuan pendidik, serta peserta didik, penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar mengajar.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2017:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data, dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2017: 21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual sebagai berikut :

a. *Fungsi atensi*

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. *Fungsi afektif*

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar

atau lambang visual dapat mengunggah emosi, serta sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. *Fungsi kognitif*

Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang menyatakan bahwa lambang gambar atau visual memperlancar mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. *Fungsi kompensatoris*

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp dan Dayton (1985: 28) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a. memotivasi minat atau tindakan
- b. menyajikan informasi
- c. memberi intruksi

Dari beberapa pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dengan media pembelajaran dapat menyampaikan pesan dan informasi yang maksimal sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan serta meningkatkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih efektif antara peserta didik dan lingkungannya.

2.2.2 Media TAKCI (Kotak Cita-Cita) Portabel

1. Definisi Media TAKCI (Kotak Cita-Cita) Portabel

Menurut Anggie (2016 : 21) Media kotak cita-cita adalah media yang berbasis visual dengan bentuk permainan. Media kotak cita-cita ini dapat menarik perhatian serta memenuhi kebutuhan peserta didik, media ini didesain menarik dengan permainan dan warna-warna didalamnya. Media ini dapat ditulisi apa saja yang kita inginkan untuk dimasukkan kedalam kartu dan media ini dapat diputar sehingga proses pembelajaran sangat menyenangkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata portabel adalah mudah di bawa-bawa, mudah dijinjing. Menurut Purwacaraka (2017 : 46) portabel berarti mudah atau dapat di pindahkan-pindahkan .

Media TAKCI (Kotak Cita-Cita) Portabel termasuk dalam jenis media visual 3 dimensi. Sanaky (2013 : 127) media tiga

dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model adalah benda tiruan tiga dimensional dari beberapa obyek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa kedalam kelas dan dipelajari pembelajar dalam wujud aslinya. Boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan suatu permainan. Media Kotak Cita-Cita Portabel termasuk dalam media dengan benda model. Sanaky (2013: 129) Benda model merupakan sesuatu yang dibuat dengan ukuran tiga dimensi, sehingga menyerupai benda aslinya untuk menjelaskan hal-hal yang mungkin diperoleh dari benda yang sebenarnya. Menurut Arsyad (dalam Hastusi, 2017: 31) media visual dapat memperlancar pemahaman serta dapat memperkuat ingatan peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Berdasarkan paparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Media TAKCI (kotak cita-cita) Portabel merupakan sebuah media yang berbentuk kotak seperti kubus yang dibuat secara portabel sehingga dapat dipindah-pindahkan dengan mudah, kotak ini didesain dengan tiga bagian yaitu lubang laci disisi atas untuk menyimpan kartu, perekat/paku mading untuk menempelkan kartu-kartu, dan kartu-kartu yang berisikan gambar, kuis/tugas peserta didik yang memuat materi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan

berpikir peserta didik yang disajikan dalam bentuk permainan pada penelitian ini.

2. Manfaat Media Kotak Cita-Cita Portabel

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2017 : 28) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik maknanya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan.

Dapat dilihat dari pendapat di atas manfaat dari media pembelajaran, sehingga dapat peneliti simpulkan manfaat dari media Kotak Cita-Cita Portabel yaitu :

- a. Untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga materi yang disampaikan terarah .
- c. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

3. Kelebihan-Kelebihan Media Kotak Cita-Cita Portabel

Media Kotak Cita-Cita Portabel merupakan media yang tergolong media yang berbasis visual dan berbentuk permainan. Berdasarkan pemikiran peneliti media Kotak Cita-Cita Portabel memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Media ini mempunyai desain yang bagus dan sangat menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar khususnya untuk pembelajaran tematik.
- b. Dengan media ini peserta didik akan lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari pendidik tetapi peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak membosankan.
- c. Media ini digunakan untuk pembelajaran terpadu atau tematik, serta dapat digunakan pada setiap pembelajaran apa saja, karena dapat dilepas dan di dalam kartu dapat dimasukkan beberapa materi pembelajaran di dalamnya.

4. Kekurangan Media Kotak Cita-Cita Portabel

Media Kotak Cita-Cita Portabel merupakan media yang tergolong media berbasis visual berbentuk permainan. Berdasarkan pemikiran peneliti media Kotak Cita-Cita Portabel memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a. Butuh keahlian dalam membuat media Kotak Cita-Cita Portabel supaya hasilnya lebih bagus dan rapi.
- b. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat media Kotak Cita-Cita.
- c. Dapat memakan biaya yang cukup banyak untuk membuat kartu-kartu karena harus dilaminating.
- d. Kartu-kartu tidak dapat dilihat dengan jarak jauh oleh seluruh siswa.

