

**SKRIPSI****PENGEMBANGAN MEDIA WAKER (WAYANG KERTAS) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD  
TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGRIKU**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi  
Sarjana Strata satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA WAKER (WAYANG KERTAS) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 7  
INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGRIKU DI SDN 1 DASAN BARU**

Telah memenuhi syarat dan di setujui  
Tanggal, 07 bulan Juli tahun 2021

**Dosen Pembimbing I**



Haifaturrahmah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

**Dosen Pembimbing II**



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd  
NIDN. 0827079002

**Menyetujui**  
**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**  
**Ketua Prodi Studi**



Haifaturrahmah, M.Pd

NIDN. 0804048501

## HALAMAN PENGESAHAN

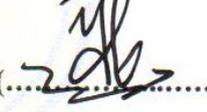
### SKRIPSI

#### PENGEMBANGAN MEDIA WAKER (WAYANG KERTAS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGRIKU DI SDN 1 DASAN BARU

Skripsi atas nama Kiki Anisofia telah dipertahankan dengan baik di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

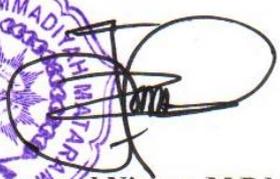
Tanggal, 07 Juli 2021

#### Dosen Penguji :

- |  |             |   |
|--|-------------|---|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u><br>NIDN. 0804048501 | (Ketua)     | (.....<br> ) |
| 2. <u>Nursina Sari, M.Pd</u><br>NIDN. 0825059102   | (Anggota 1) | (.....<br> ) |
| 3. <u>Yuni Mariyati, M.Pd</u><br>NIDN. 0806068802  | (Anggota 2) | (.....<br> ) |

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, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Kiki Anisofia

Nim : 117180005

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negriku Di SDN 1 Dasan Baru”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

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

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

Mataram, 17 february 2022

Yang membuat pernyataan,



KIKI ANISOFIA  
NIM. 117180005



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

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

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

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

Nama : Kiki ANIFOFA  
NIM : 117180005  
Tempat/Tgl Lahir : Kidang, 9 April 1995  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 085 997 730 883  
Email : kikianifofia@gmail.com

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

Perkembangan Media WAKER (Wayang Korkor) untuk  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV  
Tema 7 Inlahnye keragaman di negriku a sat 1 Daran Baru

*Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%*

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

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

Mataram, 3 Februari 2022  
Penulis



Kiki ANIFOFA  
NIM. 117180005

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

\*pilih salah satu yang sesuai



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.Ahmad 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 : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : KIKI ANIFORIA  
 NIM : 17180005  
 Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 9 April 1995  
 Program Studi : KESO  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 085947730883 / kikianyofia8@gmail.com  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis  .....

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

Pertambangan Media WAKER (Wayang Kartar) untuk  
 Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV  
 Tema 7. Indahnya Keragaman Di Negeriku di smp 1 Daram Baru

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

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

Mataram, 3 Februari 2022

Penulis



KIKI ANIFORIA  
 NIM. 17180005

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



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

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

Ridho orang tua adalah Ridho Allah SWT

“Pendidikan adalah senjata paling mematikan di Dunia, karena dengan pendidikan, Anda dapat mengubah Dunia”

(Nelson Mandela)

### PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah, kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karuniannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Hartawan dan Ibu Karmiati dan adek saya Sofi Manik Mastagina yang telah menjadi motivator terhebat dan sumber penyemangat dalam hidup saya dan yang selalu mendoakan saya, terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran yang telah mengantarkan saya sampai kini.
2. Teruntuk sahabat Suciati, Titik, Linda, dan Trisna terimakasih sudah menemani di saat suka maupun duka sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi.
3. Teruntuk teman-teman group Darcan terimakasih sudah memberikan semangat dan mensupport penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Teruntuk kelas A PGSD terimakasih waktunya 4 tahun yang kita lewati bersama-sama.
5. Almamater universitas muhammadiyah mataram (UMMAT)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Atas Khadirat Allah SubbanahuWata'ala, Atas Limpahan Nikmat, Taufik, Hidayah-Nya, sehingga Skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Tema 7 IndahNya Keragaman Di Negriku”, dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Skripsi ini disusun sebagai syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Daerah Fakultas Keguruan Ilmu Dan Pendidikan Universitas Muhammdiyah Mataram

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

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

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

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

Mataram, Juni 2022

Kiki Anisofia

NIM 117180005

Kiki Anisofia, 117180005. **Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negriku Di SDN 1 Dasan Baru.**Skripsi.Mataram: Universitas Muhammdiyah Mataram.

Pembimbing I: Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing 2: Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu : (1) Menguji kevalidan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD, (2) Menguji kepraktisan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD, (3) Menguji keefektifan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research & Develepment*) dan menggunakan Model Pengembangan *Borg and Gall*. Penelitian ini dilakukan dengan uji coba lapangan dengan subjek penelitian siswa kelas IV di SDN 1 Dasan Baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media WAKER (Wayang Kertas) memenuhi kriteria sangat valid dengan validasi ahli materi 89,7% dan validasi ahli media 88,5%. Kepraktisan media WAKER (Wayang Kertas) memenuhi kreteria sangat praktis dengan uji coba lapangan utama dengan hasil 91,8% dengan katagori sangat praktis. Keefektifan media WAKER (Wayang Kertas) dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa diperoleh data hasil uji lapangan di SDN 1 Dasan Baru , dengan nilai siswa rata-rata 0,77 pada katagori *N-Gain* tinggi, sehingga dengan demikian media WAKER (Wayang Kertas) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru. Berdasarkan hasil keseluruhan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media WAKER (Wayang Kertas) layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik di kelas IV SDN 1 Dasan Baru.

***Kata kunci :Wayang kertas, Pembelajaran Tematik, Motivasi Belajar***

Kiki Anisofia, 117180005. **Developing a WAKER (Paper Puppet) Media to Improve Student Motivation at Class IV Theme 7 “The Beauty of Diversity In My Country” in SDN 1 Dasan Baru.** A Thesis. Mataram: Muhammdiyah University Mataram.

First Supervisor : Haifaturrahmah, M.Pd  
Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

### ABSTRACT

The following are the goals of this development study: (1) determining the validity of WAKER media (Paper Puppet) in increasing fourth grade elementary school students' motivation, (2) determining the practicability of WAKER media in increasing fourth grade elementary school students' motivation, and (3) determining the effectiveness of WAKER media in increasing fourth grade elementary school students' motivation. The Borg and Gall Development Model is applied to the R&D (Research & Development) research. Field experiments with fourth grade children from SDN 1 Dasan Baru were used to perform this study. With material expert validation of 89.7% and media expert validation of 88.5 percent, the results demonstrated that WAKER media satisfied the very valid criterion. With 91.8 percent outcomes in the very practical category in the primary field trial, WAKER media meets the very practical criteria. The results of student learning motivation questionnaires obtained from field test data at SDN 1 Dasan Baru show the effectiveness of WAKER media, with an average student score of 0.77 in the high N-Gain category, so that fourth-grade pupils at SDN 1 Dasan Baru will be more motivated to learn through the WAKER media. According to the results of the overall data analysis, the WAKER media is appropriate for use as thematic learning medium in class IV SDN 1 Dasan Baru,.

