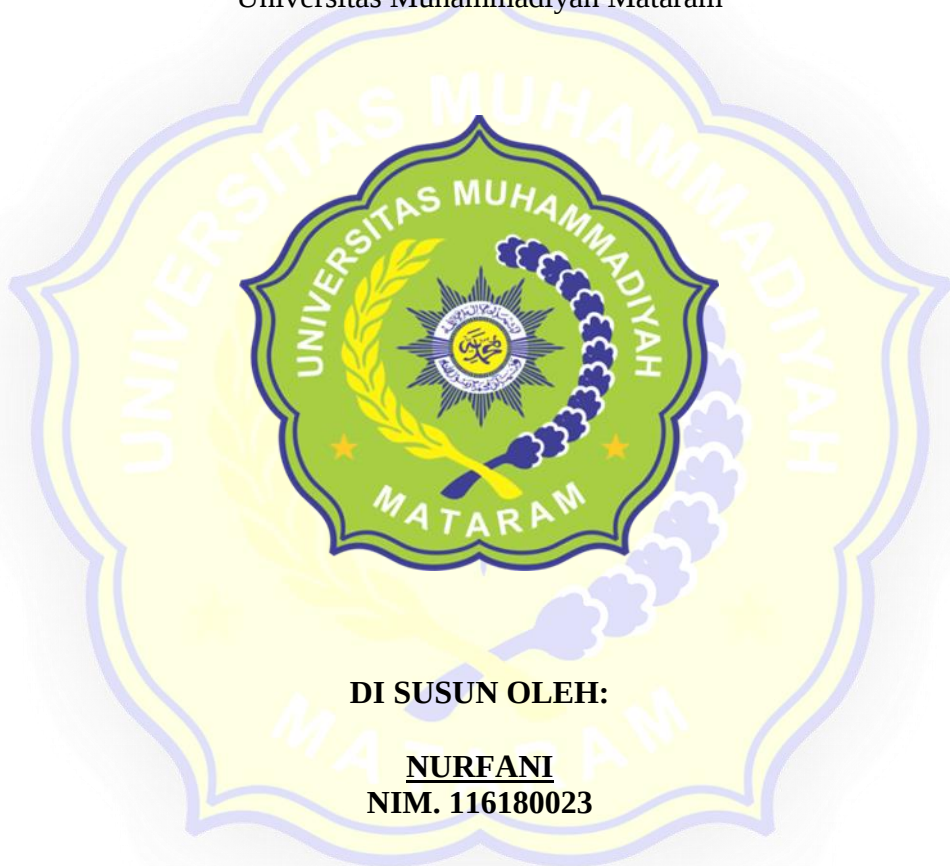


SKRIPSI

PENGARUH PEMANFAATAN ALAT PERAGA WAYANG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA TEMA 6 KELAS IV DI SDN 38 MATARAM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DI SUSUN OLEH:

NURFANI

NIM. 116180023

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PEMANFAATAN ALAT PERAGA WAYANG UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA TEMA 6 KELAS IV
DI SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

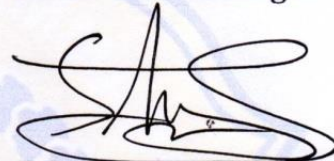
Telah memenuhi syarat dan di setujui
Tanggal, Kamis 3 Februari 2022

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Johri Sabaryati, M.Pfis
NIDN. 0804048601

Menyetujui

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Prodi Studi**



Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PEMANFAATAN ALAT PERAGA WAYANG UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA TEMA 6 KELAS IV DI SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2021/2022

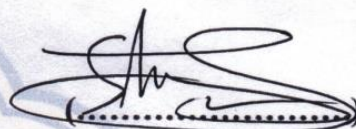
Skripsi atas nama Nurfani telah dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Senin 07 Februari 2022

Dosen Penguji:

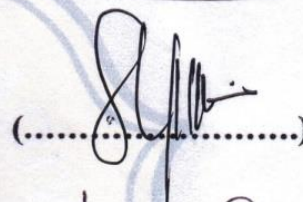
1. Johri Sabaryati, M.Pfis
NIDN. 0804048601

(Ketua)



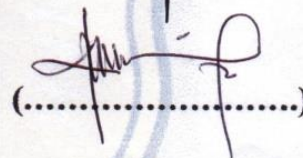
2. Sintayana Muhardini, M.Pd
NIDN. 0810018901

(Anggota)



3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

(Anggota)



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 Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : NURFANI

Nim : 116180023

Alamat : Pagesangan

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Wayang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Tema 6 Kelas IV di SDN 38 Mataram”, 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.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

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

Mataram, 18 Januari 2022

Penulis



NURFANI
NIM. 116180023



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

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

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

Nama : Nurfani
NIM : 116180023
Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 12-05-1996
Program Studi : Pgsd
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082 342 132 243
Email : faninur200@gmail.com

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

Pengaruh Pemanfaatan alat Peraga wayang untuk meningkatkan minat belajar
pada tema 6 kelas IV di SDN 38 Mataram pada Pelajaran 2021/2022.

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 milih 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.

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

Mataram, 14 MARET2022
Penulis



NURFANI
NIM. 116180023

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

*pilih salah satu yang sesuai



**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

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Nurfani
NIM : 116180023
Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 12-05-1996
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 082-342132-293 / Faninur200@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:

*Pengaruh Pemanfaatan alat Peraga wayang untuk meningkatkan Minat belajar Pada
tema 6 kelas IV DI SDN 38 Mataram Pada Pelajaran 2021/2022*

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, 14 MARET2022

Penulis



NURFANI
NIM. 116180023

Mengetahui,

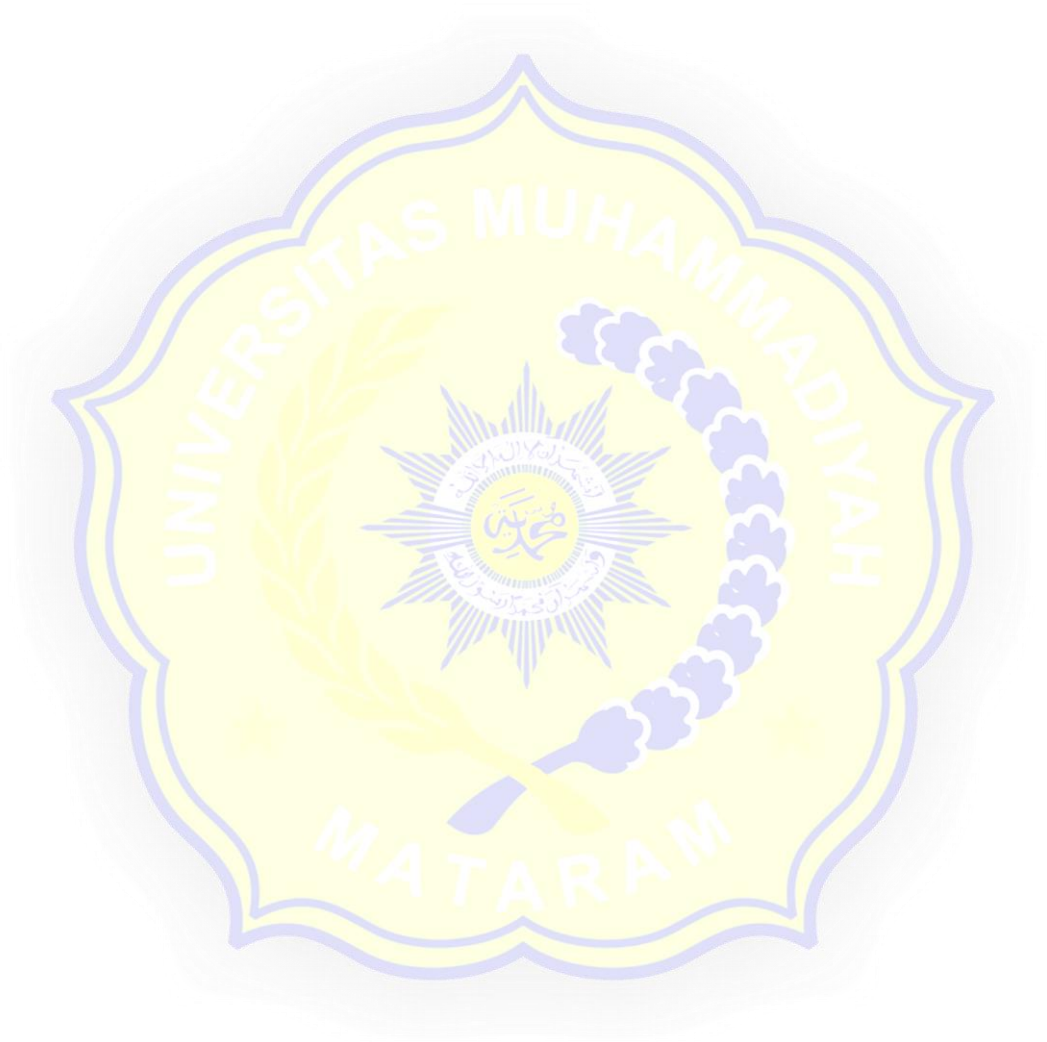
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

*“Pembelajaran tidak didapatkan hanya karena kebetulan, kamu perlu semangat
juang dan ketekunan untuk mencarinya”*



PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahillobbil'alamin, puji dan syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku dan kakakku atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehingga anaknda dapat menjadi seperti ini.
2. Semua keluarga yang selalu sabar mendampingiku selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Terimakasih banyak buat pembimbing I dan pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Almamater tercinta UM Mataram.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Wayang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Tema 6 Kelas IV di SDN 38 Mataram”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Ibu Johri Sabaryati, M.Pfis selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

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

Mataram, 18 Januari 2022

Penulis

NURFANI
NIM. 116180023



Nurfani. 116180023. **“Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Wayang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Tema 6 Kelas IV di SDN 38 Mataram”**. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : **Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si**

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

ABSTRAK

Pemanfaatan alat peraga wayang tersebut dibuat untuk membantu terciptanya suasana belajar yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan usia anak. Naluri anak dalam meningkatkan kemampuannya selalu berdasarkan unsur bermain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan alat peraga wayang untuk meningkatkan minat belajar pada tema 6 kelas IV di SDN 38 Mataram. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 40 siswa terdiri dari kelas IV A 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan IV B 20 siswa sebagai kelas kontrol, sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas, dan uji reabilitas, sedangkan analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus *independen sample t-test*.