5. Langkah-langkah Pembuatan Media Kotak Cita-Cita Portabel

Berikut langkah-langkah pembuatan media Kotak Cita-Cita Portabel:

- a) Mempersiapkan beberapa alat dan bahan

Alat dan bahan dalam pembuatan media Kotak Cita-Cita Portabel antara lain:

Alat :

- 1) Gergaji
- 2) Pisau cutter
- 3) Lem kayu
- 4) Penggaris
- 5) Cat kayu
- 6) Kuas cat
- 7) Pemahat
- 8) Palu

Bahan:

- 1) Ensel

- 2) Gambar-gambar profesi
 - 3) Triplek
 - 4) Gambar-gambar daur hidup hewan
 - 5) Puisi sesuai gambar
 - 6) Kuis/pertanyaan
 - 7) Paku madding
- b) Cara Membuat Media Kotak Cita-Cita Portabel
- 1) Membuat desain kartu-kartu (gambar-gambar, puisi, deskriptif dan kuis/pertanyaan).
 - 2) Mencetak desain kartu-kartu dan delaminating ukuran 7x7
 - 3) Memotong triplek dengan panjang 40 cm sebanyak 6 buah.
 - 4) Ke 6 triplek kemudian di satukan berbentuk seperti sebuah kubus.
 - 5) Kemudian setiap sisi depan belakang samping kiri dan kanan buatlah ubin sebanyak 9 ubin persegi di setiap sisi (3x3).
 - 6) Sisi atas di lobangkan untuk membentuk seperti laci kemudian dipasangkan ensel supaya bisa buka tutup.
 - 7) Di bagian bawah dilobangkan sebesar 2 cm berbentuk bulat untuk memasang penyangga.
 - 8) Kemudian buat penyangga dengan kayu panjang 60cm, bagian atas penyangga harus sama besar dengan lobang di sisi bawah kotak. Potong kayu sebanyak 4 buah dengan panjang 10 cm kemudian paku di bagian bawah kaki penyangga supaya kokoh.

- 9) Cat kotak media dengan warna merah pada ubin pertama, warna kuning pada ubin kedua, warna hijau ubin ketiga di setiap sisi persegi.
- 10) Potong triplek dengan panjang x lebar 7x7 sebanyak 72 buah persegi.
- 11) Kartu-kartu yang sudah di laminating kemudian di tempelkan menggunakan lem kayu pada setiap triplek yang sudah dipotong.
- 12) Bagian sisi belakang kartu ditempelkan kartu penomoran 1-12 setiap kartu merah, kuning & hijau.

6. Langkah-langkah Penggunaan Media Kotak Cita-Cita Portabel

Media Kotak Cita-Cita Portabel sangat mudah digunakan. Media Kotak Cita-Cita ini di desain secara khusus dengan bentuk permainan yang menyenangkan, sehingga cocok untuk membangkitkan pemahaman konsep pengetahuan peserta didik pada materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Adapun Langkah-langkah penggunaan media Kotak Cita-Cita Portabel adalah sebagai berikut :

e. Persiapan

- 1) Tegakkan badan Kotak Cita-Cita Portabel sehingga berdiri
- 2) Pasangkan/tempelkan kartu-kartu pada media Kotak Cita-Cita Portabel
- 3) Letakan pada posisi atau tempat yang mudah dilihat oleh peserta didik

- 4) Jelaskan kepada peserta didik nama-nama bagian media Kotak Cita-Cita Portabel

b. Penggunaan

- 1) Peserta didik membaca dan memperhatikan petunjuk penggunaan media
- 2) Setiap kelompok memutar media secara bergantian
- 3) Setiap kelompok perwakilan 2 orang untuk maju kedepan secara bergiliran dengan kelompok lain untuk memutar media
- 4) Pada setiap kartu merah (kartu gambar), kartu kuning (kartu deskriptif) dan kartu hijau (kartu kuis/pertanyaan) terdapat penomoran di sisi belakang kartu yaitu 1-12
- 5) 1 orang bertugas memutar media dan 1 orang lagi bertugas memilih salah satu kartu. Memilih salah satu kartu berwarna merah (Kartu gambar) Setelah itu kartu berwarna kuning dan hijau mengikuti nomor kartu yang dipilih di awal (kartu merah).
- 6) Guru memberikan waktu 5 menit untuk menyelesaikan tugas/kuis. Jika benar kelompok tersebut yang akan mendapatkan point 1 dan jika salah mendapatkan nilai 0.

c. Pasca penggunaan

- 1) Bagian-bagian media dilepas
- 2) Letakkan media ditempat yang aman

2.2.3 Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Ardhana (Susanto, 2019: 66) menyatakan bahwa motivasi dipandang sebagai suatu istilah umum yang menunjukkan kepada pengaturan tingkah laku individu dimana kebutuhan-kebutuhan atau dorongan-dorongan dari dalam diri insentif dari lingkungan mendorong individu untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhannya atau berusaha untuk menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Menurut Clayton Alderfer (dalam Nashar, 2004 :42) Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

Mc. Donald yang dikutip oleh (Sardiman 2003: 198), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Schunk, dkk (2012: 6) motivasi adalah suatu proses diinisiasikannya dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan.

Menurut B. Uno (2011: 23) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar diartikan sebagai daya pendorong atau penggerak individu yang dapat meningkatkan tingkat kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan. Semakin besar motivasi yang ada pada diri seseorang tersebut maka semakin besar pula seseorang tersebut melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan atau impiannya.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Guru selaku Pendidik perlu mendorong peserta didik untuk belajar untuk mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (dalam jurnal Emda 2017: 172) yaitu;

a. Mendorong peserta didik untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena peserta didik memiliki

motivasi yang tinggi untuk belajar, senang mencari dan memecahkan masalah.

b. Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap orang pada dasarnya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan atau untuk memenuhi kebutuhannya.