**Keywords:** *Paper Puppets, Thematic Learning, Learning Motivation*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS ILMIAH.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Pengembangan.....	7
1.4 Spesifikasi Produk .....	8
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
1.6 Definisi Istilah.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	11
2.2 Kajian Pustaka .....	13
2.3 Motivasi Belajar.....	24
2.4 Pembelajaran Tematik .....	34
2.5 Materi Tematik Tema 7 Subtema 2 “Indahnya keragaman budaya negriku” pembelajaran ke-4 .....	42
2.6 Kerangka Berpikir.....	43
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Pengembangan.....	45
3.2 Prosedur Pengembangan .....	45
3.3 Uji Coba Produk... ..	46
3.4 Subjek Uji Coba .....	49
3.5 Jenis Data .....	50
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	51
3.8 Teknik Analisis Data.....	56
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	59
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	73
4.3 Revisi Produk.....	78

4.4 Pembahasan .....	79
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	82
5.2 Saran.....	83

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi dasar dan inikator pembelajaran ke 3.....	42
Tabel 3.1	Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran .....	52
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli .....	53
Table 3.3	Kisi-kisi lembar Kepraktisan media.....	54
Table 3.4	Kisi-kisi lembar angket validasi praktisi.....	54
Table 3.5	Kisi-kisi lembar angket respon siswa.....	55
Table 3.6	Kisi-kisi lembar motivasi belajar .....	55
Tabel 3. 7	Kategori kevalidan ahli .....	57
Tabel 3.8	Kriteria kepraktisan media media .....	58
Tabel 3.9	Kriteria Gain Skor .....	58
Tabel 4.1	Peryantaan, keterangan, skor validasi ahli materi 1 .....	61
Tabel 4.2	Peryantaan, keterangan, skor validasi ahli matei 2 .....	62
Tabel 4.3	Peryantaan, keterangan, skor validasi materi 3 .....	63
Tabel 4.4	Peryantaan, keterangan, skor validasi materi 4.....	64
Tabel 4.5	Peryantaan, keterangan, skor validasi media 1 .....	65
Tabel 4.6	Peryantaan, keterangan, skor validasi media 2 .....	66
Tabel 4.7	Peryantaan, keterangan, skor validasi media 3 .....	68
Tabel 4.8	Peryantaan, keterangan, skor validasi media 4 .....	69
Tabel 4.9	Analisis angket respon siswa dan skor uji lapangan utama .....	70
Tabel 4.10	Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	72
Tabel 4.11	Hasil rekapitulasi ahli materi.....	74
Tabel 4.12	Hasil rekapitulasi ahli media .....	75
Tabel 4.13	Hasil keefektifan uji lapangan.....	77
Tabel 4.14	Hasil revisi produk .....	78

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Media WAKER (Wayang Kertas).....	43
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	44
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Borg &amp; gall</i> .....	46



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Setiap manusia sangat membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan pada hakikatnya memiliki pengaruh utama dalam kehidupan bernegara dan berbangsa. Pendidikan dapat menjadikan kehidupan sebagai nilai yang dipegang teguh oleh manusia sebagai landasan bagi kelangsungan kehidupan di masa depan. Pusat eksistensi pendidikan bertujuan untuk membentuk seseorang dalam perkembangan kognitif, efektif, psikomotorik dan sosial. Saat hukum diperketat sesuai dengan undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (1) bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, spiritual/keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan juga memiliki tujuan yang tertuang dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 3 merupakan pengembangan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga mengembangkan potensi dirinya sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa., berakhlak mulia,sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demiokratis serta bertanggung jawab ( UU, Sisdiknas pasal 3, 2017). Tujuan pendidikan

tersebut menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut diperlukan kurikulum yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran.

Penerapan kurikulum di Indonesia juga mengalami perubahan yaitu adanya kurikulum 2013 yang dilakukan oleh pemerintah. Kurikulum 2013 tersebut diatur dalam Permendikbud No 81 Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 yang menyatakan bahwa kurikulum 2013 dilakukan secara bertahap mulai dari tahun ajaran 2013/2014. Sesuai dengan Kurikulum 2013 maka pelaksanaan pembelajaran Tematik Terpadu pun diberlakukan dan prosesnya dengan pendekatan saintifik. Peranan pembelajaran tematik terpadu dengan pendekatan saintifik tersebut membawa implikasi perubahan dalam pembelajaran di SD/MI. Hal ini maka manusia pada hakikat pun menyadari akan pentingnya pendidikan dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari kegiatan untuk menuntut ilmu dengan bersungguh-sungguh agar pengetahuan yang didapatkan dapat bermanfaat bagi kehidupan individu maupun masyarakat dalam kurikulum memiliki fungsi kurikulum baik itu dari aspek pendidik, kepala sekolah, pengawas, orang tua, dan siswa. Adapun tujuan kurikulum pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat 1) meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna 2) mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi dan 3) menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan. Untuk mencapai tujuan pendidikan dasar dibutuhkan suatu

perangkat pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk menunjang siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Dalam melaksanakan proses pembelajaran dilakukan adanya interaksi atau komunikasi yang baik dalam pembelajaran, baik buruknya sebuah tergantung pada sumber pembelajaran pada kegiatan pembelajaran. Maksud dari penjelasan ini adalah bahwa media merupakan sumber belajar yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang baik dan menarik.

Media merupakan salah satu alat yang fungsinya dapat digunakan sebagai pesan pembelajaran. Media ini juga bisa dikatakan sebagai alat untuk bantu guru dalam menjelaskan atau menggambarkan materi yang akan jelaskan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Rayandra (2012:5) media merupakan suatu alat atau sarana yang berfungsi untuk merantarai atau menyalurkan sesuatu dalam proses berkomunikasi antara komunikator dan komunikasi, sehingga dapat diartikan pula bahwa media dalam suatu pembelajaran adalah prantara atau alat yang digunakan dalam menyalurkan materi dari guru kepada siswa atau siswa kepada guru sehingga materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu perlu adanya kreativitas dan inovasi dalam membuat media yang membuat siswa agar termotivasi dalam kegiatan belajar. Media ini juga dapat berperan sebagai pendukung mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru. Pemilihan bahan ajar seperti media yang digunakan sebagai langkah dan cara untuk meningkatkan beberapa kemampuan seperti salah satunya kemampuan berpikir kritis siswa. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan sesuai kondisi, waktu, keuangan, maupun

materi yang akan disampaikan. Dengan adanya media, dapat membuat siswa lebih memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi dan siswa yang mendengarkan materi pun akan lebih mudah mencerna apa-apa yang disampaikan oleh guru. Beragam jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus cocok dan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar berisi materi-materi yang diajarkan. Beragam jenis media dalam proses pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses kegiatan belajar. Salah satunya yaitu penggunaan media berbaris wayang kertas. Menurut Prativi (2017:4) media wayang kertas adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menyimak yang terbuat dari kertas yang berbentuk gambar atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakkannya.

Media wayang kertas merupakan salah satu media pembelajaran dua dimensi dalam kategori media pembelajaran tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh wayang. Media wayang kertas ini memiliki warna-warna yang cerah serta bentuk wayang yang lucu yang dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar dan bisa memainkannya. Media wayang kertas adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan sebuah materi yang terbuat dari kertas yang berbentuk gambar kartun atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakkannya. Penggunaan media wayang kertas dapat membuat pembelajaran menjadi menarik untuk siswa, dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar dan membuat siswa dapat berfokus dalam kegiatan belajar atas materi yang disampaikan oleh guru. Seorang guru bisa dikatakan

menjadi penentu siswa berhasil dalam sebuah pembelajaran dengan bantuan berupa media-media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Penggunaan media wayang kertas dalam proses pembelajaran bisa memikat gairah/motivasi belajar bagi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar media wayang dianggap menarik dan menyenangkan bagi siswa, dikarenakan pendidik cenderung jarang bahkan ada yang tidak pernah menggunakan media wayang kertas sebagai salah satu trobosan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka ketetapan dan kesesuaian pemilihan media akan berdampak terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar pembelajaran akan berhasil apabila gurunya profesional, dan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sebagai motivator, guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar pada diri anak supaya bergairah dan aktif dalam belajar. Lufiyani (2016:18) menyatakan bahwa motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga orang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha meniadakan perasaan tidak suka itu. Dalam suatu pembelajaran dibutuhkan sebuah media yang dapat mendorong siswa agar lebih aktif dan lebih memahami suatu materi yang disampaikan oleh guru. Pendidikan berkualitas dalam proses pembelajarannya pasti memperhatikan unsur-unsur yang mendukung diantaranya media sebagai sarana menyampaikan materi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 1 Dasan Baru bersama guru kelas IV, diperoleh permasalahan yaitu selama pembelajaran berlangsung siswa bahwa siswa kurang semangat serta kurang fokus saat mendengarkan guru

