

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON AJAIB PADA TEMA 2 SUB TEMA 1
PEMBELAJARAN KE 1 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS 3 SDN 27 WOJA
TAHUN AJARAN 2022**

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



Oleh

ANITA
NIM. 118180052

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

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA POHON AJAIB PADA TEMA 2 SUB TEMA 1
PEMBELAJARAN KE 1 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS 3 SDN 27 WOJA TAHUN AJARAN 2022**

Telah memenuhi Syarat dan disetujui :

Tanggal : 3 Agustus 2022

Dosen Pembimbing I



Abdillah. M. Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar M. pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Ketua Program Studi



Haifaturrahmah. M. Pd
NIDN. 0804048501



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA POHON AJAIB PADA TEMA 2 SUB TEMA 1
PEMBELAJARAN KE 1 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS 3 SDN 27 WOJA TAHUN AJARAN 2022

Skripsi atas nama Anita telah dipertahankan didepan
Dosen Penguji Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal: 5 Agustus 2022

Dosen penguji

1. Abdillah. M. Pd (ketua) (.....)
NIDN .0824048301
2. Nursina Sari, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0825059102
3. Arpan Islami Bilal, M. Pd (Anggota II) (.....)
NIDN. 0806068101

Mengetahui :

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya maha peserta didik program Studi Pendidikan Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram Menyatakan bahwa:

Nama: Anita

Nim : 118180052

Alamat : pagesangan indah

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Sub Tema 1 Pembelajaran Ke 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 27 Woja Tahun Ajaran 2022” merupakan karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

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

Mataram

Yang membuat pernyataan



Anita

118180052



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 : ANITA
NIM : 118180052
Tempat/Tgl Lahir : DOMPU, 12-02-2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 333 926 657
Email : anitadompug@gmail.com

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

PENGEMBANGAN MEDIA POHON AJAIB PADA TEM 2 SUBTEMA 1
PEMBELAJARAN KE 1 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS 3 SDN 27 WOJA TAHUN AJARAN 2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. *lll*

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, RABU-31-AGUSTUS 2022
Penulis



ANITA
NIM. 118180052

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 : ANITA
NIM : 118180052
Tempat/Tgl Lahir : DOMPU, 22-02-2000
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 333 026 657 / anita.dampung@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:

PENGEMBANGAN MEDIA POHON AJAIB PADA TEMA 2 SUB.TEMA 1
PEMBELAJARAN KE 1 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS 3 SDN 27 WOJA TAHUN AJARAN 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, RABU-31-AGUSTUS 2022
Penulis



ANITA
NIM. 118180052

Mengetahui
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

MOTTO

Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya allah selalu bersama kita. QS At taubah : ayat 40 dan surat Al mukmin : ayat 60, “ berdoalah kepadaku pastilah aku kabulkan untuk mu “QS Al mukmin : 60.

Seperti apapun kesulitanmu libatkanlah allah dalam segala urusan niscaya allah akan memudahkan segala urusanmu dan allah sangat mencintai hambanya yang berdoa kepadanya dalam keadaan terpuruk, sungguh allah maha besar dan maha melihat maka tersenyumlah orang-orang yang sukses dalam usaha dan doanya.



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Alhammdulillahirobilalamin selah puji ku ucapkan atas taufik serta karunia yang telah Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan. Kemudian tidak lupa kita ucapkan sholawat serta salam kepada Baginda Nabi besar Muhammad Shallallahu 'alaihi Wasallam, Berkat perjuangan Beliau Sampai sekarang kita bisa merasakan nikmatnya. Semoga kita semua termasuk dalam golongan umatnya Beliau diakhir kelak, aamiin ya Robal' aalamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan, dari awal dan sampai pada terakhir saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Untuk kedua orangtua tercinta, Bapak Nurdin dan Ibu Nurhayati terimakasih untuk kasih sayang yang kalian berikan kepada ku, kalian tidak pernah lelah untuk berkerja keras dari pagi sampe sore untuk membayar kuliah dan keperluan lainnya saya, saya sangat beruntung memiliki kedua orang tua seperti bapak Nurdin Haji Ibrahim dan ibu, Nurhayati beliau sangat sayang kepada anak-anaknya dan beliau juga selalu memberikan motivasi kepada anak-anaknya agar terus belajar arar menjadi anak yang sukses kedepannya.
2. Untuk kakek saya dan nenek saya Haji Ibrahim, Haji Suku Haji Ali, Hj Fatima dan Hj Suda yang selama ini mendukung dan mendoakan saya sampai bisa menjadi seperti ini.
3. Untuk adek kandung saya Mujahidin dan Muhammad Saba, dan Fatima terimakasih udah selalu membantu ayah dan ibu menjari uang untuk membayar kuliah saya dan keperluan saya. Sekali lagi terimakasih untuk kalian adek ku sayang.
4. Untuk keluarga besar saya selalu support ua Bau, Osi, Fitra, Kaliso, Bau, Hj Nurmi, Paman Haji Suku, Hartono, Bara, Budiman, Bibi, Farida, Salia, Sri Wulandari S.Pd, Junari S.Pd, Anisa S.Pd, Haidir, Fira, Fadlun dosen Sudirman M.Pd Sopan Sopian S.Pd, Fadel, Om Imansyah, Hanafi, Haryanto M.Pd terimakasih doa dan motivasi untuk saya sekali lagi saya ucapkan terimakasih banyak untuk semuanya.

5. Teruntuk teman-teman, squad PGSD ummat, PMDS-Mataram, yang selalu *support* saya dalam segala hal terima kasih saya ucapkan dan semoga kalian sukses selalu dalam segala pencapaian.
6. Teruntuk Dosen pembimbing saya pabak Abdillah, M.Pd dan bapakSyafruddin Muhdar, M.Pd terimakasih banyak atas dukungan motivasi serta semangat selama proses bimbingan. Karena tanpa bimbingan saya tidak akan sampai pada titik ini.Mohon maaf sebesar-besarnya apabila selama proses bimbingan berlangsung saya menyinggung perasaan bapak/ibu dosen. Dan saya ucapkan terimakasih banyak atas bimbingan bapak dan ibu.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini Semoga apa yang diperoleh selama berada di Universitas Muhammadiyah Mataram khususnya Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar bisa bermanfaat khususnya bagi pembaca dan bagi saya pribadi. Disini penulis masih sebagai manusia yang biasa yang tidak luput dari kesalahan dan jauh dari kata sempurna.

Mataram

Yang membuat pernyataan

Anita
118180052

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Ridhonya, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran Ke 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 27 Woja.” Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1) pada Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan, penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram .
2. Dr. Muhammad Nizar, M.Pd Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram .
3. Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Abadillah, M.pd Sebagai Dosen Pembimbing I,
5. Syafruddin Muhdar, M. Pd Sebagai Dosen Pembimbing II, Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberikan kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Dengan segala bantuannya semoga Allah SWT membalas semua kebaikannya. Dan akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat dan khususnya mahasiswa.

Mataram, 27 juli 2022

Anita

Nim : 118180052

Anita.118180052 “**Pengembangan Media Pohon Ajaib Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 27 Woja Tahun 2022**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I :Abdillah, M.pd

Dosen Pembimbing I :Syafuruddin Muhdar M.pd

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media Pohon Ajaib untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 3 di SDN 27 Woja yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah R&D (*Research & development*) dengan menggunakan model pengembangan *Borg & Gool*. Pada penelitian pengembangan ini sebagai uji keefektifan dilakukan pada kelas 3 dan untuk uji kepraktisan dilakukan pada peserta didik kelas 4 di SDN 27 Woja sebagai uji kepraktisan dan keefektifan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pohon ajaib dari 4 validator media dan materi diperoleh skor rata-rata 91,33 (sangat valid). Angket respon peserta didik uji terbatas yang menunjukkan kepraktisan media pohon ajaib memperoleh skor rata-rata 85,52 (sangat praktis). Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat dari kemampuan motivasi belajar peserta didik yang diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan kepada peserta didik sebagai uji lapangan yaitu kelas 3 SDN 27 Woja dan memperoleh skor N-Gain 0,71 (tinggi). Selain itu keefektifan media pohon ajaib dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan diperoleh data yaitu 90,55% pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Pohon Ajaib yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: Media Pohon Ajaib Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Anita.118180052 "Development of Magic Tree Media to Improve Learning Motivation of Grade 3 Students of SDN 27 Woja in 2022". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant I :Abdillah, M.pd

Consultant II :Syafruddin Muhdar M.pd

ABSTRACT

This research aims to develop a Magic Tree media to increase the learning motivation of grade 3 students at SDN 27 Woja, which is valid, practical, and effective. The researcher uses their research's R&D (Research & Development) and the Borg & Gool development paradigm. In this development research, the effectiveness test was carried out in grade 3. As a practicality and product effectiveness test, the practicality test was conducted on grade 4 pupils at SDN 27 Woja. The findings revealed that the validity of the magic tree media received an average score of 91.33 from 4 media and material validators (very valid). The restricted test student response questionnaire had an average score of 85.52, demonstrating the usefulness of the magic tree medium (very practical). The ability of students' learning motivation as measured by employing a learning motivation questionnaire given to students as a field test, particularly grade 3 SDN 27 Woja, and acquired an N-Gain score of 0.71, is observed from the effectiveness of learning aids (high). Additionally, the observation sheet on the learning application can be used to track the effectiveness of the magic tree media, with 90.55% of the results falling into the very good category. The study's findings support the validity, applicability, and effectiveness of the Magic Tree media.