Dengan demikian fungsi motivasi yaitu sebagai pendorong usaha seseorang dalam pencapaian prestasi yang telah ditentukannya.

Dengan adanya motivasi yang baik seseorang dalam belajar maka akan menunjukkan hasil yang baik.

Selanjutnya menurut Varia Winarsih (dalam jurnal Emda 2017: 180) ada tiga fungsi motivasi yakni:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- b. Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan agar mencapai tujuan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya motivasi akan memberikan dorongan, arahan dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah

dirumuskan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan itu peserta didik dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang akan dicapainya.

3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada diri nya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Menurut kompri (dalam jurnal Emda 2017: 174) motivasi belajar adalah segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis peserta didik. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik.

b. Kemampuan peserta didik

Keinginan seseorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

c. Kondisi peserta didik

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

d. Kondisi lingkungan peserta didik

Lingkungan peserta didik dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Selain itu Darsono (2000:65) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain :

- a. Cita-cita atau aspirasi peserta didik
- b. Kemampuan peserta didik
- c. Kondisi peserta didik dan lingkungan
- d. Unsur-unsur dinamis dalam belajar
- e. Upaya pendidik dalam membelajarkan peserta didik.

Menurut Slameto (dalam jurnal Emda 2017: 177) seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

a. Faktor individual

Seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

b. Faktor sosial

Seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar menurut Slameto (dalam jurnal Emda 2017: 178) yaitu :

c. Faktor-faktor interen : faktor psikologis, faktor kelelahan serta faktor jasmaniah,

d. Faktor eksteren: faktor sekolah, faktor keluarga dan faktor masyarakat.

Berdasarkan Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar pada diri peserta didik sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi instrinsik pada diri peserta didik.

4. Indikator Motivasi Belajar

Untuk mengetahui seorang peserta didik memiliki motivasi belajar atau tidak, maka perlu diketahui ciri-ciri motivasi pada diri seseorang.

Handoko (1992: 59) untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik, dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain:

- a. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- b. Kuatnya kemauan untuk berbuat
- c. Ketekunan dalam mengerjakan tugas
- d. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain

B. Uno (2011: 23) menyebutkan indikator motivasi belajar yang berbeda, yaitu sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Menurut sadirman (dalam Susanto 2019: 75) motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut :

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan.
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Menurut Makmum (dalam Susanto 2019: 75), terdapat beberapa indikator dari motivasi belajar yaitu :

- a. Lama waktu yang digunakan untuk kegiatan belajar.
- b. Frekuensi kegiatan belajar.

- c. Ketetapan dan kelekatan pada tujuan kegiatan.
- d. Ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan untuk mencapai tujuan.
- e. Pengorbanan (baik dari segi uang, dan tenaga pikiran) untuk mencari tujuan.
- f. Tingkat Aspirasi (cita-cita, sasaran/target, dan idola) yang ingin dicapai.
- g. Kualifikasi prestasi yang dicapai dalam kegiatan ini.
- h. Arah dan sikapnya terhadap sasaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan motivasi belajar adalah dorongan yang kuat yang berasal dari dalam diri seseorang untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tujuan dari motivasi belajar adalah motivasi sebagai penggerak, sebagai pendorong dan sebagai pengarah. Ada dua faktor utama yang mempengaruhi motivasi itu sendiri yaitu faktor individu dan faktor sosial. Indikator motivasi belajar menurut Jhon Keller dalam (Jannah, dkk 2018) 1) *Attention* (perhatian/ rasa ingin tahu), 2) *Relevance* (keterkaitan), 3) *Confidence* (percaya diri), dan 4) *Satisfaction* (kepuasaan).

2.2.4 Pembelajaran Tematik

1. Tematik

a. Definisi Pembelajaran Tematik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi terbaru (dalam Prastowo, 2014: 51) tematik adalah “berkenaan dengan tema”

dan tema merupakan pokok pikiran, dasar cerita (menggubah sajak, yang dipercakapkan, dan dipakai sebagai dasar mengarang).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memuat beberapa mata pelajaran sehingga memberikan kesan yang bermakna kepada peserta didik. Menurut Rusman disebut “bermakna” disebabkan dalam pembelajaran tematik peserta didik akan memahami konsep-konsep yang akan dipelajari melalui pengalaman nyata yang dihubungkan dengan konsep lain yang telah dipelajari sebelumnya. Jadi tematik merupakan penggabungan beberapa mata pelajaran dalam sebuah materi pembelajaran.

Dalam istilah lain yang senada, Mamat Sb, dkk. (2005: 5) memaknai bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema.

Fathorrohman (2015: 16) Pembelajaran tematik adalah proses belajar yang menggabungkan beberapa muatan pelajaran dalam satu tema sehingga memberikan hal baru bagi peserta didik.

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran yang satu dengan lainnya dan dipadukan dalam sub tema. Proses pelaksanaan pembelajaran tematik yaitu dengan mengintegrasikan dari satu konsep mata pelajaran

dengan konsep-konsep mata pelajaran lainnya. Jika dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain, pembelajaran tematik terlihat lebih banyak keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif terlibat dalam proses belajar.

b. Prinsip Pembelajaran Tematik

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu.