menjelaskan pembelajaran dan kurang maksimal setelah pembelajaran disampaikan dapat dilihat dari kegiatan siswa yang lebih asik bermain sendiri dan sibuk berbicara dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan pembelajaran. Suasana pembelajaran yang monoton dan membuat siswa menjadi kurang semangat saat proses pembelajaran. Adapun kendala juga dapat ditemui di lapangan adalah kurangnya motivasi serta gairah belajar siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru yang masih menggunakan media sederhana yaitu media papan tulis. Jika dikaitkan dengan indikator motivasi menurut Uno dalam (Iswandono,2017) diantaranya 1) perlu adanya dorongan hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masadepan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan belajar yang konduti, sehingga siswa bias belajar dengan rajin, dari keenam indikator tersebut belum terlihat secara jelas di SDN 1 Dasan Baru, sehingga perlu di tingkatkan motivasi belajar siswa, maka dalam proses pembelajaran bias berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran di SDN 1 Dasan Baru peneliti menemukan solusi yaitu mengembangkan suatu media karna suatu pembelajaran dibutuhkan sebuah media yang menarik agar siswa tertarik dan tidak mudah bosan dalam belajar sehingga terciplah motivasi untuk belajar. Agar terciptanya motivasi peneliti akan mengembangkan media yang berupa media WAKER (Wayang Kertas) yang berbahan dari karton yang sudah dimodifikasi bentuk yang sudah disesuaikan, bentuk dari wayang sendiri dari

penelitian ini yaitu merupakan peruwaju dan dari materi yang sesuai dengan buku tematik kelas IV tema 7 sutema 2 pembelajaran ke-4. Media WAKER (Wayang Kertas) juga tidak membutuhkan objek papan tulis, sehingga guru maupun siswa dapat melakukan pembelajaran di luar kelas. Media wayang yang menarik agar proses pembelajaran tidak monoton dan membuat siswa belajar lebih semangat dan motivasi belajarnya lebih meningkat, karena media WAKER (Wayang Kertas) belum digunakan atau belum dilibatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, Peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media WAKER (Wayang Kertas) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 “Indanya Keragaman Di Negriku”

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD
2. Bagaimana kepraktisan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD
3. Bagaimana keefektifan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

1. Menguji kevalidan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD
2. Menguji kepratisan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD

3. Menguji keefektifan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD

#### **1.4 Spesifikasi Produk**

Dalam pembuatan media WAKER (Wayang Kertas) ini lebih mudah tidak seperti pembuatan wayang pada umumnya yang dibuat dengan bahan-bahan tertentu dan dengan teknik tertentu pula. Pembuatan media WAKER (Wayang Kertas) yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran WAKER (Wayang Kertas) yang seperti boneka dengan ukuran 30 cm x lebar 20 cm.
2. Terbuat dari karton
3. Media WAKER (Wayang Kertas) terbentuk boneka yang penyangahnya adalah kayu//bambu.
4. Media WAKER (Wayang Kertas) yang dikembangkan terdapat warna yang bervariasi
5. WAKER yang disajikan adalah gambar ungkapan keragaman budaya
6. Media WAKER (Wayang Kertas) diperuntukkan untuk kelas IV SD sebagai sumber belajar tambahan
7. Media WAKER (Wayang Kertas) mengacu pada tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4

#### **1.5 Asumsi Dan Keterbasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media WAKER (Wayang Kertas) yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD
- b. Media WAKER (Wayang Kertas) yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif
- c. Dengan adanya media WAKER (Wayang Kertas) siswa bisa dengan mudah memahami materi pada tema 7 subsema 2 pembelajaran ke-4

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media WAKER(Wayang Kertas) yang dikembangkan hanya bisa dilihat dari satu arah saja
- b. Media WAKER (Wayang Kertas) yang dikembangkan hanya terbatas dari tema 7 subtema 2 pembelajaran ke-4
- c. Media WAKER (Wayang Kertas) hanya mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD

### 1.6 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi pembelajaran siswa sebagai berikut :

#### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menterjemahkan rancangan suatu media dalam bentuk fisik. Pengembangan secara khusus adalah proses menghasilkan media pembelajaran untuk menjadikan sesuatu kearah yang lebih baik

#### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat dan bahan bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar terciptanya suasana belajar yang lebih menarik perhatian siswa serta bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran

### 3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah semangat siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas. Motivasi belajar terdiri dari 4 aspek yaitu: 1) *Attention* (perhatian/rasa ingin tahu), 2) *Relevance* (keterkaitan), 3) *Confidence* (percaya diri), dan 4) *Satisfaction* (kepuasan)

### 4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa pembelajaran menjadi satu tema sehingga dapat memberikan pengetahuan atau pengalaman belajar yang lebih berkesan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran..tematik menitik beratkan agar kemampuan belajar siswa baik dalam kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik sesuai dengan yang diinginkan.

### 5. Media WAKER (Wayang Kertas)

Media WAKER (Wayang Kertas) merupakan salahsatu contoh media pembelajaran dua dimensi dalam kategori media tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh wayang. Selain itu media WAKER (Wayang Kertas) termasuk dalam media permainan karena terdapat simulasi atau pemeragaan dalam memainkan WAKER (Wayang Kertas)

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian Yang Relevan

1. Adha Dyah Iksari (2014) dengan judul *Efektivitas Penggunaan Media Wayang Kulit terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Kelas V SD Negeri Brongkol Godean Yogyakarta*. Hasil Penelitian menunjukkan skor rata-rata tes sebelum menggunakan media wayang kulit sebesar 63,92 berbeda jauh dengan skor rata-rata tes sesudah menggunakan media wayang kulit yaitu 87,74.

Adapun persamaan penelitian saya dengan penelitian yang dilakukan oleh Adha Dyah Iksari (2014) dengan judul Media Wayang Kertas terhadap pemahaman Siswa pada Mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas V SD Negeri Brongkol Godean Yogyakarta yaitu sama-sama menggunakan mediawayang kertas, metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Perbedaannya, peneliti melakukan penelitian pada tema 7 indahny keragaman di negriku sedangkan Adha Dyah Iksar melakukan penelitian dalam materi bahasa jawa.

2. Skripsi Hersa Zafira, judul: Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahny Negeriku Sebagai pendukung Scientific Aporach Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini: Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, kuesioner (angket analisis kebutuhan siswa, angket analisis kebutuhan guru, angket respon

siswa, angket validasi ahli media dan materi dan angket *scientific approach*), *observas* dan dokumentasi. Dari hasil penilaian oleh validasi ahli media dan materi 1 diperoleh persentase 88,23% dan 87,50% hasil penilaian oleh ahli media dan materi 2 diperoleh persentase 98,50% dan 98,43% hasil penilain oleh ahli media dan materi 3 diperoleh persentase 92,64% dan 93,75 dan terakhir hasil penilaian dari ahli materi 4 diperoleh persentase 85,93% sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase 97,43% di SD N 08 Tanjungrejo dan 98,75% di SD N 03 Klaling serta angket *Scientific Approach* diperoleh persentase sebesar 90,38% di SD N 4 Tanjungrejo dan sebesar 97,00% di SD N 03 Klaling. Persamaan antara peneliti dan penelitian yaitu pengembangan media tematik di kelas IV Sekolah Dasar dan sama sama menggunakan model *Borg and Gall*. Perbedaannya, peneliti mengembangkan media wayang kertas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian Herza Safira dan Fikia Prima Artharina mengembangkan media wayang sebagai pendukung *Scientific Approach*.

3. Skripsi Seka Andrean NPM:1511100093 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Judul: Pengembangan media pembelajaran berupa wayang kartun pada pembelajaran tematik. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 86,2% “sangat baik”. Hasil penilaian dari praktisi pendidikan memperoleh rata-rata 90,5% “sangat baik”. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelas kecil memperoleh rata-

rata 90,5% “sangat baik”. Hasil uji coba kelas besar memperoleh rata-rata 98,5% “sangat baik”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Metode yang digunakan penelitian sama peneliti menggunakan R&D”. Persamaan peneliti sama-sama menggunakan pembelajaran tematik. Dan perbedaan dari penelitian ini sama peneliti. penelitian ini, mengembangkan media pembelajaran berupa wayang kartun sedangkan peneliti mengembangkan wayang kertas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah salah satu komponen membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap atau keterampilan serta motivasi dalam proses pembelajaran yang bisa menunjang dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yaitu perantara yang bisa membantu memperjelas materi pembelajaran.

Menurut Sadiman (2008 : 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini proses merangsang pikiran, prasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Arsyad (2013: 3) menuliskan beberapa pendapat para ahli mengenai definisi media pembelajaran, yaitu :

a. Gerlach dan Ely

Media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap

b. Gagne dan Briggs

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat disimpulkan Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media pembelajaran, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana di kelas dirasa rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, dan dapat menumbuhkan minat belajar serta konsentrasi siswa. Untuk itu sebagai pendidik harus dapat lebih memahami kebutuhan salah satunya dengan menggunakan bantuan media pembelajaran.