Keywords: *Magic Tree Media Increases Students' Learning Motivation*



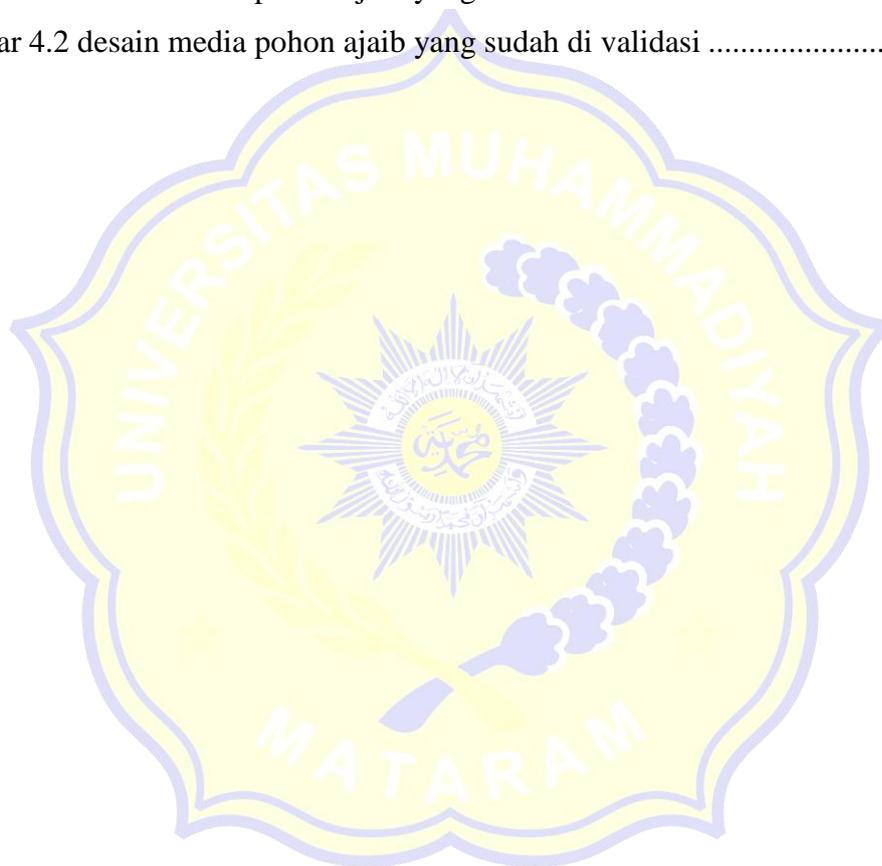
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PEGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PUBLIKASI ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Pengembangan.....	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	4
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.6 Batasan Operasional.....	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	8
2.2 Media Pembelajaran.....	12
2.3 Media Pohon Ajaib	15
2.4 Meningkatkan Motivasi	18
2.4.1 Pengertian Motivasi	18

2.4.2 Materi Tema 2 Subtema 1	24
2.4.2.1 Manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.....	24
2.5 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	29
3.2 Prosedur Pengembangan	29
3.3 Uji Coba Produk	33
3.4 Subjek Ujicoba Produk	34
3.5 Jenis Penelitian.....	34
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	39
3.7 Tehnik Analisi Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	42
4.2 Pengumpulan Data	44
4.3 Validasi Desain	45
4.4 Revisi Desain	47
4.5 Uji Coba Awal	48
4.6 Revisi Media Uji Coba Awal	49
4.7 Uji Coba Lapangan	51
4.8 Revisi Produk.....	51
4.9 Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teks dongeng	29
Gambar 2.2 kerangka berfikir	30
Gambar 3.1 langkah-langkah penggunaan Model Borg and Gall (Sugiyono,2019:405).....	32
Gambar 4.1 desain media pohon ajaib yang belum di revisi	48
Gambar 4.2 desain media pohon ajaib yang sudah di validasi	50



DAFTAR TABEL

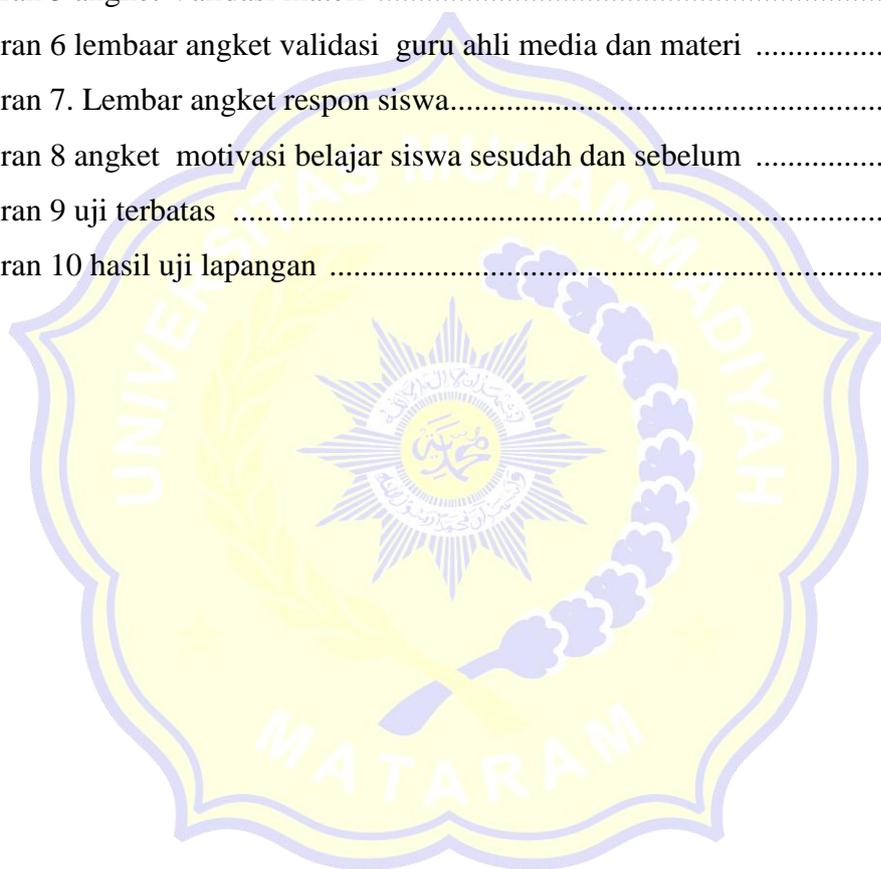
Halaman tabel

Tabel 3.1 Teknik analisis	38
Tabel 3.2 kisi-kisi penelitian Ahli Media.....	39
Tabel 3.3 Teknik anallisis	39
Tabel 3.4 kisi-kisi penilaina ahli materi.....	40
Tabel 3.5 teknik analisis.....	40
Tabel 3.6 Angket respon siswa	40
Tabel 3.7 Teknik Analisis	41
Tabel 3.8 kisi-kisi angket motivasi belajar peserta didik.....	41
Tabel 3.9 kategori Kevalidan Produk.....	43
Tabel 3.10 Kriterial kevalidan.....	44
Tabel 3.11 kreteria Gain Skor Ternormalisasi	45
Tabel 3.12 kriaterian Keterlaksanaan pembelajaran.....	45
Tabel 4.1 hasil validasi.....	50
Tabel 4.2 hasil uji coba awal respon siswa	52
Tabel 4.3 pembagian Nilai N Gain	53

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN HALAMAN

Lampiran 1 surat izin peneliti	63
Lampiran 2 surat balasan peneliti	64
Lampiran 3. Rencana pelaksanaan pembelajaran	65
Lampiran 4 angket validasi media	69
Lempiran 5 angket Validasi materi	70
Lempiran 6 lembar angket validasi guru ahli media dan materi	71
Lampiran 7. Lembar angket respon siswa.....	73
Lampiran 8 angket motivasi belajar siswa sesudah dan sebelum	74
Lampiran 9 uji terbatas	77
Lampiran 10 hasil uji lapangan	79