Menurut Mamat SB, dkk, (2005: 14-15) ada sembilan prinsip yang mendasari pembelajaran tematik, sebagai berikut :

1. Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual
2. Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau bahan kajian.
3. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyful learning*).
4. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik.
5. Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu.
6. Pemisah atau pembedaan antara satu pelajaran dengan mata pelajaran yang lain sulit dilakukan.
7. Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat peserta didik.

8. Pembelajaran bersifat fleksibel.
9. Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Tidak hanya itu, Trianto (dalam Hastusi, 2017: 17) mengungkapkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat di klasifikasikan menjadi empat macam yaitu:

1. Prinsip penggalan tema

Prinsip penggalan tema adalah prinsip yang utama di dalam pembelajaran tematik, yang dimana tema-tema yang saling tumpang-tindih serta ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran.

2. Prinsip pengelolaan pembelajaran

Pendidik harus dapat menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran, karena apabila pendidik dapat menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses pembelajaran, maka pengelolaan pembelajaran dapat optimal dan efisien.

3. Prinsip evaluasi

Evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui hasil kerja, dan evaluasi adalah salah satu pokok utama dalam setiap kegiatan.

4. Prinsip reaksi

Dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku dan secara umum belum tersentuh oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik disekolah dasar, terutama pada penggalian tema-tema, pelaksanaan pembelajaran, serta pada pelaksanaan penilaian agar tercipta konsep pembelajaran tematik yang efektif dan efisien.

2. Tema 6 Sub Tema 1 “aku dan cita-citaku” Pembelajaran ke 1

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Tema 6 sub tema 1 pembelajaran ke 1 “aku dan cita-citaku” memuat 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia dan IPA (ilmu pengetahuan alam).

a. Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.2 Menjelaskan isi puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 3.6.2 Menjelaskan amanat dari puisi yang disajikan dengan tujuan untuk kesenangan
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	4.6.1 Menuliskan satu puisi tema cita-cita hasil karya sendiri 4.6.2 Membaca puisi didepan kelas hasil karya pribadi dengan dengan lafal, intonasi, dan ekspresi

	yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
--	--

b. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

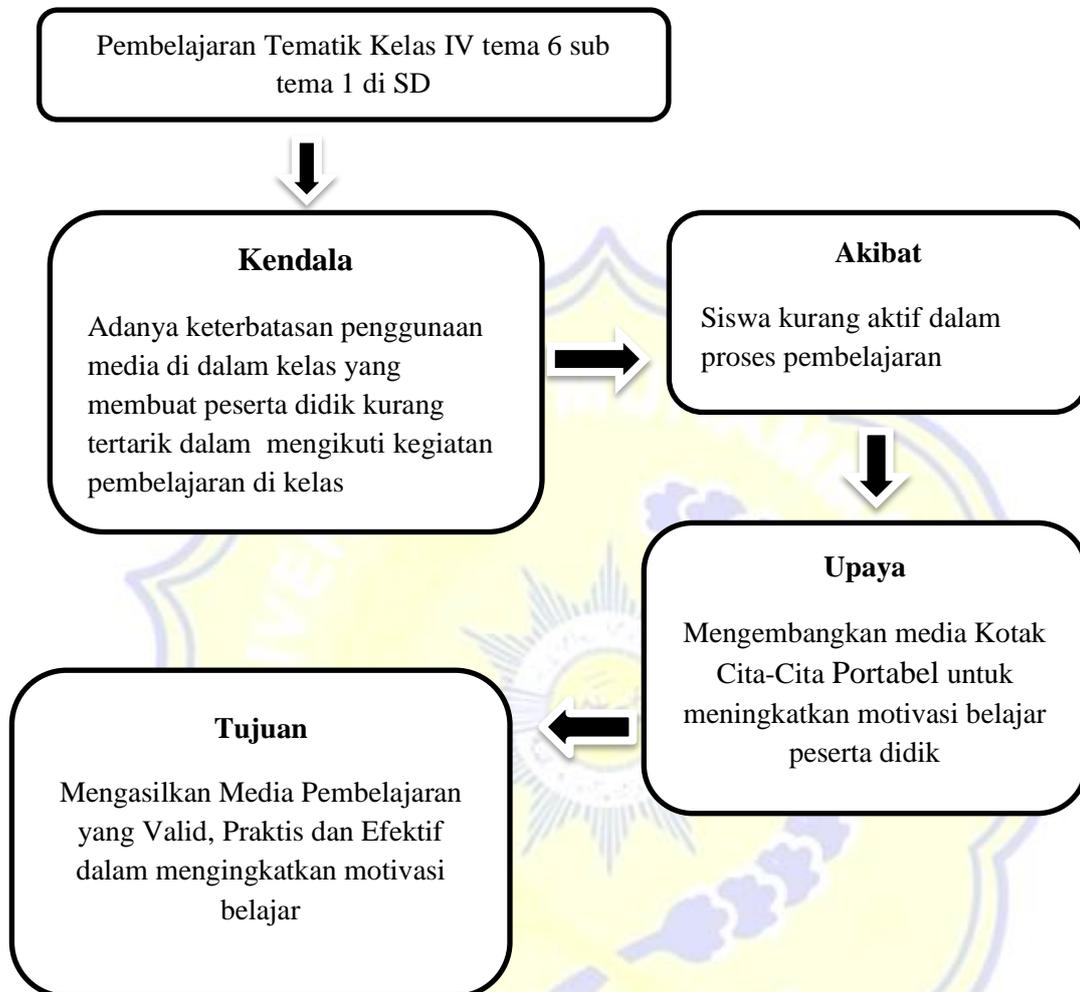
Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.2 Menjelaskan siklus hidup dari beberapa jenis makhluk hidup di sekitar. 3.2.3 Menjelaskan upaya pelestarian makhluk hidup disekitar.
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1 Menggambar skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya. 4.2.2 Menggambar slogan upaya pelestarian makhluk hidup yang ada di sekitarnya