#### 2.2.1.2 Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran

Menurut Rusman (2012:162) ada beberapa fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya :

- a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa. Di samping itu, melalui alat bantu belajar ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. Dampak pada siswa lain dalam kelas diharapkan dapat memberikan stimulus, mempersamakan pengalaman dan pemahaman objek pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.
- b. Sebagai komponen darisistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana didalamnya memiliki sub-sub komponen diantaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran merupakan komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.
- c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa. Banyaknya pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar siswa dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.

- d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasikan semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat atau kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan dengan sumber belajar.
- e. Meningkatkan hasil dan proses belajar. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata atau salah contoh, sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud dan karakteristik objek. Dengan demikian media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Fungsi media pembelajaran menurut Suwardi (2007:76):

- a. Media sebagai sumber belajar media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh bahan pembelajarannya.
- b. Media sebagai alat maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut Levie & Lentz dalam Hujair A.H Sanaky (2013:7) fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. 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. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya 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.

Arsyad (2011: 24) yang menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa. Proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika seorang guru menggunakan alat atau media untuk mencapai suatu tujuan tersebut. Pembelajaran tanpa menggunakan media akan membuat siswa lebih cepat merasa bosan dan jenuh. Sehingga menimbulkan kurangnya rasa tertarik siswa untuk belajar. Peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah media yang nantinya dapat digunakan untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari penjelasan para ahli dapat disimpulkan fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa dan dapat

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

### 2.2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam jenis, setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Fatimah (2015:44) mengklasifikasikan media menurut kesamaan karakteristik dan khususnya sebagai berikut.

- a. Media audio. Media audio berkaitan dengan indra pendengaran dan pesan yang akan disampaikan di tuangkan dalam lambang-lambang auditif verbal, nonverbal maupun kombinasinya. Yang termasuk media audio antara lain radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, phonograph, telepon, laboratorium bahasa, *public address system*, dan rekaman tulisan jauh.
- b. Media visual, Media visual dibedakan menjadi dua yaitu (1) media visual diam dan (2) media visual gerak. Jenis media yang dapat di klasifikasikan dalam media visual diam antara lain foto, ilustrasi, kartu bergambar, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi. Proyektor tak tembus pandang, mikroskopis, grafik, bagan, diagram, peta, globe, dll. Sedangkan media visual gerak meliputi gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.
- c. Media audi visual. Media audio visual menggabungkan antara media audio dan visual sehingga bisa mengatasi kekurangan kedua media tersebut. Media audio visual di bedakan menjadi dua, yaitu (1) media audio visual diam seperti

TV diam, film rangkai suara, halaman bersuara, buku bersuara dan lain sebagainya. (2) media audio visual gerak sebagai film bersuara, fita, video, film TV, dan lain sebagainya

- d. Media serbaneka. Media serbaneka merupakan media yang memiliki karakteristik khusus seperti papan tulis board, bermain peran, kerja lapangan, belajar dengan bantuan computer.

Jenis media menurut Sandya (2016: 45) mengklasifikasikan media kedalam tujuh kelompok yaitu :

- a. Media audio, seperti : siaran berita dalam radio, sandiwara dalam radio, dan tape recorder
- b. Media cetak, seperti : buku, modul, majalah, bahan ajar.
- c. Media visual diam, seperti foto gambar, slide
- d. Media visual gerak, : film bisu, movie marker tanpa suara, video tanpa suara
- e. Media audio semi gerak, seperti : tulisan jauh bersuara
- f. Media audio visual diam, seperti : rangkai suara, slide rangkai suara
- g. Media visual gerak, seperti : film dokumentar, video

Menurut Sudjana (2011:3-4) jenis media ialah sebagai berikut.

- a. Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya.
- b. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya.
- c. Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya.

d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dari penjelasan para ahli dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio visual dibagi menjadi 2 yaitu media visual diam dan media visual gerak.

### **2.2.2 Media WAKER (Wayang Kertas)**

#### **2.2.2.1 Pengertian Media WAKER (Wayang Kertas)**

Menurut Prativi (2017:4) Media wayang kertas adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik yang terbuat dari kertas berbentuk gambar kartun atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakkannya. Salah satu contoh media pembelajaran dua dimensi dalam kategori media pembelajaran tradisional yang berbentuk media visual karena bentuknya merupakan gambar atau foto sebagai wujud tokoh wayang. Juniarto (2017:50) wayang kertas adalah suatu media yang terbuat dari kertas berbentuk tokoh-tokoh yang didemonstrasikan oleh seorang guru sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa. Dengan menggunakan berbagai variasi media pembelajaran seperti wayang kertas, maka diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Samar-samar yang bergerak sesuai lakon yang dihidupkan oleh dalang. Wayang juga dapat didefinisikan sebagai tiruan orang, benda bernyawa, dan benda lainnya yang terbuat dari bahan kulit, kayu, kain, karton dan kertas bergambar tokoh, serta rumput dan latar panggung yang digunakan untuk mementaskan atau memerankan yang diperagakan oleh seorang dalang.

Menurut Purwadi (2007:11) wayang dalam arti luas secara harfiah merupakan sebuah bayangan, namun jika dilihat dari wujudnya, wayang merupakan sebuah boneka yang memiliki tangkai yang dibuat dari kulit yang dipipihkan dipahat yang dilukis atau diberi warna sesuai dengan karakter dari lakon yang digambarkan.

Berdasarkan pemaparan para ahli tentang pengertian media wayang kertas, peneliti menyimpulkan bahwa mediawayang kertas adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang terbuat dari kertas yang berbentuk gambar atau gambar asli yang diberi tangkai untuk menggerak-gerakkannya.

#### 2.2.2.2 Manfaat Media WAKER (Wayang Kertas)

Manfaat media wayang kertas dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak-anak yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengandung pesan moral yang baik untuk mencapai kehidupan yang damai dengan menggunakan variasi media pembelajaran seperti wayang kertas, maka diharapkan mampu meningkatkan aktifitas dan motivasi belajar siswa.

Menurut Andrean (2019:45) manfaat media wayang sebagai alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi yang bisa digerakkan dengan tangan dan berbentuk gambar. Penggunaan media yang dipilih dengan baik, seperti wayang yang membantu mengembangkan analisis siswa dan membawanya ke konsep yang konkrit. Media wayang sangat sesuai dengan fungsinya dan memberikan siswa pengalaman serta melibatkan siswa langsung saat pembelajaran. Media wayang yang bentuknya menyerupai tokoh

memudahkan siswa dalam mengetahui watak para tokoh dan memahami peranan setiap tokoh.

Menurut Maryati (2020 : 13) manfaat media wayang kertas sebagai berikut

- a. Siswa menjadi lebih terhibur dalam belajar di kelas
- b. Media yang lebih menarik dan beragam menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan
- c. Dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam mengekspresikan ide-ide dalam pernyataan lisan dengan menerangkan tokoh masing-masing untuk berlatih berkomunikasi tanpa rasa takut dan malu
- d. Siswa bebas berekspresi dalam berbicara tanpa malu-malu karena siswa teralihkan pada media wayang kertas

Dari penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa media wayang dapat membantu mengembangkan analisis siswa dan membawanya ke konsep yang abstrak. Selain itu siswa bebas berekspresi dalam berbicara tanpa malu-malu karena siswa teralihkan pada media wayang kertas

#### 2.2.2.3 Kelabihan Dan Kekurangan Media WAKER (Wayang Kertas)

Media wayang dapat membantu mengembangkan analisis siswa dan membawanya ke konsep yang abstrak. Wayang yang bentuknya menyerupai tokoh memudahkan siswa dalam mengetahui watak para tokoh dan memahami peran setiap tokoh. Sehingga penggunaan wayang sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. kelebihan menurut Andrian (2019: 45) antara lain: Mampu mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira,

penggunaan wayang yang sesuai langsung mengenai sasaran serta dapat mengembangkan suatu ide, media yang mudah dibuat, murah, praktis, bentuknya unik dan menarik, mengasah kreativitas guru dan mudah dalam penggunaannya dan juga Kekurangan menurut Afi (2020:37) pada media wayang kertas adalah

- a. Membutuhkan kreativitas dalam membuat maupun menggunakan wayang kertas.
- b. Media wayang kertas mudah rusak karena terbuat dari karton.
- c. Guru memerlukan kreativitas ketika menyampaikan pelajaran menggunakan wayang kertas.