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Munurut undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam kegiatan pendidikan formal, salah satunya dengan penerapan kurikulum 2013. Mulyasa, E. (2014).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter yang dipusatkan pada jenjang SD, yang menjadi landasan bagi jenjang selanjutnya. Melalui pengembangan kurikulum 2013 berbasis karakter/keterampilan, saya berharap negara ini memiliki nilai jual yang dapat ditawarkan ke seluruh dunia. (Daryanto, 2014)

Melalui penyelenggaraan pendidikan diharapkan akan dihasilkan sumber daya manusia yang berkompeten untuk mendukung pencapaian tujuan pembangunan nasional. Pendidikan adalah usaha setiap warga negara untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilannya. Faktor kunci untuk mencapai hal tersebut adalah pendidikan atau tenaga kependidikan, Mulyasa, E (2014: 1-2)

Proses belajar merupakan usaha untuk memperbaiki proses belajar mengajar siswa agar tercapai tujuan belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada kualitas dan kompetensi pendidik yang memberikan materi. Mengingat pentingnya peran pendidik, maka salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Menurut Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutinko (2010:65), media pembelajaran diartikan sebagai media yang dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting sebagai alat untuk mengkomunikasikan materi. Hal ini menggairahkan siswa dengan proses pembelajaran yang dirancang dan direkayasa oleh pendidik, dan tentunya mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang mereka ciptakan. Antusiasme Siswa dan Siswa Belajar Mandiri Sesuai Kemampuan dan Motivasinya.

Motivasi belajar merupakan motor penggerak siswa. Motivasi ini mengarah pada kegiatan belajar yang memberi arah pada kegiatan belajar dan memungkinkan tercapainya tujuan yang ditempuh oleh pembelajaran materi pelajaran. Siswa menyebutkan adanya motivasi belajar, yaitu indikator motivasi belajar seperti Kemauan untuk belajar, kontribusi pribadi, kemauan untuk berhasil, pencapaian tujuan.

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, siswa menjadi lebih proaktif dan mampu memecahkan masalah secara sistematis dan logis. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan perangkat alternatif, yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa, mampu menarik perhatian siswa, dan pada akhirnya ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui media pembelajaran, siswa dapat menemukan, meniru, dan memperhatikan hal-hal baru. pengetahuan yang diperoleh pendidik saat menerapkan materi dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan SDN 27 Woja Kelas III. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari awal pembelajaran, ketika guru meminta mereka untuk mengeluarkan buku kerja mereka, ada 5 siswa yang masih sibuk bercakap-cakap. Sikap ini diulangi ketika pendidik memberikan tugas kelompok, bahkan ada siswa yang senang bermain dengan teman anggota kelompoknya, sementara yang lain tampak lelah dan tidak ikut mengerjakan tugas. Mereka terlihat tidak begitu antusias saat pembelajaran berlangsung, sehingga hanya sedikit orang yang terlihat serius saat menerima pembelajaran dan mengerjakan tugas kelompok. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti ingin melakukan yaitu, media yang dikembangkan adalah media pohon ajaib, dan dengan mengembangkan media tersebut, peneliti berharap dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Beberapa jenis media pembelajaran yaitu media audio, media audiovisual. Karena media visual merupakan media berwujud yang dapat dilihat dan

diraba, memudahkan pendidik dalam menyajikan materi dan membantu siswa menyerapnya. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian di SDN 27 Pengembangan Media Pohon Ajaib pada Topik 2 Subtopik 1 Pembelajaran 1 Memotivasi Siswa Kelas III di Woja. Media pohon ajaib ini merupakan alat bantu belajar berupa pohon dan buah-buahan, apel berisi materi dan gambar yang menarik minat siswa. Pohon ajaib ini memiliki bahan dan alat seperti kayu gelondongan dengan ranting, triplek, cat, kardus, pisa, flan, lem, dan kuat. Materi ini dirancang semenarik mungkin, dan peneliti berharap dapat memotivasi siswa untuk mempelajari Tema 1, manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengembangan media pohon ajaib ununtuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 3 SDN 27 Woja ?
2. Bagaimana hasil kevakidan keperatisan dan keefektivan pengembangan media pohon ajaib pada kelas 3 SDN 27 Woja ?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Menguji pengembangan media pohon ajaib peserta didik kelas 3 SDN 27 Woja
2. Munguji hasil kevalidan keperaktisan dan keeevektifan pengembangan media pohon ajaib pada peserta didik kelas 3 SDN 27 woja

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Kedudukan media diperlukan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan memungkinkan keberhasilan

pembelajaran. Media pembelajaran ini dinamakan Pohon Ajaib. Media ini termasuk media pembelajaran mata pelajaran dan berbentuk media visual yang bersumber dari belajar sambil bermain karena sebagian besar siswa lebih suka bermain di dalam kelas. Pohon ajaib ini harus didesain sedemikian rupa semenarik mungkin untuk memenuhi kebutuhan siswa. Media ini berbentuk pohon dan terkait dengan pembelajaran tematik yang dikomunikasikan dengan cara yang paling menarik.

Media Pohon Ajaib dirancang untuk digunakan di Kelas 3 SDN 27 Woja, oleh karena itu Media Pohon Ajaib yang cocok untuk pembelajaran materi harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Media Pohon ajaib ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Media Pohon ajaib ini terdiri dari alat dan bahan yang memenuhi persyaratan kerajinan., antara lain :
 1. Pisau
 2. gunting
 3. lem
 4. kuas
 5. Cet
 6. Kawat
 7. Kain Flannel
 8. Triples
 9. Botol
 10. Gambar
 11. Stik es Krim
 12. Rumput Sintentis
 13. batang pohon yang memiliki cabang atau ranting-ranting .

3. Media pohon ajaib ini memiliki daun berwarna hijau dan bentuk berwarna merah. Buahnya berwarna biru dan merah, dan dibuatkan kantong untuk mengajukan pertanyaan.

Media Pohon ajaib terdiri dari :

- a. Batang pohon yang bercabang atau bercabang banyak berfungsi untuk menyajikan materi yang akan dikomunikasikan sesuai dengan media kerja.
 - b. Membuat kantong pada buah pohonnya, dan gunakan saat mengantarkan bahan materi.
4. Media Pohon Ajaib ini diselaraskan dengan Buku Pelajaran kurikulum 2013 Kelas 3 (Tiga).
 5. Media Pohon ajaib dapat dioperasikan secara tunggal atau berkelompok. Media ini tidak begitu sulit untuk dibuat dan media ini juga memiliki berbagai kelebihan, terutama dapat memotivasi anak untuk belajar.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Kegiatan upaya penelitian ini tidak lepas dari kendala, maka terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan produk media Pohon Ajaib ini..

1. Asumsi dari penelitian ini antara lain:
 - a. Media Pohon Ajaib yang dikembangkan berupa pohon ajaib yang berisi materi tentang bagaimana tumbuhan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

b. Dikembangkan dalam bentuk pohon ajaib, media pohon dapat menjadi salah satu media penunjang pembelajaran tematik bagi siswa Sekolah Dasar (SD).

2. Keterbatasan pengembangan:

- a. Media pohon yang dikembangkan yaitu Pohon Ajaib hanya memuat Subtema 1 dan Pembelajaran 1.
- b. Lokasi pengujian media Pohon Ajaib masih terbatas pada satu SD yaitu SDN 27 Woja.

1.6 Batasan Operasional

Istilah-istilah yang perlu dijabarkan secara detail tentang penelitian ini dapat dijelaskan antara lain:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan lebih lanjut pengetahuan dan teori pendidikan yang ada untuk memperoleh produk.
2. Media pembelajaran adalah media yang disajikan berupa pohon ajaib yang berisi materi tentang manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.
3. Enchanted Wood adalah media yang dibuat dengan alat dan bahan seperti lem, triplek, flanel, kayu gelondongan, cottle bekas, spidol, gunting, dll, tergantung kebutuhan Anda. Media apa yang digunakan atau diterapkan nantinya dalam proses pembelajaran? dalam proses pembelajaran. Blended learning adalah proses pembelajaran yang menggabungkan beberapa konten mata pelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pohon Ajaib Pada Tema 2 Sub Tema 1 Pembelajaran ke 1 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 27 Woja”. Ada kaitannya dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

1. Penelitian Febyanita (2020), “Pengembangan media PUZZLE materi sirkulasi air untuk meningkatkan motivasi belajar siswa”. Penelitian ini dilakukan karena media yang digunakan dalam pembelajaran IPA hanya buku dan foto sehingga menurunkan motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan media puzzle materi daur air kelas 5. Jenis Penelitian R&N (Research and Development).

