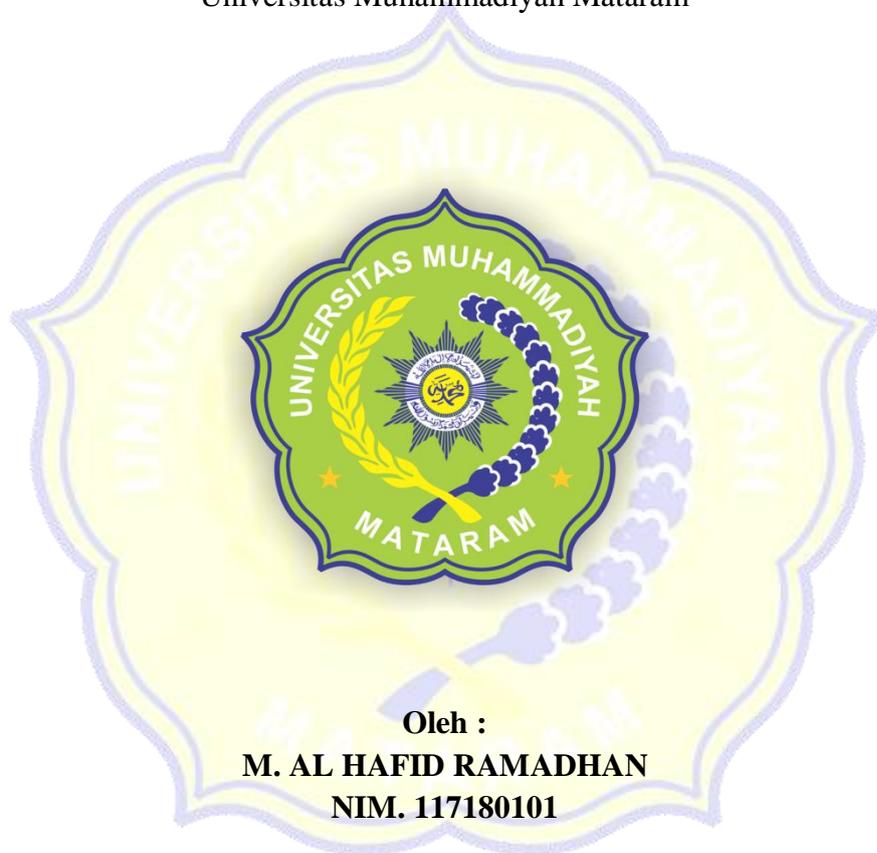


SKRIPSI

PENGARUH MEDIA KOTAK MISTERI (KOMIS) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA TEMA 2 SUB TEMA 4 PEMBELAJARAN 1 KELAS III SDN 6 SILA TAHU AJAR 2022/2023

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu
(SI) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA KOTAK MISTERI (KOMIS) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA TEMA 2 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1 KELAS III
SDN 6 SILA**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada Tanggal: 05 Agustus 2022

Dosen Pembimbing I,



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

Dosen Pembimbing II,



Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN.0813078701

Menyetujui,

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

Ketua Program Studi,



Hajaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

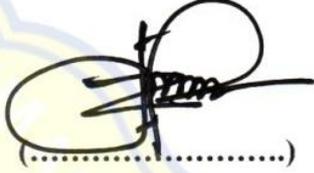
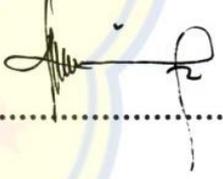
SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA KOTAK MISTERI (KOMIS) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA TEMA 2 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1 KELAS III
SDN 6 SILA**

Skripsi atas Nama M. Al Hafid Ramadhan telah dipertahankan di depan
Dosen Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal: 05 Agustus 2022

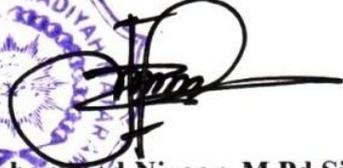
Dosen Penguji

1. **Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si** Ketua 
NIDN. 0821078501 (.....)
2. **Haifaturrahmah, M.Pd** Anggota 1 
NIDN. 0804048501 (.....)
3. **Sukron Fujiaturrahman, M.Pd** Anggota 2 
NIDN. 0827079002 (.....)