## **2.3 Motivasi Belajar**

### **2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha, menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Menurut Schunk (2012: 6) motivasi adalah suatu proses diinisiasikannya dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Dimana motivasi merupakan proses ketimbang sebuah hasil serta menyangkut sebagai tujuan yang memberikan gaya penggerak dan arah bagi tujuan.

Menurut Djaali (2013: 101) motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk

melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan). Adapun Menurut Rahardica Ariesta Putra (2016: 11) motivasi belajar adalah suatu kekuatan atau dorongan dalam diri individu membuat individu untuk bergerak, bertindak untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuannya yaitu proses seorang individu melakukan perubahan perilaku berdasar pengalaman dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain lain

Dari penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan motivasi belajar merupakan suatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Motivasi bukan sekedar mendorong atau membutuhkan seseorang untuk melakukan sesuatu, melainkan sebuah seni yang melibatkan berbagai kemampuan dalam mengenali dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain.

### **2.3.2 Macam-Macam Motivasi**

Frandsen dalam Lutfiani (2016:45) menyebutkan beberapa jenis motivasi berdasarkan dasar pembentukannya, diantaranya adalah

#### **1. *Vognitive Motives***

Motivasi ini menunjukkan pada gejala intrinsic, yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada di dalam diri manusia yang biasanya berujud proses dan produk mental. Jenis motivasi ini adalah semangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual

#### **2. *Self-expression***

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia yang penting dalam kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi itu juga mampu membuat sesuatu kejadian. Untuk itu diperlukan kreatifitas, penuh imajinasi. Jadi, dalam hal ini seseorang itu memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.

### 3. *Self-enhancements*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan seseorang. Ketinggian dan kemampuan diri ini menjadi salah satu keinginan bagi setiap manusia. Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi anak untuk mencapai suatu prestasi

Menurut Sardiman A.M (2007: 89) terdapat dua macam motivasi belajar, yaitu:

1. Motivasi Intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus dirangsang dari luar karena didalam seseorang individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Hal ini dilatar belakangi keinginan positif, bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang.
2. Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik bila siswa

menempatkan tujuan belajarnya diluar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara bisa dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar

Dari penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan macam-macam motivasi yang selalu memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan, bukanlah masalah bagi guru, karena di dalam diri siswa tersebut terdapat motivasi, yaitu motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru. Lain halnya bagi siswa yang tidak ada motivasi didalam dirinya, maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan disini tugas guru adalah membangkitkan motivasi siswa.

### **2.3.3 Fungsi Motivasi**

Adapun fungsi motivasi menurut Sardiman (2011: 84-85) adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi penggerak atau motor yang melepaskan energi. Dalam hal ini motivasi menjadi penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai. Motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan dan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat.
- d. Pendorong usaha, seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi.

- e. Pencapaian prestasi, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan usaha yang tekun dan terutama disadari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan mendapatkan prestasi yang baik.

Sardiman (2012: 64). Dalam motivasi terdapat fungsi utama yaitu:

- a. Motivasi sebagai penggerak perbuatan dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.
- b. Motivasi sebagai pengarah perbuatan anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 161), fungsi motivasi meliputi:

- a. Mendorong timbulnya suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi sebagai pengarah, berarti mengarahkan perbuatan untuk tujuan yang diinginkan.

Dari penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan fungsi motivasi itu mendorong manusia untuk melakukan sesuatu yang ingin mereka capai, motivasi sebagai penggerak, motivasi sebagai pengarah, dan motivasi berfungsi sebagai arah untuk mencapai tujuan.

#### **2.3.4 Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru diungkapkan Sardiman (2005:92), yaitu:

a. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa yang justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga yang dikejar hanyalah nilai ulangan atau nilai raport yang baik. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Yang perlu diingat oleh guru, bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati dan bermakna. Harapannya angka-angka tersebut dikaitkan dengan nilai afeksinya bukan sekedar kognitifnya saja.

b. Hadiah

Hadiah dapat menjadi motivasi yang kuat, dimana siswa tertarik pada bidang tertentu yang akan diberikan hadiah. Tidak demikian jika hadiah diberikan untuk suatu pekerjaan yang tidak menarik menurut siswa.

c. Kompetisi Persaingan

Baik yang individu atau kelompok, dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan motivasi belajar. Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik.

d. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras adalah

sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Bentuk kerja keras siswa dapat terlibat secara kognitif yaitu dengan mencari cara untuk dapat meningkatkan motivasi.

e. Memberi Ulangan

Para siswa akan giat belajar kalau mengetahui akan diadakan ulangan. Tetapi ulangan jangan terlalu sering dilakukan karena membosankan dan akan jadi rutinitas belaka.

f. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa akan terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa pasti akan berusaha mempertahankannya atau bahkan termotivasi untuk dapat meningkatkannya.

g. Pujian

Apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik, maka perlu diberikan pujian. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan memberikan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberiannya juga harus pada waktu yang tepat, sehingga akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi motivasi belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

h. Hukuman

Hukuman sebagai reinforcement yang negative tetapi kalau di berikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsure kesengajaan. Ada maksud untuk belajar berarti pada diri anak didik memang ada motivasi untuk belajar sehingga hasilnya akan baik.

j. Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan. Begitu juga dengan minat sehingga tepat kalo minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang penting sebab dengan memahami tujuan yang hendak dicapai, karena dirasa berguna dan menguntungkan maka akan timbul gairah untuk terus belajar

Menurut Sanjaya (2009:29) ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa.

- b. Membangkitkan motivasi siswa akan terdorong untuk belajar manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar
- c. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar siswa hanya mungkin dapat belajar baik manakala ada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru sekali-kali dapat melakukan hal-hal yang lucu.
- d. Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa motivasi akan tumbuh manakala siswa merasa dihargai. Dalam pembelajaran, pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia, maka dia juga senang dipuji. Karena pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

Dari penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan untuk meningkatkan motivasi belajar terlebih dahulu menjelaskan arti tujuan pembelajaran kepada siswa, adanya saingan, pemberian hadiah, serta memberikan pujian, memberikan perhatian yang maksimal ke siswa, menggunakan metode yang bervariasi, dan menggunakan media pembelajaran yang baik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang penting sebab dengan memahami tujuan yang hendak dicapai, karena dirasa berguna dan menguntungkan maka akan timbul gairah untuk terus belajar

### **2.3.5 Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal terhadap siswa yang sedang dalam proses belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut Makmum (2003: 40) ada beberapa ciri atau indikator motivasi belajar yang dapat didenifikasikan, antara lain :

- 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 menggapai kesulitan untuk mencapai tujuan
- e. Pengorbanan (baik dari segi uang, dan tenaga pikiran) untuk mencapai tujuan
- f. Tikat aspirasi (cita-cita, sasaran/target, dan idola) yang ingin dicapai
- g. Arah dan sikapnya terhadap sasaran kegiatan

Menurut Sadiman (2007: 83) ciri-ciri seseorang memiliki motivasi belajar, sebagai berikut :

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

Adapun menurut Uno (2007: 23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan, sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masadepan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pendapat para ahli dapat disimpulkan motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tujuan yang hendak dicapai, motivasi dapat ditimbulkan oleh diri individu tersebut ataupun rangsangan dari luar diri.

## **2.4 Pembelajaran Tematik**

### **2.4.1 Definisi Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang khas bagi anak usia dini dari jenjang pendidikan sekolah sampai kelas-kelas rendah sekolah dasar. siswa pada kelas rendah perkembangan kecerdasannya sangat pesat dan melihat segala sesuatu satu keutuhan serta serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana.

Menurut Trianto (2011:151) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik/terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakana bagi siswa.

Pembelajaran tematik juga terbentuk karena adanya sebuah kurikulum interdisipliner dimana kurikulum tersebut merupakan sebuah bagian-bagian kurikulum yang mengacu pada permasalahan kehidupan yang menyangkut kajian dari berbagai bidang studi.