2.3 Kerangka Berpikir

Alur kerangka berpikir pada pengembangan media Kotak Cita-Cita Portabel menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar dilihat bahwa kondisi awal dalam proses pembelajaran terlihat motivasi peserta didik rendah, media yang digunakan dalam proses pembelajaran terbatas dan kurang, hal tersebut diakibatkan karena kurangnya penggunaan media yang bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah berupa median pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik berupa media Kotak Cita-Cita Portabel menyenangkan yaitu belajar sambil bermain, isi dari media Kotak Cita-Cita Portabel materi berupa gambar, deskriptif, dan tugas/kuis yang di masukan disetiap kartu. Hasil dalam penelitian ini yaitu produk media Kotak Cita-Cita Portabel untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini di sajikan dalam gambar sebagai

berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Menurut sugiyono (2017: 26) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Hal senada yang disampaikan Nana (2005: 164) bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

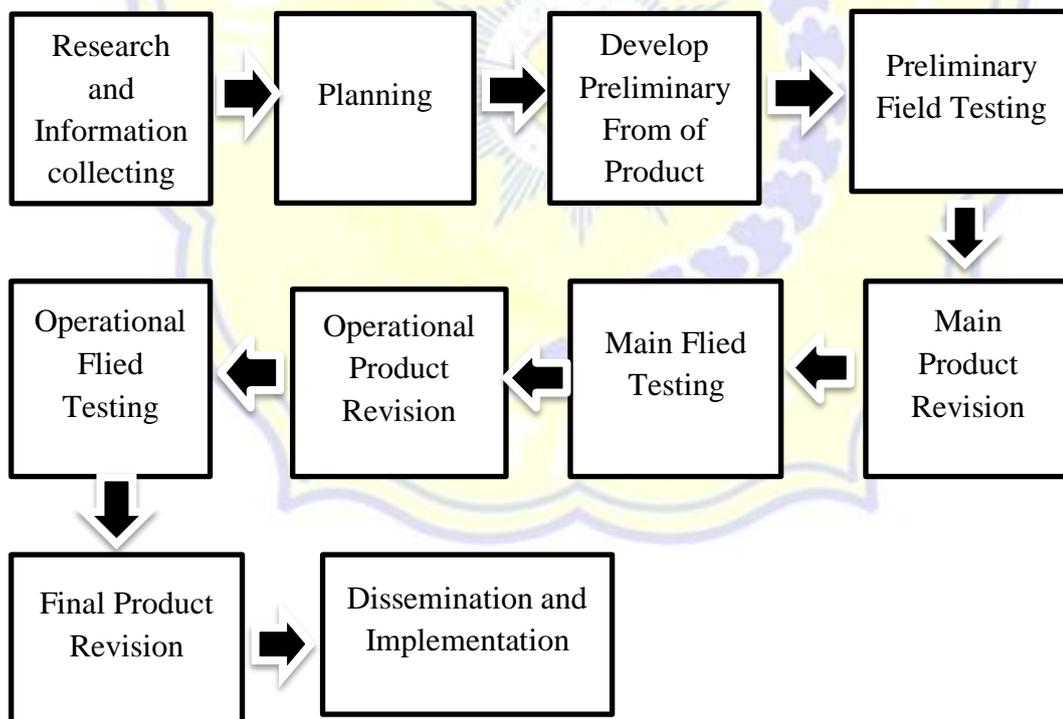
Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, revisi, dan penyebaran produk (diseminasi).

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media TAKCI (kotak cita-cita) Portabel. Produk ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan dari *Borg and Gall* (dalam Sari, 2015: 83) yang terdiri atas sepuluh langkah antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data *Research and information collecting* (*Research and information collecting*)
2. Perencanaan (*Planning*)
3. Pengembangan Draf Produk (*Develop preliminary form of produc*)

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary field testing*)
5. Merevisi Hasil Uji Coba (*Main product revision*)
6. Uji Coba Lapangan Utama (*Main field testing*)
7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*Operasional product revision*)
8. Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (*Operasional field testing*)
9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final product revision*)
10. Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and implementation*).

Adapun bagan pengembangan dari Borg and Gall sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall (dalam Sari, 2015: 83)

3.2 Prosedur Pengembangan

Model penelitian Borg and Gall terdiri dari 10 langkah, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan 9 langkah karena disebabkan keterbatasan biaya serta. Adapun 9 langkah antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Tahap studi pendahuluan merupakan tahap awal untuk hal persiapan pengembangan dalam penelitian ini. Tahap ini terdiri dari studi pustaka/studi literatur dan observasi. Studi pustaka/studi literatur dilakukan untuk memperoleh informasi terhadap kebutuhan yang mendukung pengembangan produk yang sesuai dengan kurikulum 2013. Sekolah yang dituju pada studi lapangan dalam penelitian ini adalah SDN 3 Batu Kumbang Kelas IV.

2. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Analisis ini penting untuk menentukan pola keterkaitan KI dan KD yang dipilih pada suatu tema. Hasil dari analisis dijadikan sebagai dasar untuk analisis indikator pembelajaran hingga tujuan pembelajaran untuk mengembangkan produk. Perumusan tujuan pembelajaran ini dapat mempermudah peneliti dalam menentukan cakupan materi yang disampaikan, menentukan jenis penilaian yang digunakan, menyusun kisi-kisi penilaian, dan dapat menentukan ketercapaian kompetensi yang di ambil. Adapun

permasalahan yang timbul dalam pembelajaran yang dapat diidentifikasi antara lain :

- c. Kurangnya media pembelajaran yang tepat yang digunakan pendidik untuk kegiatan pembelajaran di kelas.
- d. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang rendah, terukur dari kegiatan peserta didik yang tidak aktif saat penyelesaian tugas, berdiskusi, maupun saat mengemukakan pendapat.

3. Pengembangan Draft Produk (*Develop Preliminary Form of Produk*)

Tahap pengembangan draft merupakan kegiatan penyusunan produk media Kotak Cita-Cita Portabel dengan tema cita-citaku untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 3 Batu Kumbang. Penyusunan produk awal media Kotak Cita-Cita Portabel akan menghasilkan produk media Kotak Cita-Cita Portabel yang mencakup:

a. Kotak

Kotak adalah bagian utama untuk dalam media kotak cita-cita untuk menunjang proses pembelajaran. kotak ini berbentuk kubus dengan panjang rusuk 40 cm yang terdiri empat sisi (kanan, kiri, belakang dan depan), sedangkan sisi di atas dan bawah digunakan untuk memutar media dan disetiap sisi terdapat 9 persegi yang sama besar.

b. Kartu

Kartu merupakan bagian terpenting dalam media ini karena berisikan materi pembelajaran yang akan dipelajari, kartu tersebut terbuat dari kertas yang dapat ditulis dengan tugas siswa sesuai dengan kebutuhan

pengguna. Kartu tersebut berbentuk persegi setiap kartu memiliki ukuran yang sama besar, kertas yang ditulisi tugas serta materi di tempel pada tripleks yang di potong berbentuk persegi, sehingga kartu bisa di pasang pada persegi yang ada pada setiap sisi kotak.

c. Penyangga

Penyangga pada media dibuat secara portabel berguna untuk memutar kotak dan memudahkan pengguna media memindahkan media kotak cita-cita portabel, penyangga ini didesain dengan kayu dengan panjang 50 cm.

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

Pada tahap uji coba lapangan adalah dimana peneliti melakukan validasi pada produk awal media Kotak Cita-Cita Portabel yang dikembangkan. Tahap validasi ini peneliti melibatkan dosen sebagai ahli materi maupun ahli media, dan praktisi yaitu guru, dimana peneliti melibatkan dua dosen sebagai validator ahli dan tiga guru sebagai praktisi dalam penelitian ini. tujuannya untuk mendapat saran serta masukan dari ahli media maupun ahli materi, dan praktisi mengenai kebenaran desain dari media Kotak Cita-Cita Portabel yang dikembangkan.

5. Merevisi Hasil Ujicoba (*Main Product Revision*)

Pada tahap merevisi hasil uji coba, yang dilakukan yaitu merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam merevisi media Kotak

Cita-Cita Portabel di tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi yang layak dan siap diujicobakan secara terbatas pada tahap uji coba lapangan utama.

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

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan uji coba terbatas yaitu pada peserta didik kelas V SDN 3 Batu Kumbang yang berjumlah 6 peserta didik untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan dalam skala terbatas (kecil). Hasil uji coba terbatas akan dijadikan sebagai dasar pelaksanaan dalam revisi untuk menyempurnakan produk .

7. Penyempurnaan Produk hasil uji lapangan (*Operasional Product Revision*)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah dikembangkan. Hasil penelitian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam merevisi produk media Kotak Cita-Cita Portabel yang layak dan siap di uji cobakan dalam skala besar pada tahap uji coba lapangan utama.

8. Uji pelaksanaan Operasional/ empiris (*Operasional Field Testing*)

Pada tahap uji coba lapangan operasional/empiris dimana peneliti mengetahui hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV SDN 3 Batu Kumbang. Uji coba ini akan dilakukan pada peserta didik kelas IV yang terdiri dari 16 peserta didik.

9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan sehingga dapat diterapkan di sekolah.

3.3 Uji coba Produk

1. Desain Uji coba

Uji coba produk dalam penelitian sangatlah penting agar peneliti mengetahui kevalidan dari produk yang dibuat. Tujuan validasi yaitu untuk mengetahui kekurangan dari media pembelajaran yang telah dibuat, kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Dimana yang memvalidasi adalah ahli materi serta ahli media. Kepraktisan produk diperoleh berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media Kotak Cita-Cita Portabel, sedangkan keefektifan produk diperoleh dari hasil motivasi belajar peserta didik yang di ukur menggunakan angket.

2. Subjek Uji coba

Subjek uji coba pada penelitian ini baik uji coba terbatas adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 6 peserta didik dan uji coba lapangan adalah peserta didik kelas IV berjumlah 16 peserta didik di SDN 3 Batu Kumbang.