Hasil peneitian ini menunjukan bahwa terdapat ada pengaruh pemanfaatan alat peraga wayang untuk meningkatkan minat belajar pada tema 6 kelas IV di SDN 38 Mataram, yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.596 \geq 2,024$ maka H_0 ditolak H_a diterima

Kata Kunci: Pemanfaatan Alat Peraga Wayang, Minat Belajar Siswa

Nurfani. 116180023. "The Influence of Using Puppet Model to Increase Students' Interest in Learning Theme 6 at Class IV of SDN 38 Mataram". A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
Second Advisor : Johri Sabaryati, M.Pfis

ABSTRACT

The puppet model is used to help establish a learning environment that is in line with the child's age development level of achievement. The element of play is always present in children's instincts to improve their abilities. The purpose of this study was to see how using puppet visual aids might boost interest in studying in 6th grade IV at SDN 38 Mataram. The sample size was 40 students, with 20 students from class IV A as the experimental class and 20 students from class IV B as the control class, and data collection approaches include observation, questionnaires, and documentation. A test of validity and a test of reliability were utilized, and a normality test, a homogeneity test, and a t-test utilizing the independent sample t-test formula were used in the data analysis. The findings of this study show that using puppet model can increase the students' interest in learning on theme 6 class IV at SDN 38 Mataram, as indicated by hypothesis testing results where $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ was $2.596 \geq 2,024$, indicating that H_0 is rejected, and H_a is accepted.

Keywords: *Utilization of Puppet Model, Students' Interest in Learning*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian relevan.....	8
2.2 Kajian Teori	10
2.2.1 Alat Peraga Pembelajaran	10
2.2.2 Pemanfaatan Wayang Sebagai Alat Peraga	16
2.2.3 Minat Belajar	24
2.2.4 Materi Tematik Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran ke 1	30
2.3 Kerangka berpikir	31
2.4 Hipotesis Penelitian	33

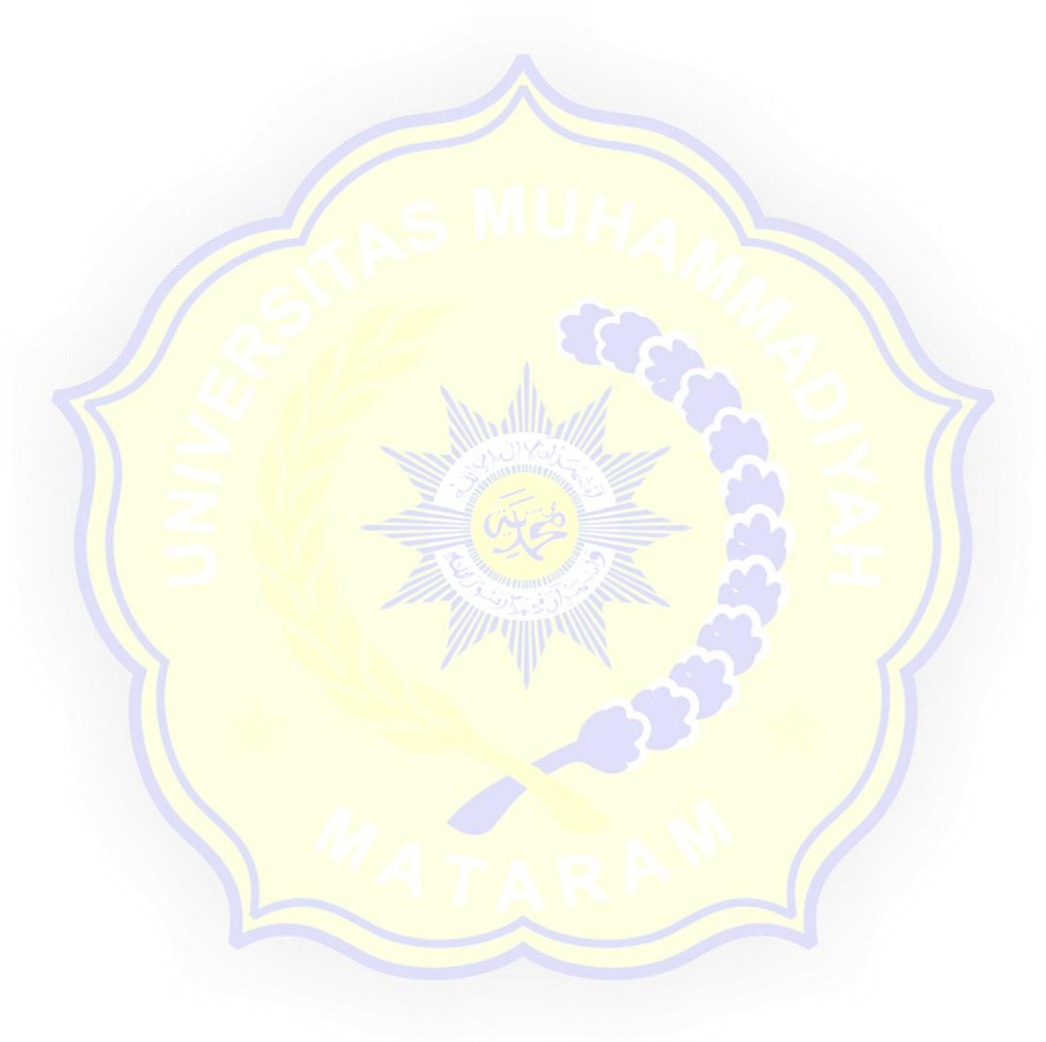
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Rancangan Penelitian.....	34
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	36
3.4 Metode Pengumpulan Data	38
3.5 Variabel Penelitian.....	39
3.6 Instrumen Penelitian	40
3.7 Uji coba Instrument Penelitian.....	44
3.8 Metode Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	49
4.1.1 Lokasi Penelitian	49
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	50
4.1.3 Deskripsi Data Penelitian	51
4.1.3.1.1 Data observasi Ketaraksanaan	51
4.1.3.1.2 Hasil Uji Instrument.....	52
4.1.3.1.3 Deskripsi Data Angket Minat Belajar Siswa	54
4.1.3.1.4 Uji Persyarataan	58
4.1.3.1.5 Hasil Uji Hipotesis	60
4.2 Pembahasan.....	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian.....	34
Table 3.2. Data Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram.....	37
Tabel 3.3. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	41
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	41
Tabel 3.5. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	42
Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Validalitas	44
Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Soal.....	45
Tabel 4.1. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	51
Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	52
Tabel 4.3. Hasil Uji Reabilitas Angket Minat Belajar	53
Tabel 4.4. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	54
Tabel 4.5. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.6. Hasil Uji Normalitas.....	59
Tabel 4.7. Hasil Uji Homogenitas.....	59
Tabel 4.8. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	60

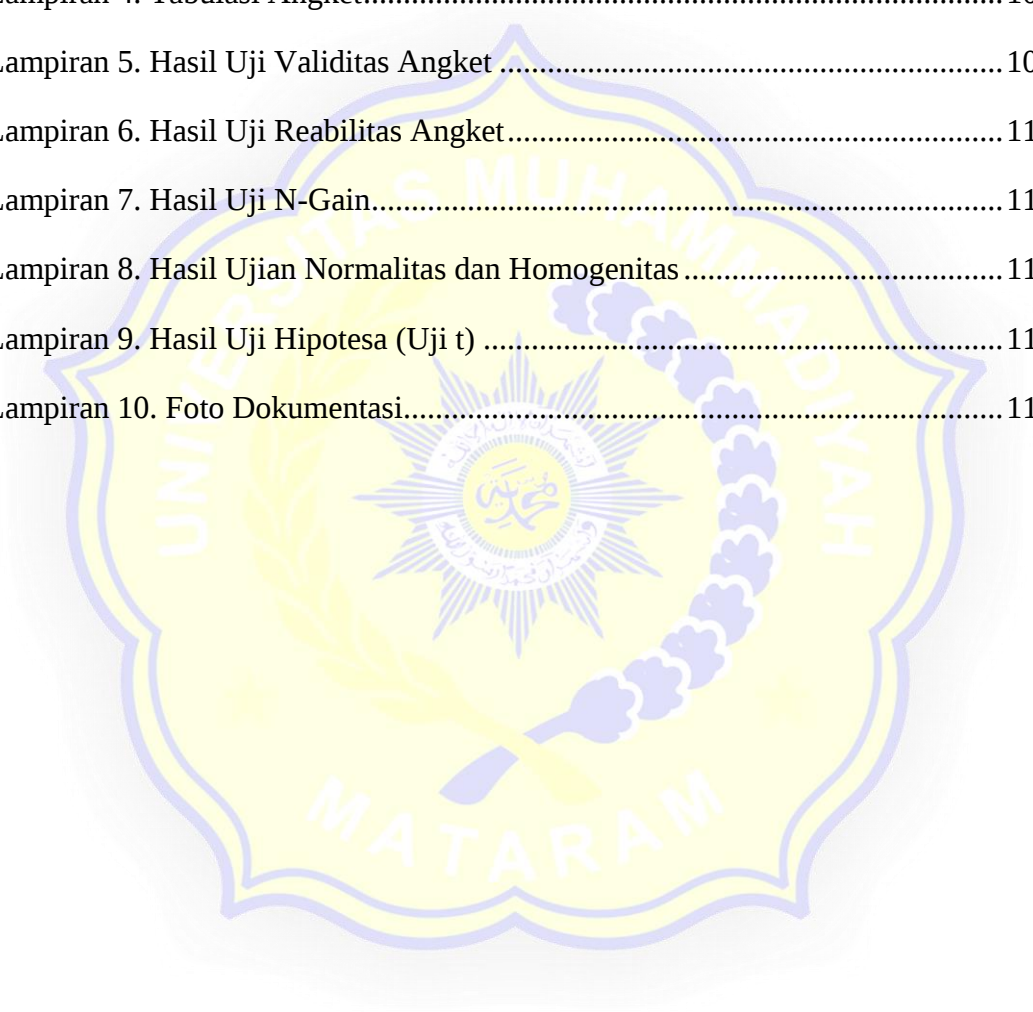
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir`	31
Gambar 4.2 Hasil Angket Minat belajar pada Kelas kontrol	55
Gambar 4.3 Hasil Angket Minat belajar pada Kelas Eksprimen	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP	76
Lampiran 2. Lembar Observasi.....	92
Lampiran 3. Lembar Angket.....	99
Lampiran 4. Tabulasi Angket.....	102
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Angket	107
Lampiran 6. Hasil Uji Reabilitas Angket.....	110
Lampiran 7. Hasil Uji N-Gain.....	112
Lampiran 8. Hasil Ujian Normalitas dan Homogenitas	114
Lampiran 9. Hasil Uji Hipotesa (Uji t)	116
Lampiran 10. Foto Dokumentasi.....	117



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Sisdiknas, 2012: 2). Selanjutnya dinyatakan bahwa, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru.