Menurut Khoiru Ahmadi & Sofan Amri (2011:14) menyatakan kurikulum interdisipliner merupakan pandangan mengenai pengetahuan dan pendekatan kurikula yang menerapkan metodologi dan bahasa lebih dari satu disiplin ilmu untuk mengkaji tema, isu, permasalahan, topik, atau pengalaman sentral. Pembelajaran tematik berangkat dari teori pembelajaran yang tidak mengedepankan drill-system sebagai dasar pembentukan pengetahuan.

Menurut Hadi Subroto (2011: 151) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik/terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik juga terbentuk karena adanya sebuah kurikulum interdisipliner dimana kurikulum tersebut merupakan sebuah bagian-bagian kurikulum yang mengacu pada permasalahan kehidupan yang menyangkut kajian dari berbagai bidang studi.

Dari beberapa penjelasan para ahli peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk pendekatan yang menggabungkan berbagai bidang studi dengan menggunakan tema yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling siswa dan dalam rentang kemampuan dan

perkembangan anak, dengan konsep yang digabungkan dalam beberapa bidang studi yang berbeda maka diharapkan anak akan belajar lebih baik dan bermakna.

#### **2.4.2 Tujuan Pembelajaran Tematik**

Menurut Trianto (2011:51) pembelajaran tematik memiliki arti penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun tujuan pembelajaran tematik yang terjadi alas an dasar antara lain :

- a. Dunia siswa merupakan dunia nyata
- b. Proses pemahaman siswa terhadap sesuatu peristiwa lebih terorganisasi
- c. Pembelajaran akan lebih bermakna
- d. Member peluang untuk siswa mengembangkan kemampuan diri memperkuat kemampuan yang di peroleh

Menurut Muklis (2012:45) pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat.

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna
- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi
- c. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- d. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya

Dari penjelasan para ahli peneliti menyimpulkan tujuan pembelajaran tematik yang menjadi alasan dasar antara lain : 1) dunia siswa merupakan dunia nyata, 2) proses pemahaman siswa terhadap suatu peristiwa lebih terorganisasikan, 3) pembelajaran akan lebih bermakna, 4) memberikan peluang untuk siswa mengembangkan kemampuan diri, 5) memperkuat kemampuan yang diperoleh.

### **2.4.3 Manfaat Pembelajaran Tematik**

Menurut Nurrita (2018:51) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya

Menurut Nurrita (2018:45) memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka

Menurut Daryanto (2012:5) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajara, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah

#### **2.4.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran melalui tema dapat membantu siswa untuk mengembangkan secara langsung semua pemikirannya dalam proses belajar mereka.

Rusman (2011:258) mengemukakan karakteristik pembelajarn tematik adalah sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu meberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Hasil pembelajaran

Sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Menurut Rona (2018:42), tematik memiliki karakteristik yang perlu dipahami, yaitu sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa (*Student Centered*) menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Dan memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experience*). Dengan pengalaman langsung siswa dihadapkan kepada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Pemisahan pada pembelajaran tematik tidak begitu jelas. Siswa diarahkan kepada tema yang dekat dengan siswa.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.
- e. Bersifat fleksibel pembelajaran tematik bersifat fleksibel. Dengan demikian guru dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan pembelajaran tematik menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Siswa belajar dari pengalaman langsung akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan para ahli dapat dikatakan bahwa pembelajaran tematik bukan semata-mata merancang aktivitas dari masing-masing pelajaran yang dikaitkan. Pembelajaran tematik bisa saja dikembangkan berdasarkan tema yang telah ditentukan dengan mengacu pada aspek-aspek yang ada di dalam kurikulum yang bisa dipelajari secara bersama melalui pengembangan tema tersebut.

## 2.5 Materi Tematik Tema 7 Subtema 2 “Indahnya keragaman budaya negriku” pembelajaran ke-4

Tabel 2.1 kompetensi dasar dan indikator pembelajaran ke 3

### 1. Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indicator
3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1 menjelaskan pengetahuan baru terhadap pada teks 3.7.2memberikancontoh pengetahuan baru terhadap pada teks
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7 menjelaskan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri 4.7.2 memberikan contoh pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

### 2. PPKn

Kompetensi Dasar (KD)	Indicator
3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	3.4.1 Menjelaskan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.4.2 Memberi contoh berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.
4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	2.4.1 Menjelaskan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 2.4.2 Memberi contoh berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

### 3. IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indicator
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	3.2.1 Menjelaskan keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang 3.3.2 memberi contoh keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang
4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1 Menjelaskan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2.2 Memberi contoh hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Dalam ke-4 muatan pembelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Peneliti akan mengaplikasikan penggunaan media WAKER (Wayang Kertas). Berikut contoh media WAKER (Wayang Kertas) yang akan digunakan.



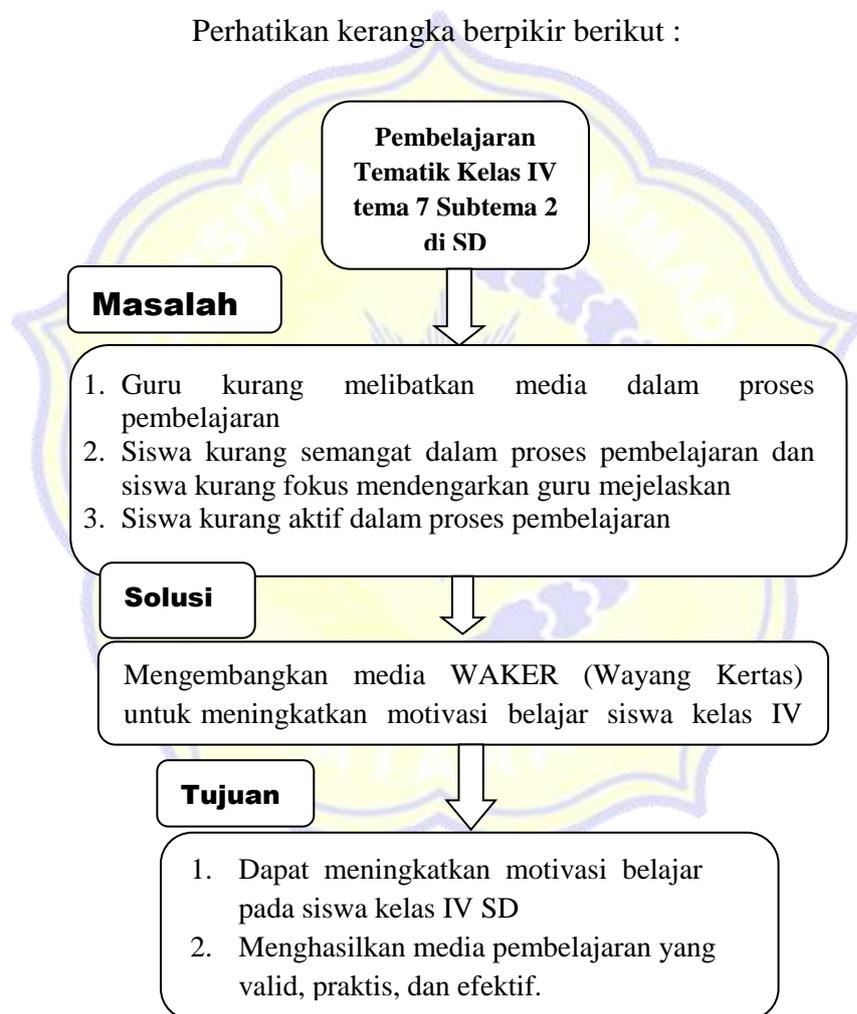
**Gambar 2.1 Media WAKER (Wayang Kertas)**

#### 2.6 Kerangka Berpikir

Dalam proses mengajar di SDN 1 Dasan Baru ditemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan pembelajaran belum efektif, adapun permasalahannya yaitu: kurang melibatkan media dalam proses pembelajaran,

kurang/belum kreatif dalam membuat media pembelajaran, siswa kurang semangat dan fokus mendengarkan guru menjelaskan, dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Adapun solusi yang ditawarkan peneliti yaitu : mengembangkan media WAKER (Kayang Kertas) yang dapat meningkatkan motivasi belajar kelas IV SDN 1 Dasan Baru, dan dengan tujuan mengembangkan media WAKER (Wayang Kertas) yang valid, praktis dan efektif.