3.4 Jenis Data

1. Data Kualitatif

. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata atau deskripsi. Data Kualitatif ini diperoleh dari proses validasi media

pembelajaran dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi perangkat pembelajaran dan yang dikembangkan

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berupa angka atau skor penilaian media pembelajaran yang dikembangkan, skor lembar validasi, penilaian siswa dan nilai hasil motivasi belajar siswa. Data kuantitatif ini yang dijadikan penentuan kualitas produk yang dikembangkan.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media Kotak Cita-Cita Portabel sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar pada tema 6 peserta didik kelas IV SDN 3 Batu Kumbang yaitu sebagai berikut:

1. Angket

Angket adalah suatu alat untuk mengumpulkan data, atau informasi maupun pendapat seseorang yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017: 216). Tujuan diberikannya angket untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Angket yang diberikan akan dinilai oleh ahli materi, ahli media dan praktisi yaitu dalam penelitian ini peneliti melibatkan 3 guru. Angket juga diberikan untuk melihat kepraktisan dari media melalui angket respon peserta didik terhadap media TAKCI (kotak cita-cita) Portabel yang digunakan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya onumental dari seseorang. Dokumentasi berbentuk tulisan misalnya foto, gambar hidup, sketasa dan lain-lain. Dokumentasi pada penelitian ini yaitu menggunakan foto saat proses pembelajaran berlangsung, foto peserta didik menggunakan media Kotak Cita-Cita Portabel.

3.6 Instrument Pengumpulan Data

1. Lembar Angket Validasi

a. Lembar angket validasi ahli materi

Angket ahli materi digunakan sebagai penilaian penyampaian materi, keluasan materi, kesesuaian materi dengan kurikulum, kesimpulan dan rangkuman materi. Data hasil validasi dijadikan untuk merevisi materi produk awal.

Berikut kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi yaitu:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi

No	Kriteria	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kelayakan penyajian	Materi logis	1
		Gambar tersusun sistematis	2
2.	Kesesuaian KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KD, Indikator dan Kurikulum	3,4,5
4.	Kemudahan materi	Kesesuaian media dengan materi tema 6 sub tema 1 pembelajaran 1	6
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	7
		Penyajian materi dapat meningkatkan minat belajar siswa	8

5.	Kelayakan bahasa dengan gambar	Kesesuaian gambar	9
		Kesesuaian penggunaan ejaan	10
6.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	11
7.	Tujuan pembelajaran mudah dipahami	Kemudahan siswa memahami tujuan pembelajaran	12
9.	Ilustrasi	Ketepatan penjelasan/uraian yang digunakan dengan materi	13
		Media tidak mengandung unsur nilai-nilai negatif	14
Jumlah Pernyataan			14

Diadaptasi : Sugiyono (2016)

b. Lembar angket validasi ahli media

Lembar Angket ahli media digunakan untuk menilai kesesuaian format dengan media pembelajaran yang akan dirancang. Angket ini diberikan untuk mengumpulkan data berupa saran, masukan serta kritikan mengenai penilaian tentang warna, ukuran, desain dan kesesuaiannya dengan materi pembelajaran.

Adapun kisi-kisi lembar validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Tampilan	Kombinasi warna pada media menarik	1
		Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	2,3
		Kemudahan gambar sesuai dengan KD dan indikator	4
		Kejelasan media dengan tujuan pembelajaran	5

		Keterkaitan media kotak cita-cita dengan kehidupan nyata.	6
2.	Teks	Teks pada kartu media dapat dibaca dengan baik	7
3.	Penggunaan	Media kotak cita-cita mudah digunakan	8
		Media kotak cita-cita bersifat komunikatif	9
4.	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media kotak cita-cita	10
		Bentuk media kotak cita-cita	11
5.	Keawetan	Media kotak cita-cita bersifat aman dan mudah di gunakan	12
		Media kotak cita-cita praktis	13
6.	Manfaat	Manfaat Media kotak cita-cita pada proses pembelajaran	14
		Media kotak cita-cita membantu guru serta peserta didik dalam pembelajaran	15
Jumlah Pernyataan			15

Diadaptasi: Sugiyono (2016)

c. Angket Validasi untuk Praktisi (guru)

Angket validasi untuk Praktisi digunakan dalam memperoleh penilaian dari segi materi dan media secara keseluruhan, yang terdiri dari bentuk media atau tampilan dan pemilihan materi serta bahan dari media. Masukan dari praktisi berupa kritik, saran dan komentar akan dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh Praktisi (guru) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi untuk Praktisi (guru)

No	Kriteria	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Tampilan	Kombinasi warna pada media kotak cita-cita menarik	1
		Kesesuain materi dengan media kotak cita-cita yang digunakan	2,3

		Kejelasan media kotak cita-cita dengan tujuan pembelajaran	4
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indikator	5
		Keterkaiatan media kotak cita-cita dengan kehidupan nyata.	6
2.	Teks	Teks dapat dibaca dengan baik	7
3.	Penggunaan	Media kotak cita-cita mudah digunakan	8
		Media kotak cita-cita bersifat komunikatif	9
4.	Ukuran dan Bentuk	Ukuran media kotak cita-cita	10
		Bentuk media kotak cita-cita	11
5.	Keawetan	Media kotak cita-cita bersifat aman dan mudah di gunakan	12
6.	Manfaat	Manfaat Media kotak cita-cita dalam proses pembelajaran	13
		Media kotak cita-cita membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran	14
7	Kesesuaian KD dan Indikator	Materi sesuai dengan KI, KD dan Indikator sesuai kurikulum yang berlaku	15, 16, 17
Jumlah Pernyataan			17