Pendidikan adalah upaya sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Pendidikan di sekolah tidak dapat dipisahkan dari peran guru yang merupakan inisiator proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah, karena guru akan berinteraksi dengan siswa dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dengan tujuan membentuk dan menciptakan siswa yang memiliki keterampilan, keterampilan, minat, motivasi, dan perubahan tingkah laku yang

baik. Jadi pendidikan dilakukan melalui pembelajaran secara serius. Pendidikan adalah proses bisnis yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman interaksi sendiri dengan lingkungan sekitarnya (Mulasa, 2013: 4).

Oleh karena itu, siswa perlu dilibatkan dalam proses pembelajaran agar terjadi interaksi yang melibatkan beberapa komponen, termasuk interaksi dengan lingkungan. Lingkungan merupakan bahan ajar yang memiliki banyak manfaat. Pengelolaan dan pemanfaatan lingkungan yang efisien dapat menghasilkan produk pendidikan dengan tingkat pendidikan yang tinggi. Namun fenomena fasilitas dan lingkungan yang belum dimanfaatkan secara maksimal sering terjadi di sekolah. Guru biasanya melakukan proses pembelajaran di kelas dengan memberikan materi abstrak yang tidak direproduksi dengan interaksi. Mencermati, ada banyak lingkungan yang tersedia di sekitar sekolah, seperti kayu, tiang bendera, dan bahan bekas. Benda-benda tersebut dapat digunakan guru sebagai kegiatan untuk memecahkan masalah dan mencapai keterampilan berkomunikasi, sehingga tercapai kemampuan yang dicapai siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Tingkat IV SDN 38 Mataram diketahui bahwa minat siswa terhadap kegiatan belajar masih kurang. Hal ini tercermin dari sikap siswa yang cenderung malas di kelas, dan banyak yang memilih untuk melakukan kegiatan di luar pelajarannya, seperti berbicara di luar topik pelajaran atau bercanda dengan teman sekelasnya. Selain itu, siswa kurang percaya diri di depan umum. Ketika diminta untuk

berdiri di depan kelas, siswa mengalami ketakutan membuat kesalahan, malu, gugup, dan kurang percaya diri. Selain dari internal siswa, faktor eksternal juga dapat mempengaruhi kurangnya minat siswa, seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, serta kondisi dan suasana kelas yang tidak kondusif bagi siswa. Pembelajaran aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa memperkaya sumber belajar, termasuk informasi, orang, materi, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran aktif memerlukan dukungan fasilitas non-manusia yang dapat membantu siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pengadaan bahan ajar dan media di sekolah dasar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Materi ini dirancang untuk membantu menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan usia anak. Naluri anak untuk meningkatkan kemampuannya selalu dilandasi oleh unsur bermain. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan fasilitas berupa bahan ajar/media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar. Seiring dengan itu, diperlukan adanya dukungan pembelajaran yang baru dan lebih menarik agar siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.

Minat didorong oleh sikap, sehingga merupakan kecenderungan orang untuk melakukan sesuatu. Guru harus mampu menawarkan inovasi baru untuk menarik minat siswa. Dengan begitu, proses pembelajaran akan terlaksana sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Minat membantu siswa lebih mudah

fokus dengan memusatkan perhatian pada pelajaran. Jadi jika Anda tidak tertarik, juga sulit untuk mengembangkan dan mempertahankan fokus pada pelajaran.

Guru dapat melakukan berbagai pendekatan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode yang digunakan harus sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan, seperti yang dilakukan penelitian ini, masalah yang muncul adalah kurangnya minat belajar siswa. Siswa kurang memperhatikan materi yang diberikan oleh guru sehingga memperoleh hasil belajar yang kurang optimal. Penggunaan wayang sebagai alat peraga dimaksudkan untuk menyampaikan materi berupa cerita dalam kegiatan pembelajaran wayang. Diharapkan melalui alat peraga wayang, siswa lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Susiani (2015:38) menyatakan bahwa penggunaan alat peraga wayang dapat membantu siswa memaksimalkan konsentrasinya dan meningkatkan konsentrasinya saat belajar.

Penggunaan alat peraga wayang diharapkan dapat menghilangkan rasa takut siswa terhadap matematika sehingga peserta didik lebih aktif dalam belajar matematika. Hal ini dikarenakan dengan adanya peraga berupa wayang geser tersebut dapat mendorong siswa untuk belajar sambil bermain. Wayang merupakan solusi yang penting terhadap permasalahan pembelajaran tematik pada tema 6 subtema 3 di kelas IV. Materi tema 6 subtema 3 merupakan materi yang cukup sulit dipahami siswa, Siswa mengalami kesulitan mengingat dan memahami. Dengan bantuan wayang, materi akan dikemas dalam sebuah cerita, diajarkan oleh guru. Siswa diharapkan menjadi lebih

tertarik dalam kegiatan mengajar dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan akan meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk membuat makalah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Pilar Wayang Terhadap Peningkatan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Kelas IV Enam Di SDN 38 Mataram

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan pertanyaan dalam penelitian ini adalah, bagaimana peranan penggunaan alat peraga wayang dalam meningkatkan minat belajar pada materi pelajaran kelas IV SDN 38 Mataram kelas IV?

1.3 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan alat peraga wayang untuk meningkatkan minat belajar pada tema 6 kelas IV di SDN 38 Mataram.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membekali para pendidik dan calon pendidik dengan pengetahuan untuk membantu mereka memahami situasi belajar siswanya, terutama “Pengaruh penggunaan alat peraga wayang di SDN 38 Mataram terhadap peningkatan minat belajar mata pelajaran kelas IV kelas VI.

1.4.2 Manfaat Praktisi

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi:

a. Sekolah

Sebagai alat peraga terbaru yang bisa di terapkan dalam pembelajaran melaui pemanfaatan alat peraga wayang untuk meningkatkan minat belajar pada aspek afektif pada tema 6 kelas IV Di SDN 38 Mataram.

b. Pendidik

- 1) Sebagai masukan serta pengetahuan kepada pendidik dalam kaitannya dengan kegiatan belajar dan pembelajaran pada pengaruh pemanfaatan alat peraga wayang untuk meningkatkan minat belajar pada tema 6 kelas IV di SDN 38 Mataram.
- 2) Guru Memberikan alternatif Metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan profesionalisme.

c. Siswa

Melalui penelitian ini siswa akan menjadi lebih mudah dalam memahami materi dan semangat dalam pembelajaran karena pemanfaatan alat peraga wayang.

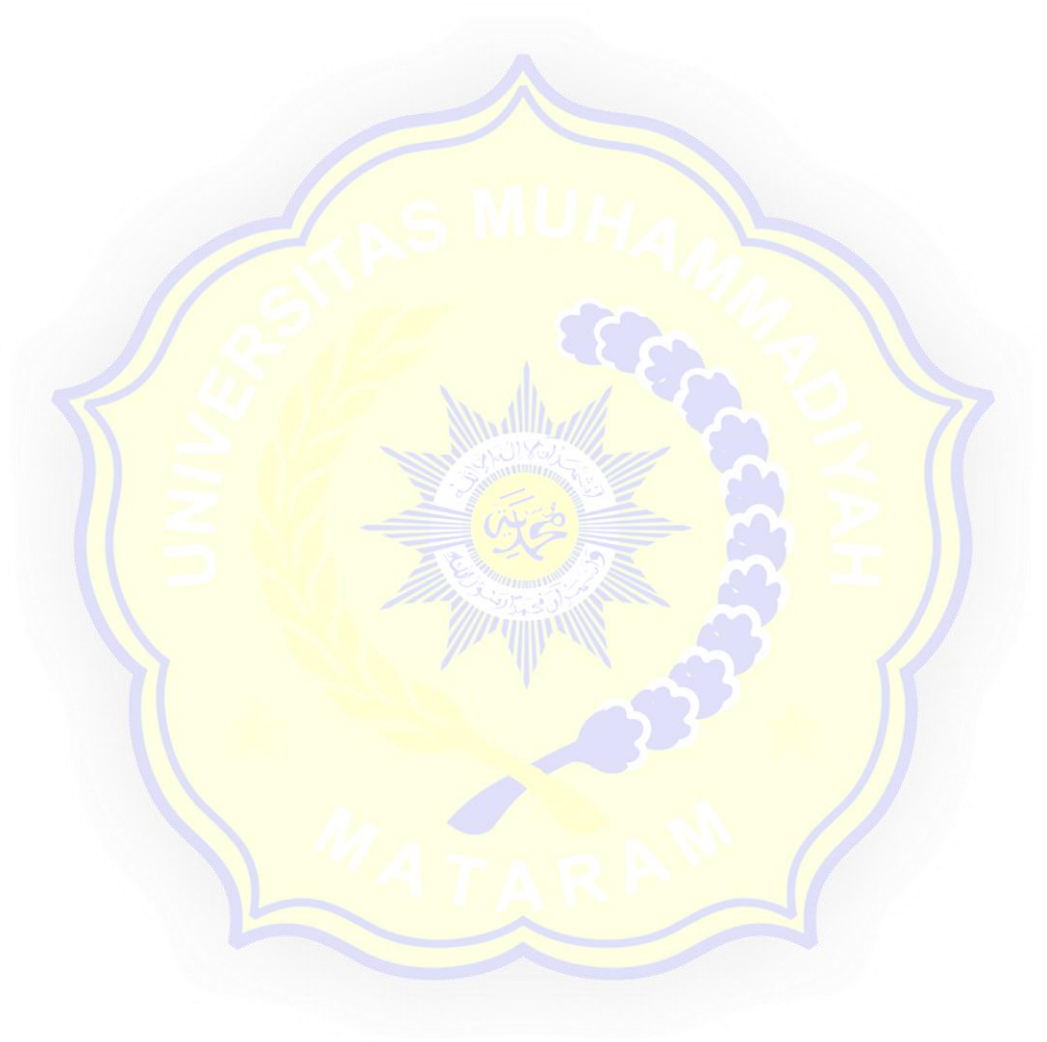
1.5 Definisi Oprasional

a. Alat peraga wayang

Alat peraga wayang adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk memperlancar proses pembelajaran.