Hasilnya, media water cycle puzzle valid, mencapai skor kinerja 96% dalam kategori sangat layak, tidak perlu modifikasi, dan hasil validasi materi skor 95% dalam kategori sangat layak, tidak perlu modifikasi tercapai. Motivasi siswa juga mengalami peningkatan yang tercermin dari hasil angket motivasi siswa pra pembelajaran, dan angket motivasi siswa pasca pembelajaran memperoleh skor 36% dalam kategori rendah. Skor Kuesioner Respon Siswa mencapai 75% poin dengan kategori Baik, sedangkan kuesioner motivasi belajar siswa memperoleh skor 71 dengan kategori baik dan hasil Motivasi Belajar pada eksperimen kelompok utama mencapai 35% poin. Persamaan dari peneliti ini dengan

penelitian yang dilakukan oleh Febyanita adalah sama-sama mengukur motivasi belajar menggunakan media yang biasa dibidang sejenis sedangkan yang membedakan adalah pengembangan media terdahulu adalah menggunakan satu materi pembelajaran sedangkan sedangkan peneliti sekarang menggunakan materi pembelajaran tematik.

2. Cinta Rahma Ulfa, Ellianawati Ellianawati, Teguh Darsono (2019) yang berjudul “Media Pohon Pintar Dalam Pembelajaran Kolaboratif Merangsang Sikap Ilmiah Siswa Kelas 7 di SMPN 12 Semarang tahun 2019”. Di sana, media disusun seperti pohon, dan ranting-ranting mati dan kering digunakan untuk menyusun hasil lembar diskusi seperti siswa. Smart Tree merupakan salah satu media yang mendukung pembelajaran kolaboratif dengan menempatkan siswa yang berbeda kemampuan, jenis kelamin dan suku. Menggunakan media ini untuk belajar membantu siswa mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama dan daya saing.

Kesamaan dari penelitian ini adalah keduanya menggunakan media pohon. Perbedaan tersebut berdasarkan penelitian Cinta Rahma Ulfa, Ellianawati Ellianawat dan Teguh Darsono pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMPN 12 Semarang selama tahun pembelajaran 2019 dan materi penelitian oleh peneliti Cinta Rahmalian Ulfa, Ellianawati Ellanawati dan Teguh Darsono. Meskipun metode kering yang digunakan untuk menyusun lembar diskusi siswa dan tipe peneliti yang dilakukan oleh Cinta Rahmalian Ulfa, Ellianawati Ellianawati, dan Teguh Darsono semuanya eksperimental (eksperimen semu), para peneliti Penelitian yang

dilakukan adalah magis. media pohon pada tema 2 subtema 1 pembelajaran ke 1 SDN 27 Woja untuk memotivasi siswa kelas 3 untuk belajar. Pelajaran ini meliputi mata pelajaran bahasa Indonesia, matematika, SBDP, dan bahan yang digunakan adalah pisau, batang pohon dengan dahan dan ranting, lem tembak, kuas, cat, tali rafia, kardus, tenugui, triplek, Perkat, dan jenis jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Research and Development (R&D).

3. Peneliti berjudul Mengembangkan Media Pohon Pintar Kelas 4, dilakukan oleh Ratnasari (2015). Tema diet saya sehat dan bergizi. Subtopik Kebiasaan makan saya di sekolah dasar. Media yang digunakan dapat berisi beberapa tema yang sesuai dengan tema. Jenis penelitian ini menggunakan model proses dan model penelitian dan pengembangan (R&D). Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif, menggambarkan prosedur media tanam. Model penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan media. Sumber data peneliti adalah siswa kelas 4 SD. Peneliti pengembangan. Probabilitas dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Uji Coba Penggunaan, Perubahan Desain, Uji Coba Produk, Perubahan Produk, Uji Coba Penggunaan, Perubahan Produk. Verifikasi pengembangan media pembelajaran melibatkan 3 verifikator yaitu 1 guru ahli media, 2 guru mata pelajaran, dan 3 siswa kelas 4 SD. Berdasarkan temuan peneliti, ahli materi memberikan media ini persentase 82%, ahli materi memberikan

media ini persentase 93%, dan ahli pembelajaran memberikan media ini persentase 98%. Hasil respon siswa uji coba kecil 96% dan 97% dalam uji coba besar. Menunjukkan bahwa media pohon pintar diaktifkan. Berdasarkan hasil studi pengembangan ini, kami dapat menyarankan perlunya penelitian lebih lanjut dengan menggunakan sampel yang lebih luas..

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media dan kemudian mengukur motivasi. Ini memiliki beberapa nama media, baik media puzzle maupun pohon ajaib. Sementara melihat perbedaan antara peneliti ini dengan peneliti sebelumnya dalam materi, nama media, jenis penggunaan media, bahkan format media itu sendiri. Pada peneliti pengembangan ini, media didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik agar media yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keunggulan produk yang dikembangkan ini terletak pada pohon itu sendiri, pohon adalah benih dari pohon, tetapi buahnya adalah apelnya. Dinilai dari tampilan media saja sudah membuat siswa menarik. Apalagi menggunakan media pohon ajaib untuk pembelajaran pasti akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru dalam membawakannya.

2.2 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sudirman dkk. (2014:6) Media mewakili perantara yang membawa pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Sutirman (2013:15) Media adalah sarana fisik yang memuat bahan ajar di lingkungan siswa untuk secara ekonomis merangsang minat dalam menunjang pembelajaran. Sedangkan menurut Wati (2016:2) media adalah alat untuk memberikan informasi.

Menurut Munada (2008:7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membantu kita memahami pesan yang disampaikan dan menciptakan lingkungan belajar yang konstruktif. Menurut Danim (2013:7), media pendidikan adalah alat komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Arsyad (2017:7), media pembelajaran adalah yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan informasi di atas, peneliti berpendapat bahwa media adalah sarana untuk memberikan informasi, pesan pembelajaran, dan alat untuk meningkatkan komunikasi antara pengajaran dan siswa, dan digunakan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran, Difasilitasi oleh Pendidik, Materi yang Diperoleh oleh Siswa.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Berberapa fungsi media dalam pembelajaran (Munada, 2013:37).

a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran berperan sebagai tambahan atau sumber belajar. "Dalam sumber belajar" berarti bertindak sebagai distributor, presenter, penghubung, dll.

b. Fungsi semantik

Kemampuan media untuk melengkapi kosa kata (simbol) yang maknanya benar-benar dipahami oleh siswa. Simbol bahasa lisan hanya mengacu pada objek. Misalnya, gambar pakaian adat yang berbeda dari Nusa Tenggara Barat, Bali dan Aceh, atau kehidupan sehari-hari di pedesaan Indonesia untuk spesies yang berbeda, kemampuan sehari-hari, dll, masalah komunikasi mudah. Artinya tidak terlalu sulit bagi guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

c. Fungsi Manipulatif

Pertama, pengetahuan tentang batas-batas masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran; kedua, ruang dan waktu, kemampuan pendidik menyajikan media yang kreatif dan menarik; sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, yaitu kemampuannya untuk menjadi objek atau peristiwa yang telah lama dipersiapkan media untuk mengatasi keterbatasan indera, yaitu membantu siswa memahami materi pelajaran dalam proses belajar mengajar.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sadjana dan Rivai (dalam Aryad 2014:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a. Pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.
 - b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi untuk mencapai tujuan pembelajarannya.
 - c. Metode pengajaran menjadi lebih beragam tidak hanya ketika pendidik menggunakan metode yang sama untuk menyampaikan materi, tetapi juga ketika mereka membosankan siswa dan melelahkan pendidik, terutama ketika pendidik mengajar semua jam belajar meningkat.
 - d. Siswa terlibat dalam lebih banyak kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan bertindak..
4. Macam-macam Media Pembelajaran

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

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang dirancang untuk menyampaikan pesan dari sumber penerima pesan. Ini adalah saluran yang digunakan oleh penerima dan berhubungan dengan penglihatan. Mereka sangat berguna untuk menarik perhatian, memperjelas ekspresi ide, dan menjelaskan atau memperindah masalah yang dapat dengan cepat ditangani atau, jika tidak grafis, dapat diabaikan.

b. Media audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berhubungan dengan pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol pendengaran, baik verbal maupun nonverbal.

c. Media proyeksi diam

Media proyeksi senyap memiliki kesamaan dengan media grafis dalam hal mereka memberikan rangsangan visual. Selain itu, bahan grafis pernah digunakan dalam media proyeksi tetap. Perbedaan mencolok di antara keduanya adalah media grafis memungkinkan Anda untuk berinteraksi langsung dengan pesan media yang dimaksud pada media proyeksi.