Perhatikan kerangka berpikir berikut :



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**

## BAB III

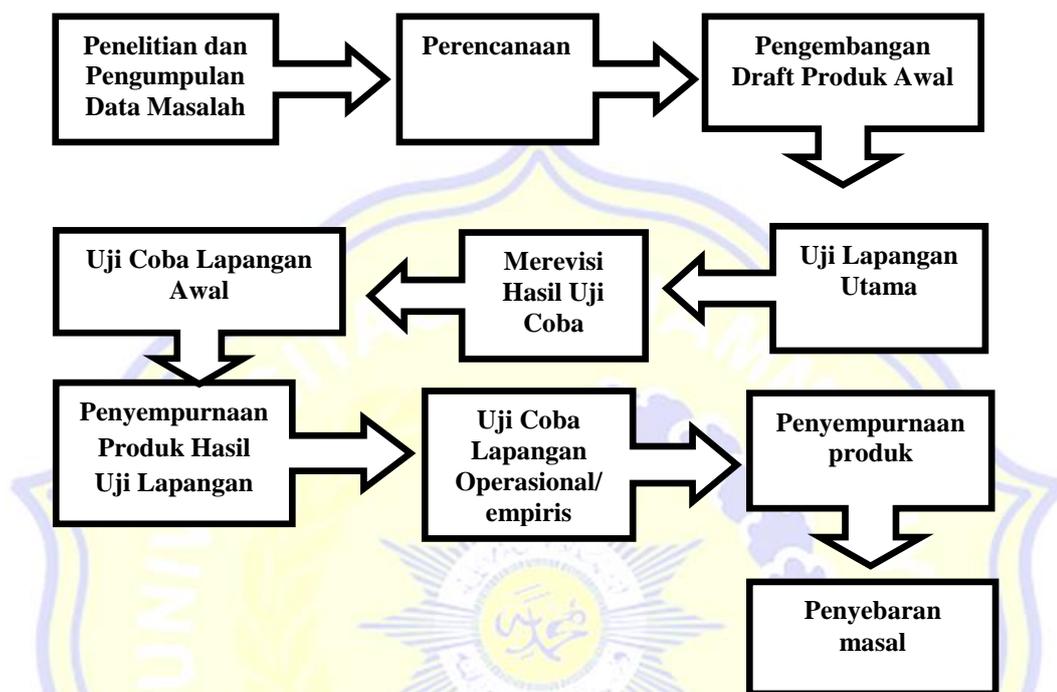
### METODE PENGEMBANGAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Nana Syaodih Sukmadinata (2010:164) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Sugiyono (2012: 407) mengemukakan bahwa *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Menurut Sari (2015) penelitian *R&D (Research and Development)* dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, yakni:

1. *Research and Information collection* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop Preliminary form of Product* (Pengembangan Draft Produk Awal)
4. *Preliminary Field Testing* (Uji Coba Lapangan Awal)
5. *Main Product Revision* (Merevisi Hasil Uji Coba)
6. *Main Field Testing* (Uji Lapangan Utama)
7. *Operational Product Revision* (Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan)

8. *Operational Field Testing* (Uji Coba Lapangan Operasional/Empiris)
9. *Final Product Revision* (Penyempurnaan Produk)
10. *Disemination and implementasi* (Desiminasi dan Implemtasi)



Gambar 3.1 Model Pengembangan *Borg & Gall* (Sari, 2015)

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah rangkaian langkah pelaksanaan penelitian yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam pengembangan yang diadaptasi dari *Brog & Gall* dari 10 tahapan hanya 9 tahapan yang dilakukan, yaitu:

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

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan. Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria yang terkait dengan

urgensi pengembangan produk dan pengembangan produk itu sendiri, juga ketersediaan SDM yang kompeten dan kecukupan waktu untuk mengembangkan.

2. *Planning* (perencanaan)

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

3. *Develop Preliminary form of Product* (Pengembangan Draft Produk Awal)

Langkah ini meliputi penentuan desain produk yang telah dikembangkan (desain hipotetik), penentuan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, penentuan tahap-tahap pelaksanaan uji desain di lapangan, dan penentuan deskripsi tugas pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti mulai mendesain WAKER (Wayang Kertas) yang berkaitan dengan Tema 7 Subtema 2 pembelajaran ke-4

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

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, yaitu melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk, yang bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat. Uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi.

Pada tahap ini desain media WAKER (Wayang Kertas) sudah divalidasi oleh dua ahli dimana ahli materi dan ahli media dan guru SDN 1 Dasan Baru. Dan hasil validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui jawaban apakah produk yang dirancang sesuai dengan materi dan desain yang telah dibuat. Hasil validasi dari beberapa ahli tersebut kemudian akan menentukan valid atau tidaknya produk yang dikembangkan. Peneliti sudah merevisi media WAKER (Wayang Kertas) sesuai dengan masukan yang telah diberikan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid.

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

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

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

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, meliputi uji, uji praktis desain. Hasil dari uji ini adalah diperolehnya desain yang praktis, baik dari sisi substansi maupun metodologi. Uji coba lapangan ini dilakukan pada kelas IV.A di SDN 1 Dasan Baru yang berjumlah 10 siswa.

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

Langkah ini merupakan penyempurnaan produk atas hasil uji lapangan berdasarkan masukan dan hasil uji lapangan utama. Jadi perbaikan ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji coba terbatas.

Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan ini lebih memantapkan produk yang dikembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest*. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

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

Operasional Field Testing adalah langkah uji validasi terhadap model operasional yang sudah dihasilkan melalui penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan utama. Setelah melalui revisi produk yang bertujuan untuk valid dan praktis produk yang dikembangkan, keefektifan tersebut dapat diketahui dari angket yang diberikan pada siswa. Pada tahap ini sudah dilakukan kuasi eksperimen dimana terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen uji lapangan yang dilakukan terhadap kelas IV.B SDN 1 Dasan Baru yang berjumlah 10 siswa.

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

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

### **3.3 Uji Coba Produk**

#### **3.3.1 Desain Uji Coba Produk**

Dalam hal ini desain uji coba produk untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan dan dinilai oleh validator yang berjumlah 5 orang yang terdiri dari 2 validator ahli, 3 validator praktisi. Kepraktisan media didapatkan dari hasil analisis angket respon siswa. Keefektifan media dilihat dari analisis angket motivasi belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran.

### **3.4 Subjek Uji coba**

#### **3.4.1 Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dari penelitian ini baik uji coba lapangan awal adalah siswa kelas IV.A yang berjumlah 10 siswa dan uji coba lapangan operasional/empiric adalah siswa kelas IV.B yang berjumlah 10 siswa di SDN 1 Dasan Baru. Penelitian ini sudah dilakukan pada bulan April 2021.

### **3.5 Jenis Data**

Adapun data dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif.

#### **3.5.1 Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil atau skor lembar validasi, lembar kepraktisan dan lembar angket motivasi yang diberikan kepada validator dan responden.

### **3.5.2 Kualitatif**

Data kualitatif adalah data yang berupa masukan atau komentar dari validator, dan responden melalui lembar validasi, lembar angket respon siswa dan lembar angket motivasi.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi. Ada beberapa jenis teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan antara lain:

#### **3.6.1 Observasi**

Menurut Zainal Arifin (2018:72) observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencacatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan, Observasi yang dilaksanakan di SDN 1 Dasan Baru pada siswa kelas IV tujuan adanya observasi yaitu untuk memperoleh data tentang penggunaan media WAKER (Wayang Kertas) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mengumpulkan data tentang observasi keterlaksanaan pembelajaran.