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah kecenderungan permanen untuk menunjukkan dan mengingat beberapa kegiatan. Kegiatan yang selalu menarik dan menyenangkan bagi siswa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait dalam penelitian pengembangan ini yaitu

1. Penelitian terkait di lakukan oleh Tri Rosita Maryati (2020) dengan judul “Pengaruh Bahan Ajar Paper Doll Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN5 Jenggala Tahun 2019/2020”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan analisis data dan perhitungan uji hipotesis menggunakan metode independent sample T-test test dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai (14,056 1.685) dan sig 0.05 (0.000 0.05). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, hasil belajar siswa kelas 3 SDN 5 Jenggala tahun pelajaran 2019/2020 akan sangat berpengaruh terhadap pembelajaran alat peraga boneka.

Perbedaan antara penelitian ini dengan peneliti atas nama Tri Rosita Maryati yaitu terletak variabel yang diteliti dimana Tri Rosita Maryati meneliti tentang Keterampilan Berbicara sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang minat belajar menggunakan pengembangan alat peraga wayang. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian Tri Rosita Maryati yaitu sama-sama menggunakan media wayang.

2. Penelitian terkait di lakukan oleh Wahyu Handayani (2019) dengan judul “Dampak Media Wayang Kulit Terhadap Patriotisme dan

Tanggung Jawab Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Shift 3 SD Negeri 094 Bengkulu Utara”. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil temuan SD Negeri 094 Bengkulu Utara tentang pengaruh penggunaan media wayang terhadap karakter patriotik dan rasa tanggung jawab pada mata pelajaran PKN Tingkat III, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media wayang terhadap jiwa patriotik dan tanggung jawab siswa karakter. Hal ini dapat ditunjukkan pada taraf signifikansi 5%, dengan rhitung memperoleh $df\ 40 = 0,746 > 0,320$, dan pada taraf signifikansi 1% diperoleh rhitung $0,746 > 0,413$. Oleh karena itu, baik pada taraf 5% maupun 1% terdapat pengaruh positif yang signifikan, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja diterima.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang mewakili Wayang Handayani adalah Wayang Handayani menggunakan pengembangan alat peraga Wayang dalam penelitian ini, sedangkan dalam penelitian ini terdapat variabel yang mengkaji tentang hakikat dan tanggung jawab cinta tanah air yaitu tentang mengkaji minat terhadap sedang belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Wahyu Handayani sama-sama menggunakan Media Wayang.

3. Penelitian terkait di lakukan oleh Esti Nur Mawadah (2019) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Mendengar Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Darussalam Kec Tingkat II Melalui Media

Wayang Kartun. Bank Kabu. Semarang”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan menggunakan media boneka kartun. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia menggunakan media boneka kartun untuk menyimak dongeng pada siswa semester II MI Darussalam Bancak. xii Hal ini terlihat pada keutuhan belajar siswa. Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus sebelumnya adalah 10 (37,37%), pada siklus I sebanyak 17 (62,63%) dan siklus II sebanyak 25 (92,26%). Rata-rata nilai siklus I: 57,26, siklus I: 69, siklus II: 77.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti yang mewakili Esti Nur Mawadah adalah pada variabel yang diteliti yaitu dimana Esti Nur Mawadah mengkaji keterampilan menyimak cerita, dan penelitian ini mengkaji minat belajar menggunakan pengembangan alat peraga wayan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Esti Nur Mawadah sama-sama menggunakan Media Wayang.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Alat Peraga Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Alat Peraga

Istilah alat peraga berasal dari dua kata, yaitu alat dan peraga. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, alat merupakan benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Sedangkan peraga memiliki

pengertian untuk meragakan; memperlihatkan agar dapat disimak; menunjukkan. Dengan demikian secara bahasa alat peraga dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menunjukkan atau memeragakan suatu objek sehingga dapat diamati.

Alat peraga dapat digunakan untuk mengungkapkan pesan yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa untuk memperlancar proses pembelajaran (Sundayana, 2014:7). Menurut Heinich, dkk dalam (Anitah, dkk 2014:6), media adalah alat untuk saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata “media” yang secara harfiah berarti “perantara”. Dengan kata lain, itu adalah perantara antara sumber pesan dan penerima pesan.

Pandangan di atas ditegaskan oleh Gerlach dan Eli dalam Sanjaya (2013:163), secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan pertimbangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media atau media pembelajaran didefinisikan sebagai semua benda yang bertindak sebagai perantara yang membantu menanamkan dan menyempurnakan konsep dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2.2.1.2 Fungsi Alat Peraga

Alat peraga adalah alat peraga yang diartikan sebagai semua benda yang bertindak sebagai perantara untuk membantu menanamkan dan

memperjelas suatu konsep. Menurut Ruseffendi (dalam Ramlan, 2012: 40), penggunaan buku teks dalam pengajaran matematika memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai berikut:

1. Proses pendidikan dan pembelajaran dimotivasi.
2. Konsep matematika abstrak disajikan dalam bentuk konkrit.
3. Hubungan antara konsep matematika abstrak dan objek di lingkungan alam lebih mudah dipahami.
4. Abstraksi disajikan dalam bentuk konkrit, yaitu berupa model-model matematika yang dapat digunakan sebagai objek kajian atau sebagai alat untuk mempelajari ide-ide baru dan hubungan-hubungan baru.

Umumnya Sadieman (Sundayana, 2014: 7) menyatakan

1. Alat peraga memiliki fungsi.
2. Perjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
3. Mengatasi batas ruang, waktu, tenaga dan indera.
4. Interaksi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar yang menciptakan semangat belajar.
5. Belajar akan lebih menarik
6. Anda dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi..

Ringkasnya, dapat disimpulkan bahwa sejak konsep abstrak disajikan dalam bentuk konkret, peran alat peraga adalah untuk memperjelas konsep yang dipelajari dan memudahkan siswa untuk memahami konsep yang dipelajari.

2.2.1.3 Macam-Macam Alat Peraga

Menurut Notoadmojo (2010:12), alat belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan fungsinya, yaitu membantu dan menunjukkan sesuatu dalam proses pendidikan. Yaitu,

1. Bantuan Visual Alat ini membantu merangsang indera (penglihatan) selama proses pembelajaran.

2. Alat Bantu Dengar (Audio Aids)

Alat Bantu Dengar (Audio Aids) adalah alat yang membantu merangsang indera pendengar selama penyampaian materi seperti piringan hitam dan radio

3. Alat Bantu Dengar (Audio Visual Aids) Alat bantu dengar pendidikan ini lebih dikenal dengan Audio Visual Aids (AVA) untuk televisi, kaset video, dll.

Menurut Sanjaya (2013:72), alat peraga juga dapat dibagi menjadi 2 kategori menurut pembuatan dan penggunaannya, yaitu:

1. Alat peraga yang kompleks, seperti film, film, slide, dll. .., membutuhkan listrik dan proyektor.
2. Membuat alat peraga sederhana menggunakan bahan-bahan lokal yang tersedia seperti bambu, karton, kertas koran, dll. Beberapa contoh alat peraga sederhana yang dapat digunakan di berbagai tempat, misal:
 - a. Di rumah, seperti leaflet, model buku bergambar, dan benda berwujud seperti buah dan sayur.

- b. Di kantor dan sekolah seperti papan tulis, buku bergambar, kotak gulungan gambar, boneka, dll.
- c. Masyarakat umum, seperti poster dan spanduk.

Berdasarkan penjelasan di atas, belajar dengan alat peraga berarti mengoptimalkan semua fungsi indera siswa dan meningkatkan keefektifan siswa. Belajar dengan mendengarkan, melihat, menyentuh, dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistis.

2.2.1.4 Langkah Penggunaan Alat Peraga

Kegiatan yang dikemas untuk mencapai tujuan harus melakukan langkah-langkah yang direncanakan dan ditentukan agar kegiatan tersebut berhasil dan tidak menyimpang dari aturan. Demikian pula penggunaan bahan ajar dalam proses belajar mengajar guru, menurut Sudjana (2010: 20), memerlukan perhatian pada langkah-langkah yang diambil ketika menggunakan bahan tersebut.

Menurut Sudjana (2010:36), langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam menggunakan materi adalah: "Penentuan tujuan pendidikan, persiapan guru, persiapan siswa, presentasi pelajaran dan prosedur demonstrasi, prosedur kegiatan siswa dan prosedur evaluasi pelajaran dan demonstrasi."

1. Menggunakan Alat Bantu Mengajar untuk Menetapkan Tujuan Mengajar

Dalam langkah ini, guru harus mengembangkan rencana pengajaran yang berkaitan dengan penggunaan alat peraga untuk mencapai tujuan apa yang akan dicapai.

2. Persiapan Guru

Dalam langkah ini, guru memutuskan alat peraga mana yang akan digunakan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

3. Persiapan Siswa

Siswa harus dipersiapkan sebelum belajar, terutama saat menggunakan alat peraga, agar mereka termotivasi dan mampu menguasai bahan ajar.

4. Langkah-Langkah Ceramah dan Demonstrasi

Menggunakan alat peraga untuk guru membutuhkan pengetahuan dan keterampilan khusus, jika tidak maka proses belajar mengajar akan gagal mencapai tujuannya. Bahkan dimungkinkan untuk menggunakan alat peraga sebagai tujuan dan kurikulum sebagai alatnya.

5. Langkah kegiatan siswa

Siswa mencoba melakukan kegiatan berdasarkan alat peraga yang membantu siswa memahami teks. Menurut Sundayana (2014:15), peristiwa ini dapat mewakili langkah-langkah penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran matematika sebagai berikut: 1) merumuskan tujuan pengajaran melalui penggunaan bahan ajar; 2) persiapan guru, yaitu guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); 3)

persiapan pelajaran,. siswa harus mempersiapkan diri sebelum kelas dengan menggunakan bahan ajar; 4) Tata cara mengajar dengan bahan, yaitu guru harus memperhatikan tujuan utama pembelajaran dengan bahan. Hal ini untuk membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari. 5) Langkah kegiatan belajar, yaitu guru dan siswa harus melaksanakan kegiatan belajar dengan menggunakan bahan-bahan yang telah disiapkan oleh guru. 6) Langkah-langkah mengevaluasi pelajaran dan demonstrasi. Penilaian dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran: seberapa baik pemahaman siswa terhadap materi yang telah dicapai dan bagaimana dampak materi dapat mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, data menyimpulkan bahwa diperlukan langkah-langkah penggunaan materi untuk mengetahui sejauh mana guru dan siswa siap menggunakan materi untuk melakukan proses pembelajaran. Langkah-langkah tersebut juga digunakan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran di kelas dilakukan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2.2.2 Pemanfaatan Wayang Sebagai Alat Peraga

2.2.2.1 Pengertian Wayang

Wayang merupakan salah satu seni pertunjukan budaya rakyat yang masih banyak peminatnya. Pertunjukan wayang dilakukan oleh dalang, menggerakkan tokoh-tokoh wayang yang dipilih sesuai dengan cerita yang dituturkan. Setiap pertunjukan dalang dibantu oleh 11 svaravati

atau sindhen dan gamelan atau niyaga, sehingga banyak orang yang ikut serta dalam pertunjukan wayang (Gunarjo, 2011:9).