2.3 Media Pohon Ajaib

1. Pengertian media pohon ajaib

Media Pohon Ajaib terdiri dari pohon berukuran kecil yang dapat digunakan di mana saja. Media Pohon Ajaib dapat memotivasi siswa untuk belajar karena pembelajaran berlangsung dalam media visual atau kasat mata.

Oleh karena itu, siswa akan lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar. Selain itu, setiap pohon membutuhkan daun. Media pohon ajaib memungkinkan siswa untuk menuangkan semua pikiran dan idenya ke selembar kertas dan kemudian dapat digantung di pohon kecil asli, yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

Media pohon ajaib yang digunakan peneliti termasuk dalam media visual yang dapat diproyeksikan, karena memungkinkan siswa untuk berlatih secara langsung. Orang yang Dideportasi (Shomin 2014)

Media ini digunakan khusus untuk memfasilitasi pembelajaran tematik Topik 2 Subtopik 1 untuk Kelas 3 (tiga). Oleh karena itu, media ini sangat cocok digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Media Pohon Ajaib dirancang semenarik mungkin, dan media ini juga dimaksudkan untuk disinkronkan dengan memasukkan beberapa mata pelajaran yang akan diajarkan..

2. Manfaat media pohon ajaib

Menurut Sanaky (2011: 4) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pelajaran lebih memperhatikan pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Materi menjadi lebih konseptual sehingga pembelajaran dapat lebih dipahami dan pembelajaran dapat menguasai tujuan pendidikan dengan baik dan memadai.
- c. Metode pembelajarannya beragam, tidak hanya bahasa lisan pengajarannya, tetapi juga pembelajarannya tidak akan membosankan, dan pengajarannya tidak akan kehabisan tenaga.
- d. Belajar adalah tentang kegiatan belajar karena melibatkan tidak hanya mendengarkan uraian pelajaran, tetapi juga kegiatan dan kegiatan lain

yang dilakukan oleh peserta, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan..

Dari uraian di atas mengenai kegunaan media, kami menyimpulkan bahwa manfaat media Pohon Ajaib adalah dapat memotivasi siswa untuk belajar, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan materi yang diberikan memiliki tujuan dapat dilampirkan. Dalam hal ini, pemanfaatannya sebagai media pembelajaran tidak lepas dari kelebihan dan kelemahan media pembelajaran lainnya:

Adapun kelebihan dan kekurangan media pohon ajaib adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Bahan dan alat mudah didapat dan murah.
- 2) Menggunakan Media Pohon Ajaib menyederhanakan proses pengiriman material.
- 3) Komunikasi materi lebih jelas, meskipun ada beberapa konten tematik

b. Kekurangan

- 1) Kami membutuhkan orang untuk membantu membuat
- 2) Pembuatannya harus sangat presisi agar tidak gagal saat menyusun media.

2.4 Meningkatkan Motivasi

2.4.1 Pengertian Motivasi

Motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari luar, disadari atau tidak disadari, karena suka melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan. Sadirman A.m, (2018:73;75) Motivasi adalah upaya mendorong seseorang untuk terlibat aktivitas tertentu yang dapat menciptakan kondisi untuk mencapai suatu tujuan. Disebut juga serangkaian upaya untuk memberikan kondisi untuk mencapai tujuan Anda. Motivasi disebut juga seperangkat usaha untuk memberikan kondisi tertentu kepada seseorang agar mau atau mau melakukan sesuatu.

Sadilman, A.M. (2018: 27) mendefinisikan motivasi belajar sebagai pergeseran energi siswa yang memungkinkan siswa untuk membangkitkan emosi dan reaksi yang membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi muncul dalam diri individu, tetapi muncul karena dirangsang atau didorong oleh faktor lain. Motivasi bukan hanya tentang mencoba membuat siswa terlibat dalam banyak hal yang mereka pelajari dan diinformasikan melalui kegiatan.

1. Fungsi Motivasi

Belajar membutuhkan motivasi karena hasil belajar akan optimal ketika motivasi hadir. Sadirman, A.M (2018 :85)

- a. Anda dapat mendorong siswa untuk bertindak. Artinya, bisa menjadi daya dorong atau driving force dari kegiatan yang berlangsung.

- b. Menentukan arah manufaktur berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, motivasi dapat memberikan arah dan tindakan serta kegiatan yang perlu dilakukan sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Pilih tindakan yang akan diambil untuk mencapai tujuan Anda dan sisihkan tindakan yang sesuai dengan tujuan Anda. Seorang siswa mengikuti ujian berharap meluangkan waktu untuk membacanya kembali karena dia tidak memenuhi tujuannya.

2. Macam-macam Motivasi

Motivasi terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik Sadirman A.M, (2018:89; 90)

- a. Motivasi intrinsik adalah motivasi untuk aktif atau bekerja, dan karena setiap orang sudah memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu, tidak perlu ada rangsangan eksternal. , seseorang menjadi sadar akan dirinya sendiri di luar dirinya. Siswa termotivasi untuk belajar bersama untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam materi pelajaran daripada keinginan lain seperti pujian atau nilai tinggi. Misalnya, siswa yang suka membaca tidak perlu diajari atau didorong.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari rangsangan dari luar. Misalnya, saya memiliki makalah dan ujian besok, dan saya berharap mendapatkan nilai bagus dan dipuji oleh teman dan keluarga saya. dipuji oleh orang lain. Oleh karena itu

motivasi ekstrinsik juga dapat digambarkan sebagai bentuk motivasi di mana kegiatan belajar diprakarsai dan didorong oleh orang tua. Pendapat lain menyebutkan tiga macam motivasi, diantaranya:

- 1) Melihat Motivasi sebagai Akar Pendidikan
- 2) Jenis Motivasi yang diklasifikasikan oleh Woodworth dan Marquis

Motivasi dilihat dari asalnya, terdiri dari motif bawaan dari motif yang dipelajari. Motif bawaan adalah motif yang ada sejak lahir, atau tidak dipelajari, seperti dorongan untuk makan, minum, atau tidur. Motif yang diteliti adalah motif belajar, suatu jenis motif menurut klasifikasi Woodworth dan Marquis, yang terdiri dari motif organik, motif kebutuhan, dan motif faktual organik, meliputi kebutuhan akan makan, nafas, dan istirahat. Motif mendesak adalah motif yang muncul dari rangsangan eksternal, seperti dorongan untuk mengeksplorasi atau dorongan untuk tertarik.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Berdasarkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik

a. Faktor internal

Faktor intrinsik adalah faktor-faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri dan merupakan penentu terbesar motivasi mereka untuk belajar. Di kelas, kita mungkin menjumpai siswa yang memiliki hard skill dan sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Namun, tidak

jarang siswa berkompotensi rendah dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang ditawarkan. Lingkungan belajar yang sama dan guru yang sama.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seorang siswa.

c. Guru

Guru adalah seseorang yang memiliki pengaruh besar dalam proses pembelajaran untuk memuaskan rasa ingin tahu siswa dengan mengarah pada perolehan kemampuan tertentu yang meningkat.

Orang yang masih tergolong anak-anak atau remaja karena pada usia ini mereka belum mandiri dalam segala hal, termasuk belajar.

4. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hadoko, (1992: 59), untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

- a. keinginan kuat untuk melakukan
- b. waktu yang dialokasikan untuk belajar
- c. Kesiadaan untuk melepaskan komitmen atau kewajiban lainnya
- d. Kecemasan saat melakukan tugas

Dari uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa seseorang berkemauan tinggi, mengesampingkan pekerjaan lain dan rajin. Sedangkan menurut Sudirman (2001:81), motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut:

1. Aku takut dengan misiku
2. Hadapi kesulitan (jangan mudah menyerah)
3. ingin bekerja sendiri atau mandiri
4. Menunjukkan minat dalam berbagai masalah dewasa.
5. sedikit bosan
6. bisa mempertahankan pendapatnya

Menurut para ahli, kita dapat menyimpulkan bahwa kemauan belajar memiliki indikator seperti ketekunan, ketekunan, rasa ingin tahu yang tinggi dan konsistensi.

Menurut Schwzgabe dan Kalb yang dikutip Djaali, seseorang yang termotivasi dapat dikenali dari indikator-indikator berikut:

1. Menyukai situasi untuk situasi atau tugas yang menghadirkan tanggung jawab pribadi atau konsekuensi terhadap kesempatan, nasib, atau kesempatan
2. Carilah tujuan yang realistis tetapi menantang daripada tujuan yang terlalu mudah atau terlalu berisiko
3. Tiba di situasi dan tugas di mana Anda mendapatkan umpan balik instan dan nyata untuk memutuskan apakah pekerjaan Anda baik atau tidak.
4. saat Anda bekerja sendiri dan bersaing dengan orang lain
5. Semoga menanggihkan permusuhan untuk masa depan yang lebih baik.