#### **3.6.2 Angket**

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab Sugiyano (2016:142). Tujuan dari angket dalam penelitian ini digunakan untuk

mengetahui respon siswa dan penilaian validator dalam menilai media WAKER (Wayang Kertas)

### 3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terhadap penelitian ini bisa diklasifikasikan menjadi tiga macam yang masing-masing digunakan agar memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan instrument, pengembangan ini menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

#### 3.7.1 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran**

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan				Catatan
		1	2	3	4	
<b>a. Pendahuluan</b>						
1	Guru memberikan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan doa					
2	Guru memantau kehadiran, ketertiban, kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajaran					
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran					
4	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini					
5	Guru melakukan apersepsi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengidentifikasi keragaman di negriku</li> <li>- Menyebutkan nama adat yang ada di Indonesia</li> <li>- Salah satunya adat di Lombok</li> </ul>					
<b>b. Inti</b>						
6	Guru menunjukkan media wayang kertas dan menjelaskan cara penggunaan media wayang kertas					
7	Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan keragaman budaya negriku dengan media wayang kertas					
8	Setelah mengamati media wayang kertas siswa menuliskan keunikan dari setiap pakaian adat yang diamati dengan media wayang kertas					
9	Setelah berdiskusi siswa menuliskan nama,					

	keunikan, penggunaan pakaian di daerah mereka tinggal					
10	Setelah membaca teks tentang keunikan minangkabau siswa mampu menuliskan gagasan pokok dan informasi baru dan 4teks bacaan yang benar					
11	Guru dan siswa menyanyikan salah satu lagu nasional					
<b>c. Penutup</b>						
12	Melakukan refleksi apa yang dipelajari, menanyakan prasaan siswa setelah melakukan kegiatan, kegiatan yang oaling disukai, dan info yang ingin diketahui lebih lanjut					
13	Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama					

(Buku guru kelas IVtema2 pembelajaran ke-4 )

### 3.7.2 Lembar Angket Validasi Materi

Validasi materi diberikan pada satu validator atau guru ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidatan media WAKER (Wayang Kertas) yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai komponen dasar dan indikator dengan komponen inti (KI) dan komponen dasar (KD), kesusaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesusaian model yang digunakan dengan karakteristik materi. Berikut lembar kisi-kisi validasi ahli materi pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi**

No		Indikator
1	Materi	Materi sesuai dengan SK dan KD
		Sesusaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Konsep materi benar dan tepat
2	Penyajian	Kesusaian media dengan materi
		Kejelasan bentuk dan warna media
		Kemampuan wayang kertas untuk alat bantu dan memahami dan mengingat informasi
3	Kebahasan	Kesantunan penggunaan bahasa
		Ketepatan dialog/teks dengan cerita materi

### 3.7.3 Lembar Angket Validasi Ahli Media

Ahli media mempunyai tugas dalam memberikan penilaian dalam segi media secara keseluruhan, yang meliputi tampilan atau bentuk media dan pemilihan bahan. Masukan dari ahli media berupa komentar, kritik dan saran dijadikan bahan pertimbangan dalam revisi dan perbaikan produk media yang sedang dikembangkan. Berikut kisi-kisi lembar validasi media dapat dilihat pada tabel 3.3:

**Table 3.3 kisi-kisi lembar validasi media**

No		Indikator
1	Tampilan media	Kemenarikan tampilan awal media wayang
		Pemilihan warna
		Ukuran media wayang
		Media aman digunakan
		Media tahan lama
2	Konten media	Kesusaian indikator dan tujuan pembelajaran
		Konsep materi benar dan tepat
		Ketepatan dialog dengan cerita
		Kesusaian media dengan materi
		Kejelasan watak dari wayang kertas
		Kejelasan watak dari wayang kertas
3	Penyajian	Kesusaian media dengan materi
		Kejelasan bentuk warna media
4	Manfaat media	Kemampuan media untuk semangat belajar siswa
		Kemampuan media meningkatkan motivasi belajar siswa
		Media dapat digunakan dalam jangka panjang

#### 3.7.4 Lembar Angket Validasi Praktisi

Validasi praktisi dilakukan oleh guru kelas yang akan menilai media yang dikembangkan peneliti pada pembelajaran menggunakan angket. Adapun kisi-kisi angket validasi praktisi dapat dilihat pada tabel 3.4.

**Table 3.4 kisi-kisi lembar angket validasi praktisi**

No	Aspek	Indikator
1	Media	Kesusaian media dengan materi
		Kemudahan penggunaan media
2	Ilustrasi	Media wayang kertas yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya

3	Kualitas	Kualitas media
		Tampilan media wayang kertas menarik perhatian siswa

### 3.7.5 Lembar Angket Respon Siswa

Instrument ini berupa angket yang diberikan kepada siswa sebagai pengguna media WAKER (Wayang Kertas). Berikut kisi-kisi lembar angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.5.

**Table 3.5 kisi-kisi lembar angket respon siswa**

No	Aspek	Indikator Respon Siswa
1	Materi	Media ini memudahkan saya dalam menerima materi
		Saya senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru
		Materi ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya
		saya senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru
2	Media wayang	Media ini menumbuhkan motivasi belajar saya
		Saya setuju jika belajar bahasa indonesia pada materi mendengarkan cerita menggunakan alat bantu belajar seperti wayang kertas
		Media wayang kertas dapat membantu semangat belajar saya
		media wayang kertas menyenangkan bagi saya
		Media wayang kertas begitu menarik sehingga motivasi belajar saya meningkat
		media wayang kertas adalah media yang seru
		Media wayang kertas memberikan kenyamanan untuk saya
		Apakah media wayang kertas aman dimainkan untuk saya
		Saya menyukai disain atau bentuk media wayang kertas
		Saya menyukai keunikan media wayang kertas
		Saya termotivasi untuk belajar
		Saya merasa senang jika guru menjelaskan materi dengan media wayang kertas
		Saya menjadi semangat belajar

### 3.7.6 Lembar Angket Motivasi Belajar

Instrument ini berupa angket yang diberikan kepada siswa sebagai alat untuk mengukur keefektifan kepraktisan dari rancangan media WAKER (Wayang Kertas) yang telah valid. Berikut kisi-kisi lembar angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 3.6

**Table 3.6 kisi-kisi lembar motivasi belajar**

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1	<i>Attention</i> (perhatian/ rasa ingintahu)	Keterarikan siswa dengan media yang digunakan oleh guru		
		Rasa ingin tau yang tinggi siswa terhadap materi tema 7 sub tema 2 pembelajaran ke-4 secara lebih lanjut		
2	<i>Relevance</i> (keterkaitan)	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan		
		Hubungan materi dengan kehidupan sehari hari (lingkungan siswa)		
		Keterkaitan antara media dengan materi		
3	<i>Confidence</i> (percaya diri)	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas.		
		Keyakinan dalam memahami materi		
		Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas		
		Keyakinan dalam memahami media materi		
		berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi kelompok		
		Keinginan belajar dari diri sendiri		
4	<i>Satisfaction</i> (kepuasan)	kepuasan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok		
		kepuasan dalam menyelesaikan tugaskelompok		
<b>Jumlah</b>				

Diadaptasi: Janah, dkk (2018:115)

### 3.7.7 Instrumen Untuk Mengukur Keefektifan

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

### 3.8 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh penelitian ini dianalisis kemudian digunakan sebagai merevisi media WAKER (Wayang Kertas) yang dikembangkan supaya memperoleh media WAKER (Wayang Kertas) yang layak sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid, efektif dan praktis.

#### 3.8.1 Analisis Validasi Ahli

Analisis data hasil validasi media WAKER (Wayang Kertas) yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan :

xi = Skor validator

x = Jumlah skor yang diperoleh validator

y = Skor Maksimum

Nilai dari masing-masing validator di cari nilai rata-ratanya untuk mewakili nilai dari seluruh validator dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

V = Skor rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah skor yang diperoleh validator

n = Jumlah validator

Untuk memperkuat data hasil penilain kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 3. 7 Kategori kevalidan produk**

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

Purwanto (dalam lestari, 2020)

### 3.8.2 Analisis Kepraktian Media

Data tentang respon siswa diperoleh dari angket siswa terhadap lembar kerja siswa yang dianalisis dengan presentase. Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

xi = Skor siswa

x = Jumlah skor

y = Skor Maksimal

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

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

Keterangan:

V = Skor rata-rata respon siswa

$\sum x_i$  = Jumlah nilai penilain siswa

n = Jumlah siswa

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, maka digunakan ketetapan dalam tabel 3.8

**Tabel 3.8 Kriteria Angket respon siswa**

interval skor	Kriteria Kevalidan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$60 < P \leq 80$	Sangat Praktis

Ridwan (dalam Septiyanti, 2017)

### 3.6.1 Analisis keefektifan media

Persamaan mencari nilai n gain

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

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil belajar kemampuan kognitif peserta didik digunakan persamaan nilai N-gain. Nilai gain skor diperoleh berdasarkan penghitungan terhadap data kemampuan kognitif siswa dengan rumus N-gain yang kemudian diklasifikasikan dengan Kriteria N-gain Skor Ternormalisasi menurut Hake (Sari, 2018), disajikan pada Tabel 3.9

**Tabel 3.9 Kriteria Gain Skor**

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

Hake (Sari, 2018)