Wayang merupakan salah satu seni pertunjukan budaya rakyat yang masih banyak peminatnya. Pertunjukan wayang dilakukan oleh dalang, menggerakkan tokoh-tokoh wayang yang dipilih sesuai dengan cerita yang dituturkan. Setiap pertunjukan dalang dibantu oleh 11 svaravati atau sindhen dan gamelan atau niyaga, sehingga banyak orang yang ikut serta dalam pertunjukan wayang (Gunarjo, 2011:9).

Pandangan lain dikemukakan oleh Lisbijanto (2013:1) Wayang merupakan salah satu jenis seni pertunjukan yang menceritakan tentang seorang tokoh atau kerajaan di dunia pewayangan. Nama Wayang berasal dari Ma Hyang yang artinya makhluk halus, dewa, atau Tuhan Yang Maha Esa. Wayang sebagai seni pertunjukan budaya Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau gaib yang dapat bergerak sesuai dengan lakon yang dibawakan dalang. Bayangan juga dipahami sebagai gambaran kepribadian dan karakter seseorang sebagai gambaran kehidupan berdasarkan isi cerita.

Wayang Istilah "wayang" dalam bahasa Jawa diartikan sebagai "bayangan" dan mengacu pada teater lisan yang menggunakan teknik bayangan dan efek pencahayaan serta diiringi musik gamelan. Kata wayang juga sering mengacu pada boneka itu sendiri, sedangkan wayang dalam arti luas dapat mencakup arti gambar, boneka manusia buatan yang terbuat dari kulit, karton, seng, mungkin fiberglass atau bahan dua dimensi

lainnya, dan datar atau kayu bulat dengan desain tiga dimensi (Akmaliyah, 2011:52).).

Boneka merupakan sarana pendidikan akhlak, termasuk baik dan buruk. Tentang hubungan manusia dengan Tuhan, pencipta alam semesta, hubungan manusia dengan penguasa, dan hubungan anak dengan orang tuanya. Wayang sebagai seni pertunjukan dalam budaya Jawa sering dimaknai sebagai “bayangan” atau samar-samar diartikan sebagai mampu bergerak dalam menanggapi lakon yang dimunculkan oleh Daran (Kresna, 2012: 21). Hewan yang terbuat dari kulit, kayu, atau karton, diberi pegangan untuk bergerak. Ini biasanya digunakan untuk memainkan karakter dalam pertunjukan drama tradisional.

2.2.2.2 Jenis-jenis Wayang

Kata Wayang sendiri berasal dari kata shadow, sebuah ritual kuno memasang lampu minyak kelapa dan membuat bayangan di dinding dan kain putih untuk memanggil makhluk halus. Beberapa jenis wayang ada yang berbentuk boneka dua dimensi. Artinya, terbuat dari kulit, dimainkan Daran di depan layar kain dan disinari lampu. Beberapa jenis wayang dibuat dari boneka tiga dimensi yang terbuat dari kayu (Warto, dan Margana, 2011:10).

Jenis boneka dibedakan berdasarkan bentuk visual boneka, bahan yang digunakan, dan proses pembuatannya. Keanekaragaman wayang itu sendiri berkaitan dengan waktu. Boneka-boneka yang digambar di atas kertas atau kain gedhog ini memiliki ornamen latar belakang yang terbuat dari tokoh-

tokoh wayang sehingga diwarnai dengan sungging. Jenis pewarnaan sungging sama dengan wayang kulit, yang membedakannya dengan wayang kulit adalah pada proses inlayingnya. Sedangkan bonekanya terbuat dari kayu dengan cara dimasukkan seperti patung.

Karena wayang berasal dari pertunjukan bayangan atau wewayangan, yang dalam bahasa Jawa berarti imajinasi orang terhadap leluhurnya, maka wayang semakin berkembang bentuknya. Bentuk-bentuk wayang yang berkembang memunculkan jenis-jenis wayang. Menurut Pangeran Kusumodily dalam Serat Sastramirunda, wayang berkembang secara berurutan menurut bentuknya (Suhariono, 2015: 34).

Menurut Mardianto, dkk (2012:15) Berikut ini adalah jenis-jenis wayang

1. Wayang kulit

Jenis wayang yang paling populer di Jawa adalah Wayang Kulit atau Wayang Purwa. Wayang kulit ini berbentuk pipih dan terbuat dari kulit sapi atau kambing. Dalam pertunjukannya, wayang kulit ini sering memadukan unsur Hindu, Budha, dan Islam. Cerita-cerita yang sering dipentaskan memunculkan sifat-sifat religius, cerita rakyat, dan cerita-cerita mitologis tertentu.

2. Wayang beber

Wayang beber merupakan salah satu jenis wayang tertua di Indonesia. Selama pertunjukan naratif, gambar-gambar panjang akan ditafsirkan oleh Dalang, yang mengarahkan pertunjukan Wayang. Wayang ini

sering terlihat di daerah Pacitan, dan wayang beber menggunakan berbagai cerita dari cerita rakyat selain cerita Mahabharata dan Ramayana.

3. Wayang klitik

Bentuk Wayang ini sangat mirip dengan Wayang Kulit, bedanya wayang kulit ini terbuat dari kayu. Kata "klitik" dengan cara ini mengacu pada suara wayang, yang ketika dimainkan menghasilkan suara dari kayu. Cerita yang sering dimainkan biasanya dari kerajaan-kerajaan Jawa Timur seperti Kediri, Jenggala dan Majapahit. Kisah yang paling populer adalah kisah Damar Ulan, yang penuh dengan perseteruan cinta.

4. Pertunjukan wayang kulit adalah jenis sayap paling populer di Jawa Barat. Boneka jenis ini memiliki bentuk tiga dimensi dan terbuat dari kayu. Kisah yang dihadirkan dalam wayangolek ini mengacu pada tradisi dan ajaran Islam masyarakat Jawa..

5. Wayang wong

Wayanwon jenis ini merupakan drama tari yang menggunakan manusia untuk memerankan tokoh. Sebuah cerita umum di pertunjukan Wayangwon adalah Samalandana. Awalnya wayanwon ini hanya dipentaskan sebagai hiburan bangsawan, tetapi sekarang menjadi bentuk seni yang populer dan populer.

2.2.2.3 Langkah-Langkah Membuat Alat Peraga Wayang

Menurut Suryaman (2012: 130), membuat media boneka kertas semudah membuat wayang biasa yang terbuat dari bahan dan teknik tertentu.

Bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media boneka kertas adalah: (1) karton, (2) gabus, (3) kertas, (4) kayu/tusuk sate/bambu, (5) lem/lem, (5) lem/lem, (6) Spidol/krayon/pensil warna, (7) gunting, (8) jarum dan benang. Berikut cara membuat media boneka kertas:

Sedangkan menurut Kurniawati (2016:30), pembuatan media boneka kertas lebih mudah, berbeda dengan produksi wayang pada umumnya yang dibuat dengan bahan dan teknik tertentu. Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media wayang adalah: (1) karton, (2) kayu/tusuk sate/bambu, (3) lem/lem, (4) spidol/krayon/krayon/cat, (5) gunting, (6) Jarum dan benang. Untuk membuat media wayang: Siapkan alat-alatnya.

1. Siapkan gambar karakter anime internet atau buatan sendiri dan cetak dalam ukuran yang diinginkan.
2. Potong gambar di sisi yang berbeda.
3. Tempelkan gambar pada karton terlampir.
4. Potong karton menyerupai bentuk gambar.
5. Warnai karton sesuai dengan warna foto.
6. Sisipkan kayu/bambu di antara dua gambar yang direkatkan dan ikat kayu menjadi satu untuk menambah kekuatan.
7. Hiasan tersebut dapat digambar atau ditempel di karton sesuai dengan tema dan keinginan siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, alat peraga wayang sebagai alat bantu belajar yang digunakan guru dalam memberikan bahan ajar yang

terbuat dari kertas berupa gambar kartun atau gambar asli diberi batang untuk digerakan.

2.2.2.4 Kelebihan dan kekurang alat peraga wayang

Menurut Kurniawati (2016:45), kelebihan dan kekurangan alat peraga wayang sebagai metode pengajaran adalah sebagai berikut.

1. Siswa menjadi lebih tertarik belajar di kelas.
2. Ragam wayang yang paling menarik dan beragam menciptakan suasana yang tidak membosankan.
3. Mendorong partisipasi aktif dalam mengungkapkan ide-ide dalam pernyataan verbal dengan memainkan karakter mereka untuk berlatih berkomunikasi tanpa rasa takut atau malu.
4. Siswa bebas berekspresi dalam berbicara tanpa merasa malu karena media wayang kertas sangat mengganggu.

Kelemahan rekvisit boneka dan cara untuk menghilangkan kekurangan ini adalah sebagai berikut.

1. Anak patung takut dengan air. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk menempatkan lingkungan ini jauh dari air. Untuk mengatasi kekurangan ini, Anda perlu melemahkan foto yang dibuat dari kertas supaya mereka tidak membengkak.
2. Tidak semua siswa dapat menggunakan rekvisit anak patung untuk kelas karena waktu yang terbatas untuk kelas, jumlah siswa di kelas, dan waktu untuk studi. Untuk mengurangi kekurangan ini, siswa harus terus-menerus menggunakan pembawa ini di rumah atau, dengan kata

lain, siswa dapat membuat pembawa ini sendiri dan berlatih di rumah sendirian untuk mendapatkan hasil maksimal. Selain itu, guru dapat menggunakan pembawa boneka ini sebagai pembawa yang disesuaikan untuk melanjutkan pelajaran berikutnya.