Tanpa diduga, ketika kinerja atau ukuran dikorbankan hanya untuk uang, status, atau keuntungan lain, ia mencari mereka. Dapat disimpulkan

bahwa mereka memiliki tujuan yang ambisius, mencari pekerjaan dengan umpan balik, dan suka bekerja sendiri dan bersaing.

1. Lamanya kegiatan merupakan kemampuan peserta dalam menghabiskan waktunya untuk belajar.
2. frekuensi aktivitas, seberapa kompetitif siswa belajar
3. Keterikatan pada presentasi, siswa, tekad siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Pangung, keuletan dan kemampuan menghadapi kesulitan.
5. Dedikasi dan pengorbanan siswa dalam belajar.
6. Tekun dalam menghadapi tugas. Tingkat inspirasi seorang siswa dalam belajar.
7. Tingkat kualifikasi tugas.

Menurut Widisworo, (2019:24,27) mengemukakan beberapa ciri indikator peserta didik bermotivasi rendah:

1. Asal mengikuti pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, banyak siswa yang terlibat dalam pembelajaran, tetapi tampak dipaksa untuk belajar.

2. Rasa ingin taunya rendah

Rasa ingin tahu mendorong siswa untuk menemukan jawaban selama proses pembelajaran, namun siswa dengan tingkat rasa ingin tahu yang rendah menjadi malas dan kurang termotivasi untuk belajar.

3. Cepat bosan

Siswa dapat dengan mudah menjadi bosan selama proses pembelajaran, baik karena pembelajaran yang dilakukan hanya dengan ceramah atau karena sikap guru yang tidak ramah atau kreatif.

4. Tidak ada usaha menanggapi presentasi

Siswa dapat dengan mudah menjadi bosan selama proses pembelajaran, baik karena pembelajaran yang dilakukan hanya dengan ceramah atau karena sikap guru yang tidak ramah atau kreatif.

2.4.2 Materi Tema 2 Subtema 1

2.4.2.1 Manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia

Tumbuhan adalah organisme hidup yang menghasilkan oksigen yang dibutuhkan manusia dan hewan untuk bernafas. Tumbuhan melakukan fotosintesis untuk menghasilkan gas oksigen dan gula yang merupakan cadangan makanan.

1. Pengertian kurikulum 2013

Kurikulum adalah suatu rencana yang memberikan pedoman atau pedoman dalam proses kegiatan belajar mengajar (Nana Syaodih, 2009:5). Pemahaman ini sesuai dengan pendapat Nasution (2006:5) bahwa kurikulum dipandang sebagai program yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar mengajar di bawah arahan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan dan gurunya, saya sedang melakukannya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 19, kurikulum adalah

seperangkat rencana dan kesepakatan tentang tujuan, isi, dan bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Mengenai kurikulum, biasanya dibuat perbedaan antara kurikulum sebagai rencana dan kurikulum sebagai fungsi. Rencana tertulis adalah dokumen kurikulum, dan kurikulum yang diterapkan di kelas adalah kurikulum fungsional (Nana Syaodih 2009:5).

Kurikulum 2013 Silabus 2013 berisi banyak inovasi, pembaruan dan penyempurnaan tidak seperti kurikulum 2006 dan kurikulum sebelumnya yang digunakan di Indonesia. menurut Mulyasa, kurikulum 2013 ini dirancang dengan fitur-fitur sebagai berikut:..

- a. Menyeimbangkan kerjasama dengan sikap mental dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, keterampilan intelektual dan psikomotorik.
- b. Sekolah adalah bagian dari komunitas yang diajarkan di sekolah komunitas dan menggunakan komunitas sebagai sumber belajar.
- c. Mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan dan menerapkannya pada berbagai situasi sekolah dan sosial.
- d. Ini memberikan waktu luang yang cukup untuk mengembangkan sikap yang berbeda terhadap pengetahuan dan keterampilan.
- e. Kompetensi diberikan dalam bentuk kompetensi inti kelas dan dijabarkan lebih lanjut dalam kompetensi inti mata pelajaran.
- f. Kompetensi inti kelas menjadi building block dari kompetensi inti dan semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang disebutkan dalam kompetensi inti.

g. Kami mengembangkan keterampilan dasar berdasarkan prinsip akumulasi, saling menguatkan (penguatan), dan pengayaan (enrichment) antara mata pelajaran dan tahapan pendidikan (organisasi horizontal/organisasi vertical).

2. Pembelajaran tema 2 sub tema 1 pembelajaran ke 1

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan atau menghubungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu topik. Tiga mata pelajaran Sbdp disertakan. Di bawah ini adalah materi untuk masing-masing konten khusus tersebut:

1) Bahasa Indonesia

➤ Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang termuat pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1 yaitu :

3.8 Menuatkan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisa, tulis dan visual tujuan kesenangan

4.8. Memerankan pesan dalam dengan sebagi bentuk ungkapan dari menggunakan konsep kata baku dengan kalimat efektif.

Contoh teks dongeng :



Gambar 2.1 Teks dongeng
(Buku Guru Kelas 3 SD Tema 2 edisi revisi 2018)

2) Matematika

➤ Materi pembelajaran Matematika yang temuat pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1.

3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitungan pada bilangan cacah

4.1 Menyelesaikan masalah melibatkan sifat-sifat penggunaan operasi hitungan pada bilaangan cacah.

3) SBDP

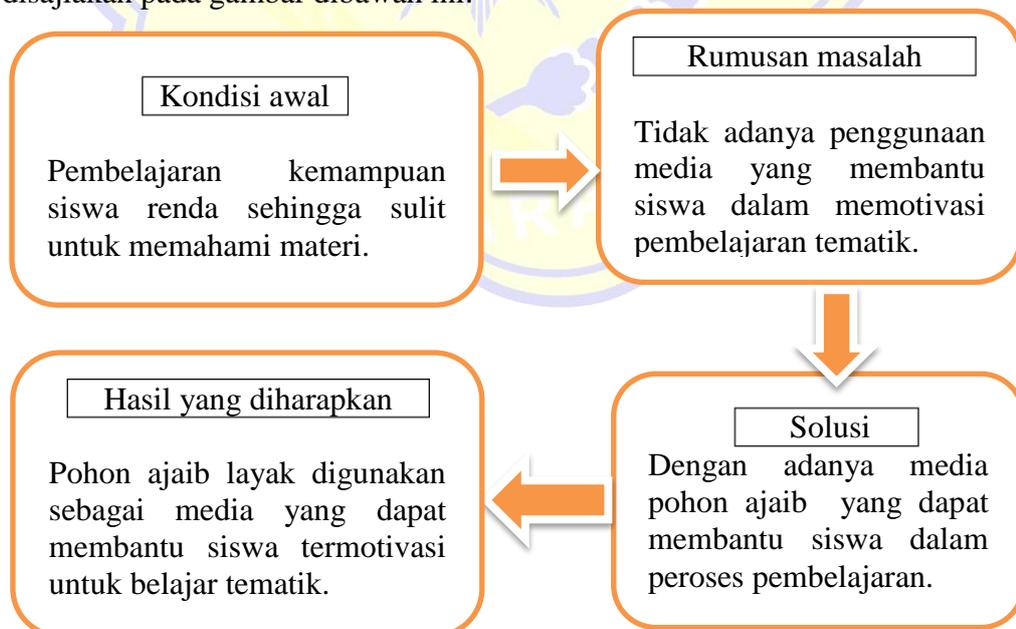
➤ Materi pembelajaran SBDP yang termuat pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1. yaitu:

3.2 Menguarikan bentuk dan variasi pola irama dalam lagu

4.1 Menampilkan bentuk variasi irama melalui lagu

2.5 Kerangka Berpikir

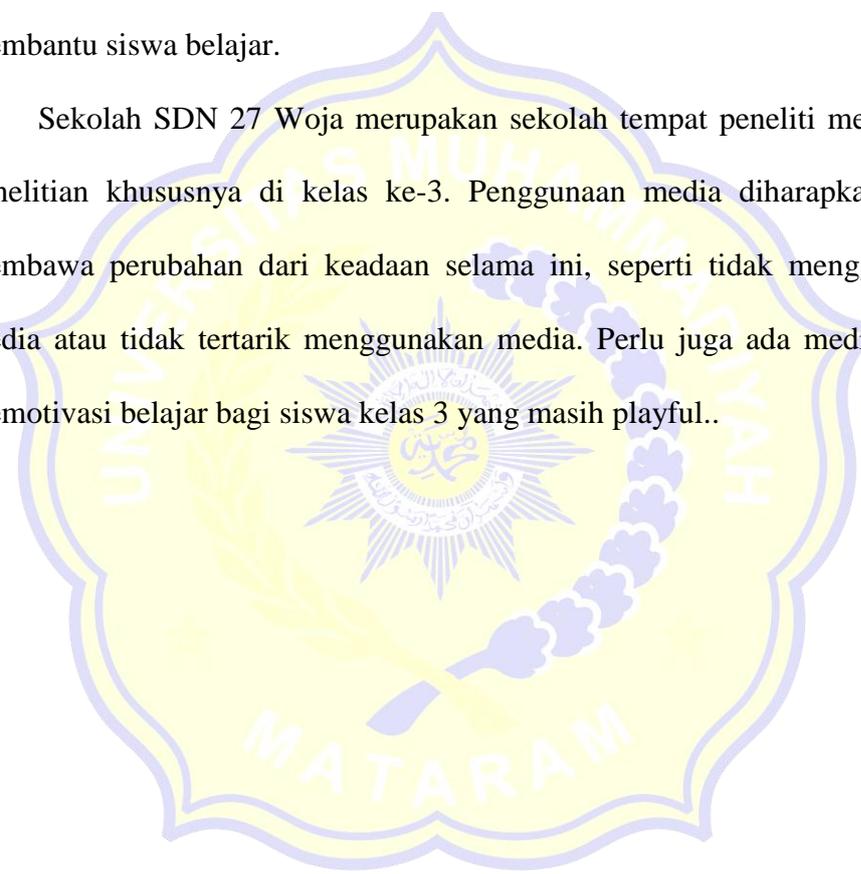
Alur dari kerangka berpikir yang digunakan dalam peneliti ini disajikan pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.2 Kerangka berpikir

Berdasarkan gambar di atas, kondisi awal proses pembelajaran dijelaskan menunjukkan bahwa siswa memiliki kompetensi rendah dan kesulitan memahami apa yang diajarkan. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media untuk membantu siswa belajar. Oleh karena itu, pohon ajaib ini layak digunakan sebagai media untuk membantu siswa dalam belajar mata pelajaran mereka. Ini adalah bagaimana solusi lahir, pohon ajaib yang membantu siswa belajar.

Sekolah SDN 27 Woja merupakan sekolah tempat peneliti melakukan penelitian khususnya di kelas ke-3. Penggunaan media diharapkan dapat membawa perubahan dari keadaan selama ini, seperti tidak menggunakan media atau tidak tertarik menggunakan media. Perlu juga ada media untuk memotivasi belajar bagi siswa kelas 3 yang masih playful..



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah proses mengembangkan produk baru, atau mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sambil mengambil tanggung jawab (Sugiyono,2019)

Model proses yang digunakan mengacu pada tahapan-tahapan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (Sugiyono, 2019: 405) dan terdiri dari 10 langkah:

Secara Prosedural langka-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Model *Borg and Gall* (Sugiyono, 2019: 405)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah serangkaian langkah yang dilakukan dalam serangkaian tugas yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu produk. Dari 10

tahap Borg and Gull, pengembangan dan penelitian terbatas, sehingga revisi produk akhir adalah tahap ke-9, yang memakan biaya dan waktu bagi peneliti:

1. Potensi dan Masalah

Pada fase ini, siswa kelas 3 melakukan penelitian pendahuluan berupa observasi dan wawancara untuk mencari kemungkinan dan permasalahan. Observasi merupakan salah satu upaya mendasar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang baku. Observasi ini dilakukan untuk menilai secara langsung proses pembelajaran tema (Bahasa Indonesia, Matematika, SBDP) di SDN 27 Woja di kelas 3. Untuk menentukan kelayakan dan kelangsungan hidup siswa dan sekolah, sarana dan prasarana, terutama di bidang teknologi sekolah, harus diperiksa..

Peneliti kemudian melakukan wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua orang: pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai (interviewee) yang menjawab pertanyaan. Kami sedang melakukan kegiatan wawancara untuk pendidikan profesional. Kegiatan wawancara ini paling sesuai untuk kebutuhan peserta didik dan pendidik, dan bagi peneliti untuk mengembangkan materi atau isi materi yang dianggap penting untuk dipelajari dan dikuasai peserta didik, atau bagi pendidik untuk mengajar., dan jenis media pembelajaran apa yang paling sesuai untuk dikembangkan melalui peneliti.

Dari observasi dan wawancara yang kami lakukan, kami mengidentifikasi kemungkinan dan masalah. Berdasarkan probabilitas dan motivasi masalah, penulis membuat analisis kebutuhan dan merancang media pohon ajaib yang digunakan dalam Pembelajaran Tematik Topik 2 Subtopik 1 Pembelajaran 1 Kelas 3 SDN 27 woja.

2. Pengumpulan Data

Setelah mampu menyajikan kemungkinan dan masalah secara objektif dan up-to-date, penting untuk mengumpulkan informasi yang akan berfungsi sebagai bahasa perencanaan untuk produk tertentu yang seharusnya mengatasi masalah tersebut. Pada tahap pengumpulan data, kami akan mewawancarai guru kelas dan meninjau data kinerja kelas 3 SDN 27 Woja. Setelah mengumpulkan data untuk informasi, langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk media pohon ajaib menjadi solusi untuk memecahkan masalah.

3. Desain produk

Desain produk harus diwujudkan dalam bentuk gambar atau grafik yang dapat digunakan sebagai panduan untuk evaluasi dan pembuatan. Desain produk pada tahap ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru dengan spesifikasi. Desain produk tingkat penelitian ini meliputi pemilihan media yang sesuai untuk materi pembelajaran Topik 2, Subtopik 1, dan Pembelajaran 1.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses mengevaluasi apakah sebuah desain produk layak untuk digunakan. Validasi desain dilakukan oleh beberapa ahli atau profesional berpengalaman untuk mengevaluasi produk yang baru dirancang. Ada beberapa validasi di sini, seperti validasi media dan validasi materi, sebagai penyempurnaan pengembangan produk.

5. Revisi Desain

Hasil kegiatan dari evaluasi ahli dapat diketahui untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan desain produk, kemudian dinalar dan digunakan peneliti untuk memodifikasi media pohon ajaib sesuai saran ahli sehingga dapat menghasilkan produk. Ini benar-benar bisa dilakukan.

6. Ujicoba Awal

Produk media Pohon Ajaib ini layak digunakan dan akan digunakan untuk uji coba. Dalam penelitian ini peneliti meminta masukan dan masukan dari siswa untuk menyempurnakan produk media Pohon Ajaib. Terbatas Peserta penelitian berjumlah 6 orang Kelas 4 SDN 27 Woja dengan kemampuan sedang dan rendah.

7. Revisi Produk

Sampel terbatas penyerahan produk memperagakan media pembelajaran bahasa Indonesia, matematika dan konten SBDP. Materi yang diujikan ternyata lebih unggul dari materi proses pembelajaran sebelumnya. Perbedaan ini begitu besar sehingga media pembelajaran baru untuk konten bahasa Indonesia, matematika, dan SBDP dapat diterapkan

pada sampel yang lebih luas. Revisi produk pada tahap ini dilakukan karena minat siswa terhadap media pembelajaran di kelas belum besar dan desain produk perlu direvisi untuk menarik perhatian pada proses belajar aktif siswa. Tahap revisi produk ini akan menggunakan media pembelajaran survey motivasi siswa.

8. Ujicoba Pemakaian

Setelah uji produk berhasil diajukan, selanjutnya dilakukan uji efektivitas produk berupa media Pohon Ajaib untuk digunakan di lapangan. Uji coba aplikasi dalam penelitian ini dilakukan terhadap seluruh siswa kelas 3 SDN 27 Woja yang berjumlah 21 siswa. Pengujian produk mencari cacat atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi Produk ini dilakukan apabila dalam ujicoba pemakaian terhadap kekurangan dan kelemahan, dan dapat dikerjakan ulang dan digunakan untuk meningkatkan atau membawa produk baru kembali ke layanan..

3.3 Uji Coba Produk

Ujicoba Eksperimen dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai dasar perbaikan untuk mencapai tingkat relevansi, kegunaan dan efektivitas media yang dikembangkan.

1. Uji validitas produk media dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media dari berbagai sudut.

2. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Tes keefektifan digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan menggunakan topik 2 subtopik 1 pembelajaran 1 pre-test dan post-test..