Diadaptasi: Sugiyono (2016)

2. Lembar Angket Respon Peserta Didik

a. Lembar Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media

Instrumen ini adalah angket yang akan diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari pengembangan Kotak Cita-Cita Portabel yang telah valid. Adapun Kisi-kisi lembar angket untuk peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Kriteria	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kepraktisan Media	Media ini menarik perhatian siswa	1
		Membuat siswa makin gigih dalam belajar mandiri Media Kotak Cita-Cita Portabel memotivasi siswa dalam pembelajaran	2

		Media Kotak Cita-Cita Portabel membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran	3
		Media Kotak Cita-Cita Portabel memotivasi siswa dalam kerja kelompok	4
		Media Kotak Cita-Cita Portabel menghidupkan suasana belajar	5
2	Kemanfaatan Media	Media Kotak Cita-Cita Portabel membantu siswa dalam pembelajaran	6,7
		Media Kotak Cita-Cita Portabel membuat siswa bisa belajar secara efektif	8
		Siswa bisa memahami materi aku dan cita-citaku dengan jelas	9
		Mendorong siswa dalam meningkatkan potensi dirinya	10
Jumlah Pernyataan			10

Diadaptasi: Emzir (2013)

b. Lembar angket motivasi belajar peserta didik

Instrument ini berupa angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari pengembangan media TAKCI (kotak cita-cita) yang telah valid.

Adapun kisi-kisi lembar angket motivasi untuk peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	<i>Attention</i> (perhatian/rasa ingin tahu)	Saya belajar tema 6 sub tema 1 pembelajaran 1 atas keinginan sendiri	1
		Saya mengerjakan tugas atas keinginan sendiri	2
2	<i>Relevance</i> (keterkaitan)	Saya semangat belajar tema 6 subtema 1 pembelajaran 1	3
		Saya yakin pembelajaran ini bermanfaat untuk masa depan saya	4

		Saya mempelajari lagi materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 yang telah di jelaskan guru disekolah agar saya lebih memahami materi tersebut	5
		Saya menjadi lebih semangat dalam belajar materi tema 6 subtema 1 pembelajaran 1 saat guru mengaprsiasi usaha saya dalam menyelesaikan soal	6
		Saya takut hasil belajar saya jelek	7
3	<i>Confidence</i> (percaya diri)	Saya yakin dapat menguasai pelajaran tema 6 subtema 1 pembelajaran 1	8
		Saya tidak pernah mencontek pekerjaan teman dalam mengerjakan soal latihan	9
		Saya rajin belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal	10
		Saya sangat senang ketika guru memberikan kesempatan pada saya untuk menjelaskan materi kepada teman-teman	11
		Saya senang jika guru mengumumkan kelompok terbaik	12
		Saya senang ketika guru mengumumkan yang mendapatkan nilai tertinggi dalam mengerjakan soal	13
		Saya yakin bisa mendapatkan nilai yang tinggi jika saya rajin belajar	14
	<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	Saya mempelajari tema 6 sub tema 1 pembelajaran 1 tanpa target apapun	15
		Kepuasan dalam menyelesaikan tugas kelompok	16
Jumlah Pernyataan			16

Diataptasi : Jhon Keller dalam (janah,dkk 2018)

3 Instrumen Untuk Mengukur Keefektifan

Untuk mengukur keefektifan produk instrument yang digunakan yaitu angket motivasi peserta didik, angket diberikan pada awal dan akhir pembelajaran.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini, adalah mendapatkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Jika terpenuhi maka media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan berkualitas.

1. Analisis Validasi Ahli

Analisis data angket dapat dihitung nilai rata-rata validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

NV = Nilai uji validitas produk

x = Jumlah skor

y = Skor maksimal

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

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Skor rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah skor validator

n = Jumlah validator

Kriteria analisis nilai rata-rata untuk lembar validasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skala penilaian untuk lembar validasi

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
2	68% < skor ≤ 84%	Kurang
3	52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid
4	36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid
5	20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang Valid

(Kusuma, 2018: 67)

2. Analisis kepraktisan Media

Penentuan kepraktisan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dari pelaksanaan pembelajaran di kelas.

presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Respon peserta didik

x = Jumlah skor

y = Skor maksimal

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-rata untuk mewakili respon dari seluruh respon dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Rata-rata respon peserta didik

$\sum xi$ = Jumlah nilai penilaian peserta didik

n = Jumlah peserta didik

Tabel 3.7 Pedoman Skor angket respon peserta didik

Interval/Skor	Kriteria Kevalidan
$84 < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis
$68 < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis
$52 < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis
$36 < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis
$20 < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang praktis

(Kusuma, 2018: 67)

3. Analisis Keefektifan Media

Persamaan mencari nilai n gain

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

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada motivasi belajar peserta didik digunakan persamaan nilai gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan perhitungan terhadap data angket motivasi peserta didik dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan kriteria Gain Skor Ternormalitas menurut Hake (dalam Sari, 2018: 37), disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi

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

Hake (dalam Sari, 2018)