Aftaryan, (2010:11) Alat peraga wayang dapat membantu mengembangkan analisis siswa dan membawanya ke dalam konsep abstrak. Cara penokohan yang seperti dongeng memudahkan siswa untuk melihat siapa tokoh-tokohnya dan memahami peran masing-masing tokoh dalam dongeng tersebut. Selain itu, lebih memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang dipelajari, sehingga penggunaan boneka sebagai media pendidikan memiliki banyak keuntungan. Keuntungan ini meliputi:

1. Dapat meningkatkan minat belajar
2. Efisien waktu, tempat, biaya dan persiapan
3. dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa Anda dalam suasana yang menyenangkan.
4. Dengan simbol yang tepat, Anda dapat mencapai target secara langsung dan secara etis menciptakan ide dan pesan acara.
5. Boneka diterima. Dengan kata lain, boneka adalah bagian dari kekayaan budaya nasional.
6. Media yang mudah dibuat, murah dan praktis.
7. Bentuknya unik dan menarik.
8. mudah digunakan.

9. Asah kreativitas guru Anda.

Kekurangan dari media wayang yaitu:

1. Bagi guru yang tidak bisa berbicara dengan keras, hal ini akan mengganggu penyampaian pesan yang ingin disampaikan.
2. Hal ini tentunya akan menyulitkan guru yang tidak mau mengekspresikan kreativitasnya, karena membutuhkan kreativitas yang lebih dari guru saat membuat bentuk boneka.
3. Guru harus lengkap dalam memberikan materi.
4. Guru harus mampu mengendalikan siswa yang ribut serta menyelesaikan tugas mendongeng. Ini membutuhkan keterampilan khusus dan guru yang sabar. Menumbuhkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana yang menyenangkan

2.2.3 Minat Belajar

2.2.3.1 Pengertian Minat

Jamara (2011: 166) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan yang terus menerus untuk memperhatikan dan mengingat suatu kegiatan, atau perasaan suka dan perasaan melekat pada suatu hal/kegiatan tanpa ada yang mengetahuinya. Slameto (Djamarah, 2011: 191) menjelaskan bahwa minat adalah perasaan suka dan ketertarikan terhadap sesuatu atau aktivitas tanpa memberitahu siapa pun tentangnya. Apalagi dikatakan bahwa siswa yang menunjukkan minat pada mata pelajaran tertentu cenderung lebih memperhatikan mata pelajaran itu.

Kepentingan yang besar dalam sesuatu adalah modal yang besar, alat untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, minat yang

besar dalam pembelajaran membawa kepada pencapaian yang tinggi, jika tidak, kurangnya minat dalam pembelajaran membawa kepada pencapaian yang rendah. Menurut Iscander (2010: 47), minat adalah perasaan yang mendakwa bahwa aktivitas, pekerjaan atau objek adalah berharga atau penting bagi manusia. HILGARD dalam (Slameto, 2015: 57). Kepentingan adalah kecenderungan yang berterusan untuk menunjukkan dan mengingat aktiviti tertentu. Tindakan-tindakan yang menarik bagi seseorang untuk melihatnya selalu disertai dengan perasaan kesenangan. Oleh kerana itu, itu berbeza dari perhatian, kerana perhatian sementara dan tidak semestinya disertai dengan rasa kesenangan, sementara minat selalu mengikuti rasa kesenangan, dan daripadanya mendapat kepuasan.

Slameto (Djamarah, 2011: 193) menjelaskan bahawa minat tidak muncul sejak lahir, tetapi diperolehi kemudian. Artinya minat dapat dibangun dan dikembangkan di kalangan siswa dengan memberikan mereka informasi tentang hubungan antara bahan ajar yang akan ditawarkan dan masa lalu.

Oleh kerana itu, dapat disimpulkan bahawa konsep minat belajar cenderung membuat individu merasa senang tanpa dipaksa, kerana dapat membuat perbezaan dalam pengetahuan, keterampilan dan perilaku.

2.2.3.2 Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Slameto (2015: 57) siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Cenderung selalu memperhatikan dan mengingat apa yang telah Anda pelajari secara terus menerus.

2. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang menarik minatnya.
3. Dapatkan kebanggaan dan kepuasan atas apa yang Anda minati.
4. Saya lebih suka sesuatu yang menarik minatnya di atas segalanya
5. Muncul melalui aktivitas dan partisipasi dalam aktivitas.

Dari pandangan-pandangan di atas, ciri-ciri minat belajar cenderung adalah minat yang gigih, daya ingat yang gigih, memperoleh kebanggaan dan kepuasan dari minat, ikut serta dalam belajar, minat belajar dipengaruhi oleh budaya, dan dapat disimpulkan. Ketika siswa tertarik untuk belajar, mereka selalu siap untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan memberikan hasil yang sangat baik.

2.2.3.3 . Aspek-aspek Minat Belajar

Slameto (2013:2) dapat mengartikan minat itu sebagai minat terhadap objek yang mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minatnya. Minat yang diperoleh melalui adanya proses belajar dikembangkan melalui proses mengevaluasi objek, sehingga menghasilkan evaluasi tertentu terhadap objek yang membangkitkan minat seseorang.

Harlock, (2002:422) Evaluasi objek yang diperoleh melalui proses pembelajaran membuat keputusan untuk mengenali minat atau ketidakpedulian individu terhadap objek yang dihadapinya. Ada dua sisi yang menarik. Yaitu,

1. Aspek Kognitif

Aspek ini didasarkan pada suatu konsep yang dikembangkan oleh seseorang tentang suatu bidang yang berkaitan dengan suatu minat. Membangun aspek kognitif konsep berdasarkan pengalaman dan belajar dari lingkungan.

2. Aspek Afektif

Aspek emosional adalah konsep yang membangun konsep kognitif dan diekspresikan oleh sikap terhadap aktivitas atau objek yang memancing minat. Aspek ini berperan besar dalam memotivasi tindakan seseorang.

3. Aspek Psikomotor

Aspek psikomotorik diperoleh melalui aspek kognitif, diinternalisasikan melalui aspek emosional, dan diarahkan pada proses perilaku atau implementasi sebagai tindak lanjut dari nilai-nilai yang secara khusus disusun dan diterapkan melalui aspek psikomotor. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu berusaha mewujudkannya sebagai ekspresi ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.

Berdasarkan uraian tersebut, minat seseorang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia bukanlah bawaan sejak lahir, tetapi dipelajari melalui proses ekspresi psikomotorik yang diungkapkan melalui penilaian kognitif, penilaian emosional, dan sikap. Dengan kata lain, jika proses evaluasi kognitif, emosional, dan psikomotorik seseorang terhadap suatu

objek yang diminati adalah positif, maka dapat menimbulkan sikap dan minat yang positif.

2.2.3.4 Indikator Minat Belajar

Menurut Susanto (2013:12), dalam proses pembelajaran dapat dipelajari beberapa indikator minat tinggi siswa untuk mata pelajaran. Di kelas dan di rumah, yaitu:

1. Kegembiraan

Siswa yang menikmati atau bersimpati dengan pelajaran bahasa Indonesia harus terus mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan bahasa Indonesia. Tidak ada perasaan paksa untuk mempelajari bidang ini.

2. minat siswa

Ini berkaitan dengan kekuatan yang mendorong siswa untuk mengalami daya tarik untuk orang, objek, kelas, atau itu bisa menjadi pengalaman yang efektif yang didorong oleh aktivitas itu sendiri

3. Perhatian dalam Pembelajaran

Perhatian juga merupakan indikator minat. Perhatian adalah fokus atau aktivitas jiwa kita pada pengamatan, pemahaman, dan lain-lain, kecuali hal-hal lain. Seseorang yang menunjukkan minat pada objek tertentu akan secara otomatis memberi perhatian pada objek tersebut.

4. Materi Pelajaran dan Sikap

Guru Berpenampilan Menarik Tidak semua siswa lebih menyukai suatu bidang studi karena kepentingannya sendiri. Beberapa tertarik

pada bidang pelajaran, dipengaruhi oleh guru, teman sekelas, dan mata pelajaran yang diminati. Namun seiring berjalannya waktu, jika seorang siswa dapat menaruh minat yang besar pada mata pelajaran tersebut, ia pasti akan dapat mencapai hasil yang sukses, bahkan jika ia tergolong siswa yang berkompoten rata-rata. Sebagaimana Brown, dikutip oleh Ali Imran, menyatakan: “Tertarik pada guru berarti tidak membenci atau acuh tak acuh, tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, memiliki antusiasme yang tinggi dan mengendalikan perhatian, terutama terhadap Guru yang selalu menginginkannya. untuk bergabung dengan kelompok kelas. , ingin orang lain mengetahui jati dirinya, kebiasaan dan tindakan moralnya selalu dalam kendali diri, selalu mengingat dan mempelajari kembali pelajaran, dan selalu dikendalikan oleh orang-orang di sekitarnya.

5. Penglibatan siswa

Kepentingan seseorang dalam objek membuat seseorang bahagia dan tertarik untuk melakukan atau bekerja dengan objek.

6. Keuntungan dan Fungsi Barang

Selain perasaan kesenangan, perhatian dalam pembelajaran, serta bahan pembelajaran yang menarik dan hubungan guru. Kehadiran manfaat dan fungsi pelajaran (dalam hal ini pelajaran tema) juga merupakan indikator minat. Karena setiap pelajaran memiliki kelebihan dan fungsi tersendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa minat dalam belajar memiliki beberapa indikator, termasuk rasa kesenangan, perhatian terhadap pembelajaran, serta bahan pembelajaran yang menarik dan sikap guru. Kehadiran kelebihan dan fungsi pelatih juga merupakan indikator minat.

2.2.4 Materi Tematik Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran ke 1

Beberapa mata pelajaran di atas dapat digabungkan menjadi tema dengan melihat bagaimana satu mata pelajaran berhubungan dengan mata pelajaran lainnya. Jika beberapa disiplin ilmu tersebut berkaitan erat, maka sangat besar peluangnya untuk dijadikan sebagai mata pelajaran. Secara epistemologis, terkadang objek ilmu/mata pelajaran adalah objek.