3.4 Subjek Ujicoba Produk

Subjek Ujicoba produk, dalam penelitian ini ada dua subjek uji coba untuk produk, uji coba terbatas oleh 6 siswa tahun keempat dan uji lapangan oleh 21 siswa tahun ketiga. Merevisi atau meningkatkan Media Pohon Ajaib yang dikembangkan oleh para peneliti.

3.5 Jenis Penelitian

1.Data kualitatif

Data kualitatif menggambarkan data yang diperoleh dari evaluasi masukan saran dan kritik, serta tanggapan ahli media dan ahli materi.

2.Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket ahli dan lembar verifikasi hasil evaluasi, evaluasi guru, dan evaluasi siswa.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Alat pengumpulan data adalah alat ukur untuk mengumpulkan data seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi untuk mengetahui kecukupan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang kami kembangkan (Sugiyono, 2015:156).

1. Angket validasi

Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data kelayakan media pohon ajaib oleh para profesional media dan untuk mendapatkan peringkat kualitas media pohon ajaib yang dikembangkan..

a. Lembar validasi ahli media

Angket Kuesioner ini digunakan untuk mengumpulkan nilai manfaat dari data atau media dan untuk mendapatkan nilai kualitas dari media Pohon Ajaib yang dikembangkan Berikut beberapa aspek penilaian ahli.

Tabel 3.1 Teknik Analisis

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

Tabel 3.2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No	Pertanyaan	Skala Penelitian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Desain media pohon ajaib sesuai dengan konten materi yang disertakan					
2	Tampilan media yang bersih dan menarik					
3	Jenis dan media pohon ajaib mudah ditemukan					
4	Media Pohon Ajaib memotivasi siswa untuk belajar					
5	Tingkat keawetan dan daya tarik desain media pohon ajaib ini tahan gores, sehingga dapat disimpan lama dan digunakan berulang kali.					
6	Kesederhanaan dan kejelasan penyajian media membantu siswa memahami materi pelajaran dengan baik.					
	Jumlah					

Tabel :Yudha Aldilan Efendi (2020:55)

b. Validasi ahli materi

Angket Kuesioner validasi materi ini diberikan kepada ahli materi untuk mengkonfirmasi keefektifan media pohon ajaib yang dikembangkan..

Tabel 3.3 Teknik Analisis

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

Tabel 3.4 kisi-kisi Penelitian Ahli Materi

No	Indikator Desain Materi	Skala Penelitian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator yang dikembangkan					
2.	Jabaran materi					
3.	Mendukung peningkatan motivasi belajar					
4.	Penjelasannya jelas					
5.	Mendorong peningkatan pengetahuan siswa					

Sumber : Iseu Syanthian Permateri : (2019: 43)

c. Angket Respon peserta siswa

Survei ini dirancang untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media Pohon Ajaib. Kuesioner ini dirancang untuk mempengaruhi kegunaan media Pohon Ajaib yang dikembangkan.

Tabel 3.5 Teknik Analisis

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

Tabel 3.6 Angket Respon Peserta siswa

No	Aspek	Indikator	Skala Penelitian				
1	Media	Tampilan media pohon ajaib bagus .	5	4	3	2	1
		Bantuk media pohon ajaib digunakan sangat menarik.					
		Media pohon ajaib tidak membosankan saya dalam proses pembelajaran.					
		Media pembelajaran ini mudah digunakan.					
2	Materi	Media pohon ajaib memudahkan saya dalam menerima pembelajaran.					
		Menimbulkan rasa ingin tau saya dalam proses pembelajaran.					
		Media pohon ajaib membuat saya lebih semangat belajar dalam menerima materi pembelajaran.					
		Media ini sangat menarik sehingga banyak ide dan informasi baru yang dapat dalam proses pembelajaran					
3	Pembelajaran	Media pembelajaran ini sangat menyenangkan sehingga membantu saya memahami materi yang di sampaikan dengan cara belajar.					

Ridwan (Lestari : 2020)

d. Angket motivasi

Angket motivasi ini untuk mengetahui bagaimana keefektifan dari media pohon ajaib yang telah dikembangkan.

Tabel 3.7 Teknik Analisis

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

Tabel 3.8 kisi-kisi Angket motivasi belajars siswa belajar peserta didik

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jumlah
1	Attention (perhatian /rasa ingin tahu)	Saya melihat rasa ingin tau yang tinggi dalam belajar	1	
		Saya mengejar tugas tanpa disuru guru .	2	
		Saya selalu menyimak dengan baik ketika pembelajaran berlangsung .	3	
2	Relevance (keterkaitan)	Menggunakan pohon ajaib membuat saya termotivasi untuk belajar.	4	
		Media pohon ajaib membuat saya paham bahwa manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia.	5	
3	Confidence (percaya diri)	Saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan guru pada pembelajaran ini .	6	
		Setelah saya menyelesaikan tugas-tugas dalam pembelajaran ini, saya merasa puas dengan apa yang telah saya kerjakan.	7	
		Saya antusias ketika guru menjelaskan tentang sifat-sifat pertukaran pada penjumlahan dan lainnya.	8	
		Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru karena saya pembelajaran ini menarik bagi saya.	9	
		Saya antusia ketika guru menjelaskan tentang sifat-sifat pertukaran pada penjumlahan dan lainnya.	10	
4	Satisfaction (kepuasan)	Saya sangat senang ketika guru membuka sesi diskusi tanja jawab.	11	
		saya sangat senang ketika guru membuka sesi diskusi kelompok.	12	
		Saya sangat senang ketika guru mengumumkan kelompok terbaik pada saat pembelajaran.	13	
Jumlah				

Sumber: Jhon Keller (2017)

3.6 Teknik Analisi Data

Analisis data adalah tugas mencari secara sistematis data yang diperoleh dan menyusunnya dengan cara yang mudah dipahami. Metode analisis data digunakan untuk menemukan kemungkinan dan permasalahan yang dapat dijadikan bahan perencanaan produk. (Sugiyono 2015:246)

2.7.1 Analisis Kevalidan

Analisis validasi media pembelajaran oleh para ahli menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

1. Untuk menghitung nilai perindividu

$$X1 \frac{x}{y} x 100\%$$

Keterangan :

- X1 = presntasi kevalidan
X = Jumlah skor yang didapatkan
Y = Jumlah skor maksimal

2. Untuk menghitung nilai rata-rata

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

Keterangan :

- V = Skor rata-rata validator
S = jumlah skor keseluruhan validator
N = jumlah validator

Tabel 3.10 Kategori Kevalidan Produk

Interval skor	Kriteria kevalidan
85-100%	Sangat valid
69-84%	Valid
53-65%	Cukup
37-52%	Kurang
20-36%	Tidak valid

(Kusuma, 2018:57)

1. Analisis angket respon peserta didik (kepraktisan)

Analisis presentase angket respon peserta didik terhadap media

Rotan menggunakan perhitungan dengan menggunakan rumus :

a. Untuk menghitung nilai perindividu

$$X1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan :

X1 = skor rata-rata validator

X = Jumlah skor yang didapatkan

Y = Jumlah skor maksimal

b. Untuk menghitung nilai rata-rata

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

Keterangan :

V = presentase kepraktisan

S = jumlah skor keseluruhan siswa

N = jumlah peserta didik

Tabel 3.11 Kriteria kevalidan

Interval skor	Kriteria kevalidan
85-100%	Sangat valid
69-84%	Valid
53-65%	Cukup valid
37-52%	Kurang valid
20-36%	Tidak valid

(Eka wulandari, 2018:55)

2. Analisis angket motivasi belajar

$$\text{Gain} = \frac{\text{rata-rata posttest} - \text{rata-rata pretest}}{100 - \text{rata-rata pretes}}$$

Rumus ngain digunakan untuk menguji seberapa besar peningkatan motivasi siswa. Perolehan skor diperoleh dengan menghitung data kinerja kognitif siswa menggunakan rumus gain. Ini diklarifikasi menggunakan kriteria perolehan skor yang dinormalisasi Hake, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.:

Tabel 3.12 Kriteria Gain Skor Ternormalisasi

Kriteria peningkatan gain	Skor ternormalisasi
g-tinggi	$g \geq 0,7$
g-sedang	$0,7 > g \geq 0,3$
g-rendah	$G < 0,3$

Sumber : (Sari,2018:37)

3. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Untuk menghitung nilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus:

$$K \frac{x}{n} \times 100\%$$

K = skor keterlaksanaan pembelajaran

x = jumlah skor keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh

y = skor maksimal keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 3.13 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Presentase	Kriteria
1	86 - 100%	Sangat keterlaksanaan
2	69 - 84%	Keterlaksanaan
3	53 - 65%	Cukup terlaksanaan
4	37 - 52%	Kurang keterlaksanaan
5	20 - 36%	Tidak keterlaksanaan

Nurjanah, (2010:67)