Topik 6 mata kuliah ini terbagi menjadi topik 3. Saya hanya fokus pada pelajaran pertama. Indikator pencapaian kemampuan dan kemampuan dasar mata pelajaran IPA Indonesia adalah sebagai berikut:

Muatan: Bahasa Indonesia

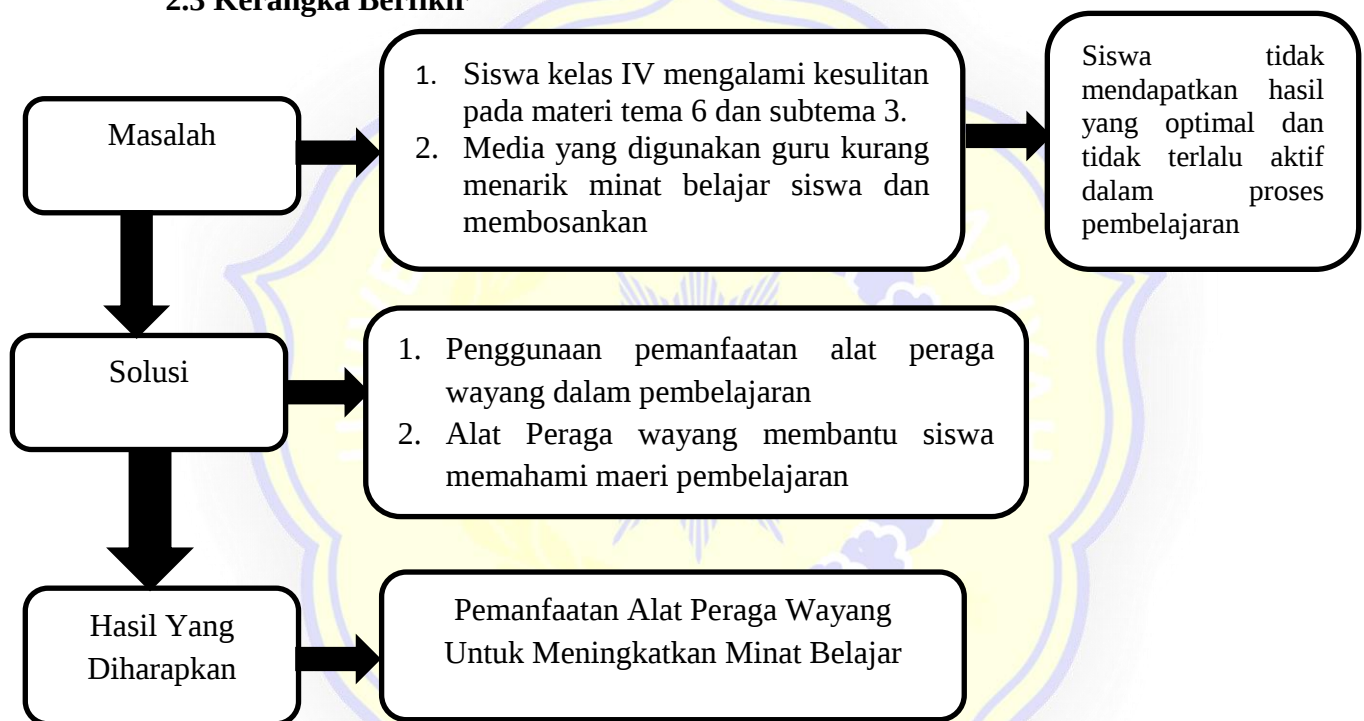
NO	Kompetensi	Indikator
3.6	Menggali isi dan tugas puisi yang disajikan baik lisan maupun tulisan dengan tujuan untuk bersenang-senang.	3.6.1. Mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi.
4.6	Berbicara tentang puisi pribadi sebagai bentuk ekspresi diri dengan pengucapan, intonasi, dan ekspresi yang benar.	4.6.1. Mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi.

Muatan : IPA

NO	Kompetensi	Indikator
----	------------	-----------

3.2	Bandingkan siklus hidup beberapa jenis organisme dan hubungkan dengan kegiatan konservasi	3.2.1. Membuat poster tentang pentingnya pelestarian makhluk hidup bagi lingkungan sekitar.
4.2	Mengembangkan rencana siklus hidup untuk beberapa organisme di lingkungan sekitar dan memiliki slogan kerja konservasinya.	4.2.1. Membuat poster tentang pentingnya pelestarian makhluk hidup bagi lingkungan sekitar.

2.3 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Pemerintah terus melakukan pemutakhiran kurikulum untuk mengikuti perkembangan teknologi dan budaya, sehingga pada tahun 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengembangkan “kurikulum baru”, yang dikenal dengan kurikulum 2013 sebagai acuan kurikulum sebelumnya (KTSP). Kurikulum 2013 berbasis kompetensi. Kompetensi

sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki siswa dikembangkan secara terpadu. Adapun untuk lebih mudah merealisasikan kompetensi yang telah ditetapkan, maka dipilihlah mata pelajaran sebagai dasar pembelajaran. Pembelajaran topik adalah metode pembelajaran berdasarkan pemilihan topik yang sesuai dengan dunia anak untuk menarik minat belajar. Kesesuaian materi pembelajaran dengan dunia nyata dan minat belajar anak dapat mendorong partisipasi aktif dan menjadikan proses pembelajaran bermakna.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat digunakan oleh guru dan dapat diterapkan oleh siswa. Penggunaan media yang menarik, variatif dan tidak monoton dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, sehingga siswa tidak bosan/bosan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan membantu siswa mencapai prestasi. sasaran pembelajaran.

Media broadcast merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah dibuat dan digunakan oleh guru atau siswa. Salah satunya adalah konsep cerita komik atau karakter animasi yang dibuat oleh media yang disukai anak-anak. Media ini dapat digunakan secara individu atau kolektif. Media visual diharapkan dapat menunjang pemahaman siswa dalam pembelajaran mata pelajaran sehingga mereka memahami dan memahami

pembelajaran yang dikomunikasikan oleh guru. Pembelajaran yang monoton akan menjenuhkan mahasiswa sebagai student center.

Terutama dari karakteristik para siswanya, khususnya siswa sekolah dasar masih memiliki keinginan yang kuat untuk bermain. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berusaha mengembangkan media wayang yang berkaitan dengan pembelajaran mata pelajaran. Perkembangan ini menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik guna meningkatkan pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang bermakna tanpa tekanan pembelajaran yang monoton, namun siswa dapat bermain sambil belajar sehingga pembelajaran yang dirasakan siswa akan lebih efektif, efisien, dan menyenangkan..

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut

H_0 = Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan alat peraga wayang untuk meningkatkan minat belajar pada tema 6 kelas IV di SDN 38 Mataram.

H_a = Terdapat pengaruh pemanfaatan alat peraga wayang untuk meningkatkan minat belajar pada tema 6 kelas IV di SDN 38 Mataram.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya antara pemanfaatan alat peraga wayang terhadap minat belajar, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dan terdapat data kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu. Desain kuasi eksperimen adalah jenis program penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara acak. Eksperimen semu Sugishirono (2016: 114), yang memperlakukan (diperlakukan) dengan semua mata pelajaran dalam kelompok studi (kelompok terluca) dan tidak menggunakan subyek sampel secara acak, memiliki kelompok kontrol dalam desain ini. Meskipun ada variabel yang mempengaruhi kinerja dari eksperimen, mereka tidak dapat berfungsi dengan sempurna untuk mengendalikan dunia luar.

Penelitian ini menggunakan tipe desain unequal control group design. Penelitian dilakukan pada dua jenis, eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini berupa pembelajaran dengan menggunakan alat peraga wayang, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Seperti pada Tabel 3.1 di bawah ini..

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Angket sebelum	Perlakuan	Angket sesudah
R (Eksperimen)	O1	X	O2
R (Kontrol)	O3	—	O4

(Sugiyono, 2011:206)

Keterangan :

O_1 : Prettes Kelas Eksperimen

O_2 : Posttes Kelas Eksperimen

O_3 : Prettes Kelas Kontrol

O_4 : Posttes Kelas Kontrol

X : *Treatmen* (perlakuan) pada kelas eksperimen.

— : Perlakuan menggunakan metode ceramah pada kelas kontrol

Studi ini dilakukan dalam 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap implementasi dan tahap akhir dengan tahap berikut:

1 . Tahap perencanaan

Pada tahap ini, semua yang diperlukan untuk penelitian disiapkan, termasuk:

- a. Menyiapkan bahan-bahan pengajaran di bawah subjek 6, subjek 3, pembelajaran 1 dengan kandungan bahasa Indonesia dan ilmu alam yang akan diajarkan
- b. Siapkan kurikulum yang mencakup skenario pembelajaran menggunakan marionette
- c. Siapkan soal selidik minat untuk belajar dan lembaran pengamatan
- d. Menyediakan sumber daya multimedia dan pembelajaran

2 . Tahap implementasi

- a. Mengirimkan soal selidik di depan kelas eksperimental dan kelas kontrol.
- b. Berikan perawatan dengan menggunakan wayan requisit di kelas eksperimental dan pelatihan langsung di kelas kontrol dengan bahan yang sama.
- c. Mengemukakan soal selidik setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap akhir

Berikut yang peneliti lakukan pada tahap ini :

- a. Menganalisis data yang diperoleh dari survei.
- b. Ringkasan data survei

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelas IV SDN 38 Mataram yang terletak di JN. Gajah Mada no. 41 Mataram, Bydzhangan Barat, KEC. Mataram, Kecamatan Kota Mataram. Nusa Tenggara Barat. Sedangkan penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Sudarmanto (2013:26), populasi adalah ensembel dari objek atau individu yang menjadi objek penelitian. Sedangkan populasi Darmadi (2014:55) adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subyek yang menunjukkan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk mempelajarinya dan kemudian menarik kesimpulan yang dijadikan sebagai sumber data yang dapat digunakan

dalam suatu penelitian. penelitian. <hr id="0 ">Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A dan IV B SDN 38 Mataram tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 42 siswa.

Tabel 3.2
Data Siswa Kelas IV di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV A	9	13	22
IV B	8	12	20
Jumlah	17	25	42

Mencermati hal tersebut di atas, dengan meneliti keadaan populasi suatu kelompok yaitu satu kelas, maka penelitian ini menggunakan kelas IVA dan IVB dengan populasi 42 siswa untuk memperoleh data penelitian.

3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Suharsimi (2010: 95), sampel adalah bagian dari jumlah dan sifat yang dimiliki populasi. Jika populasi besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semua yang ada dalam populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu, penelitian dapat menggunakan metode populasi acak yang diambil dari populasi. Jika subjek lebih dari 100, maka 10% akan diambil dari total populasi - dari 15% menjadi 25%, dan sebaliknya, jika subjek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semuanya agar penelitian adalah populasi umum untuk dipelajari.

Menurut pengamatan SDN 38 Mataram, kelas IV terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Oleh karena itu teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik random sampling yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dipilih dengan cara diundi/dikocok kartunya, sehingga kelas

kelompok (eksperimen) yang diperoleh dari hasil pengundian tersebut berjumlah 20 siswa, dan kelas IV A kelas (kontrol) berjumlah 20 siswa. , Kelas IV B berjumlah 20 siswa, sehingga jumlah sampel sebanyak 40 siswa.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, angket minat belajar, dan dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Formulir Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran diambil dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Isi daftar observasi adalah rangkaian kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Lembar pemantauan kinerja disusun dalam bentuk daftar periksa (ya tidak) untuk kinerja kegiatan pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran.

3.4.2 Angket

Kuesioner atau angket adalah daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subjek secara individu atau kelompok untuk memperoleh informasi tertentu. Kuesioner dibagi menjadi dua jenis, yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Kuesioner terbuka adalah kuesioner yang disajikan dalam bentuk yang sederhana sehingga responden dapat memberikan informasi sesuai dengan keinginan dan keadaannya. Sedangkan kuesioner tertutup adalah kuesioner yang disajikan sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan karakteristiknya dengan menggunakan crosshair atau checklist (Nasution, 2006: 71).

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data kemampuan minat belajar siswa. Kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diberikan formulir angket yang hanya terdiri dari 20 pernyataan.

3.4.2 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:274), dokumentasi adalah metode pengumpulan data tentang hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah, rapat, agenda, dll. Data berupa foto. kegiatan pendidikan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, data berupa nama siswa, jumlah siswa, dan kelas IV SDN 38 Mataram dapat diambil menggunakan metode ini. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih valid dan reliabel.

3.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas (independen)

Variabel bebas disebut variabel stimulus, prediktor, dan variabel penuntun. Menurut Sugiyono (2016:61), variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau memicu perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan alat peraga wayan.

b. Variabel Terikat (Tergantung)

Variabel terikat sering disebut sebagai variabel keluaran, kriteria sebagai hasilnya. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau

hasil dari variabel bebas Sugiyono (2016: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini menimbulkan minat belajar dari sisi emosional.

3.6 Instrumen Penelitian

Sebuah instrumen penelitian diperlukan untuk mengukur gejala-gejala yang muncul selama penelitian ini, dan instrumen penelitian tidak lebih dari sebuah alat atau fasilitas yang peneliti gunakan untuk lebih mudah mengumpulkan data yang mereka butuhkan. Instrumen dalam penelitian ini meliputi: formulir observasi, angket, dan dokumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengkonfirmasi pengaruh penggunaan alat peraga wayang terhadap peningkatan minat belajar pada sisi emosional. Observasi ini dilakukan oleh guru untuk mengkonfirmasi pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, yang bertujuan untuk menganalisis perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{\text{Indicator yang dicapai}}{\text{Indicator maksimal}} \times 100\%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil presentase (%)	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup

$60 \leq k < 70$	Kurang
$k < 60$	Sangat Kurang

Sudjana (2008:118).

Diperoleh dengan menggunakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk memperoleh data pelaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran, dengan menggunakan media Hirunladder dari awal guru sampai akhir pelajaran. .. Lembar observasi praktik pembelajaran berisi pernyataan-pernyataan yang memungkinkan pengamat menempatkan checklist pada pilihan jawaban sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Ada empat pilihan: buruk (1), buruk (2), baik (3), dan sangat baik (4)..

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan			
		1	2	3	4
a. Pendahuluan					
1.	Guru memberikan sambutan pembukaan dan memulai pembelajaran dengan doa				
2.	Guru memantau kehadiran, ketertiban dan persiapan belajar siswa				
3.	Guru bertujuan Memberitahukan.				
4.	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya mempelajari materi ini.				
5.	Guru mendeskripsikan materi pembelajaran dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.				
b. Inti					
6.	Guru menjelaskan angka yang ada pada media tangga hitung tersebut ialah tentang penjumlahan dan pengurangan .				
7.	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tentang tema 6 subtema 3.				
8.	Siswa mengamati gambar yang ada di alat peraga wayang, lalu membaca bacaan tentang tentang tema 6 subtema 3 dibuku siswa.				
9.	Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok. Bersama dengan kelompoknya, siswa berdiskusi untuk menyelesaikan tugas				

	yang diberikan.				
10	Siswa mengerjakan soal yang di berikan guru tentang tema 6 subtema 3 yang ada dibuku siswa.				
c. Penutup					
11.	Melaukan refleksi apa yang dipelajari,				
12.	Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.				

2. Angket minat belajar siswa

Angket minat belajar siswa digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dan memperoleh tanggapan siswa berupa kesan atau pendapat. Angket minat belajar siswa disusun berdasarkan aspek-aspek minat yaitu kesenangan, ketertarikan, kepuasan, motivasi, keinginan, dan keingintahuan. Angket ini dikembangkan dengan menggunakan Skala Likert dengan empat kategori yaitu sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1) yang terdiri dari pernyataan-pernyataan positif dan negatif.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Angket
Kesenangan	Kesenangan dalam menggunakan media pembelajaran	1,2,3
	Kesenangan dalam mempelajari materi	4,6
	Ketertarikan Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	5, 7
	Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	9,10
Kepuasan	Kepuasan siswa setelah menggunakan media pembelajaran	8, 16
	Motivasi Semangat siswa dalam mempelajari materi	11,13
	Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran	14,18
Keinginan	Keinginan siswa terhadap media	12

	pembelajaran	
Keingintahuan	Rasa ingin tahu siswa untuk mendalami materi dalam media pembelajaran	15,17
	Rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari materi temati lain	19,20
Jumlah		20

3.7 Uji coba Instrument Penelitian

Peralatan penelitian harus diuji sebelum dapat digunakan untuk mengungkap data. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas perangkat, dan peneliti telah melakukan uji ahli dan uji lapangan.

3.7.2 Validitas Instrumen

Menurut Sudijono (2015:163) validitas merupakan salah satu ciri dari tes kognitif siswa. Hal ini dapat dilakukan dari dua sisi sehingga tes yang membangkitkan minat belajar pada sisi emosional dapat menentukan apakah pengukuran tersebut memiliki validitas atau akurasi. , Sebagai bagian integral dari tes.

Menurut pendapat Taniredja (2012:42), jika suatu alat ukur dapat mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti dengan baik, maka instrumen tersebut valid.

Dalam penelitian ini, validasi peralatan dilakukan oleh validator. Setelah perangkat dianggap valid secara konseptual, perangkat diuji dengan kelompok responden yang berbeda dengan karakteristik yang sama. Untuk menentukan validitas pertanyaan dalam survei ini, digunakan rumus korelasi faktor produk, dengan menggunakan angka kasar pada rumus berikut.

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

(Arikunto, 2010:213)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y

x = Item butir angket

n = Jumlah angket

$\sum x$ = Jumlah skor x

$\sum y$ = Jumlah skor y

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x

$\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y

$(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$

$(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Setiap item dalam angket dapat dinyatakan valid untuk r-hitung pada r-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Bandingkan r hitung dengan r tabel sebagai berikut:

Untuk rcount rtable, pertanyaannya adalah: Jika r hitung r tabel dikatakan valid, pertanyaan dikatakan tidak valid

Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Validalitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2016)

3.7.3 Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah ketepatan, ketelitian, atau tingkat ketelitian suatu instrumen. Keandalan menunjukkan apakah instrumen secara konsisten memberikan hasil pengukuran yang sama untuk yang diukur pada waktu yang berbeda.

Menurut Arikunto (2010: 221), “reliability mengacu pada pengertian bahwa peralatan tersebut sangat baik sehingga cukup handal untuk digunakan sebagai alat pendataan”.

Uji reliabilitas alat dilakukan dengan menggunakan metode Alpha Cronbach yang dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. 20.0 untuk Windows.

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

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan
 $r_{\frac{11}{12}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belah

Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

3.8 Metode Analisis Data

1.8.1 Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS 20.0 for Windows Statistical Analysis Program.

Jika taraf signifikansi 5% dan nilai signifikansi melebihi 0,05, maka data berdistribusi normal.

2. Homogenitas

Uji-t digunakan untuk menganalisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis. Sebelum menjalankan uji-t, uji prasyarat adalah uji keseragaman. Uji homogenitas adalah untuk memeriksa apakah kedua sampel tersebut homogen.

Untuk membantu peneliti menghitung uji homogenitas, digunakan aplikasi SPSS.20.0 for Windows yang menggunakan metode uji Levene. Uji Levene adalah pengujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa data sampel berasal dari suatu populasi dengan varians (keseragaman) yang sama, digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan yang disebabkan oleh pemrosesan, dan dirata-ratakan dengan perbandingan. Simpulkan jika terdapat perbedaan. Penyebaran. Levene Test Dasar pengambilan keputusan untuk uji homogenitas. Artinya, untuk nilai sig 0,05 datanya homogen, dan untuk nilai sig 0,05 datanya tidak homogen.

1.8.2 Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji-t. Menurut Subana, dkk (2000:168), uji-t adalah uji statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan atau persamaan antara dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda, dengan prinsip membandingkan nilai rata-rata dua kelompok/perlakuan. Terdapat beberapa rumus uji-t dan pedoman penggunaan

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik dengan menggunakan rumus uji-t. Hal ini sangat berguna dalam menjawab pertanyaan yang diajukan dalam pembelajaran dan mencari pengaruh penggunaan alat peraga wayang terhadap peningkatan minat belajar di SDN 38 Mataram Topik 6 Kategori IV. Tidak diproses.

Kemudian, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan menggunakan rumus uji-t independen dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2016: 273)

Keterangan:

$\overline{x}_1$: Rata-rata nilai kelompok eksperimen

$\overline{x}_2$: Rata-rata nilai kelompok kontrol

s_1^2 : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

s_2^2 : Standar deviasi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$, dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *seperated*, maupun *pooled varian*. Untuk melihat harga t tabel digunakan derajat kebebasan (dk)

$$dk = n_1 + n_2 - 2 \cdot$$

- b. Bila $n_1 \neq n_2$, varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-tes dengan *pooled varian*. $dk = n_1 + n_2 - 2$
- c. Bila $n_1 = n_2$, varian tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *Separated Varian* dan *Polled Varian*; $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$. Jadi dk bukan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- d. Bila $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan t tes dengan *sparated varian*, harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$ dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5%.

Selain itu, data tes akhir (setelah angket) adalah aplikasi untuk mempermudah dalam pelaksanaan perhitungan dan penggunaan alat peraga Wayan untuk meningkatkan minat belajar pada Tema 6 Kelas IV SDN 38 Mataram. Diproses menggunakan program SPSS. 20.0 for Windows, menggunakan teknik uji independent sample T-test. Uji T sampel independen digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan.

Kriteria pengujian independent sample T-test yaitu H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Untuk nilai sig 0,05, H_0 ditolak untuk nilai sig 0,05, berdasarkan probabilitas bahwa H_a akan diterima.