Mengesahkan,

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

Dekan,


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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : M. Al Hafid Ramadhan
Nim : 117180101
Alamat : Pagesangan Indah, gang Cery Mataram

Memang benar bahwa skripsi yang berjudul "pengaruh media kotak misteri terhadap motivasi belajar siswa tema 2 sub tema 4 pembelajaran 1 kelas III SDN 6 sila" tahun ajaran 2022/2023 merupakan karya sendiri dan belum ada yang mengajukan untuk mendapatkan gelar Akademik ditempat manapun. Skripsi ini merupakan murni gagasan, rumusan dan penelitian dari peneliti sendiri tanpa bantuan dari pihak manapun, kecuali arahan dari pembimbing. Jika memiliki karya atau pendapat dari orang lain yang telah dipublikasikan, maka itu diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

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

Mataram, 13 September 2022
Yang membuat pernyataan,



M. Al Hafid Ramadhan NIM.
117180101



**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 : *M. Al Hafid Ramadhan*
NIM : *117180101*
Tempat/Tgl Lahir : *RATO 26-01-1997*
Program Studi : *PSSD*
Fakultas : *FKIP*
No. Hp : *081236258747*
Email : *hafidmaul136@gmail.com*

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

*Pengaruh media cetak misteri (komis) Terhadap motivasi
Belajar siswa Tema 4 Subtema 4 Pembelajaran 1 kelas III
SDN 6 Sila*

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

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, *01 September*.....2022

Penulis



M. Al Hafid Ramadhan
NIM. *117180101*

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 : *Ni. Al Hafid Ramadhani*
NIM : *11.7180101*
Tempat/Tgl Lahir : *RATO 26-01-1997*
Program Studi : *PGSD*
Fakultas : *FKIP*
No. Hp/Email : *081 236 258 747 / hafidmal136@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 Media Kotak Misteri (Koris) Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Tema 2 Subtema 4 Pembelajaran 1
Kelas III SDN 6 Sila*

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, *01. September*...2022
Penulis


M. Al Hafid Ramadhani
NIM. 117180101

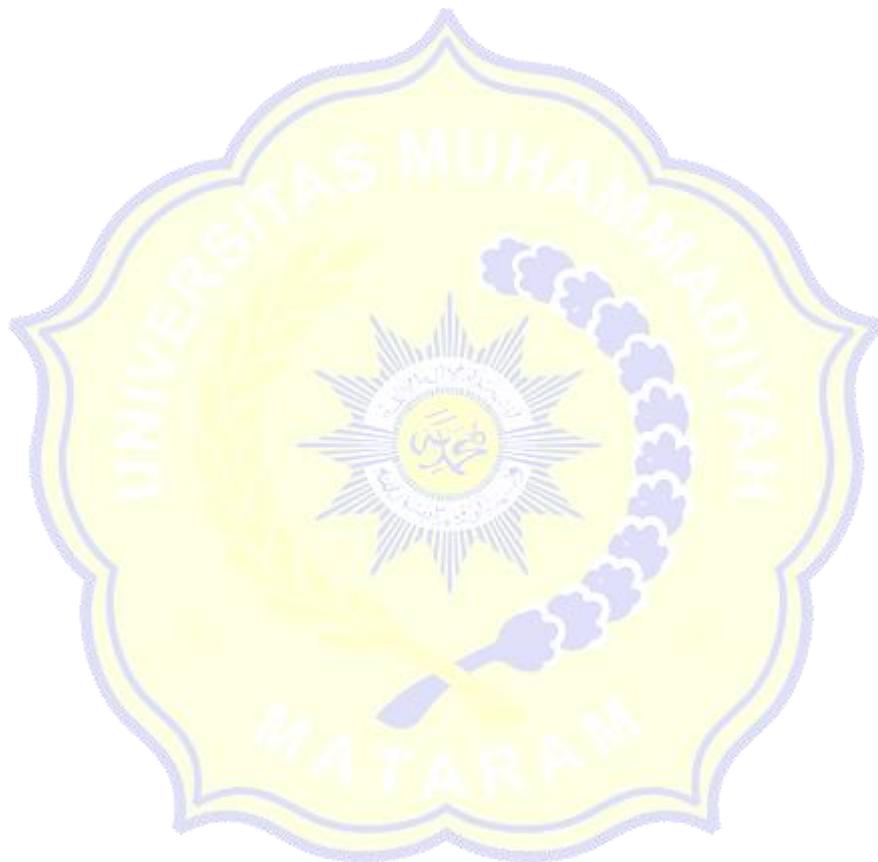
Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


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

MOTTO

Jiwa muda adalah jiwa yang berapi-api

“H. Rhoma Irama”



PERSEMABAHAN

Alhamdulillah hirobil alamin, atas rahmat dan hidayahnya Allah SWT yang telah meridhoi peneliti dalam penyelesaian skripsi ini. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidup saya.

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah rezeki dan semua yang peneliti butuhkan. Allah SWT sutradara terhebat.
2. Kedua orang tua tercinta (bapak Anwar dan ibu St. Nur), sang motivator terbesar dalam hidup.
3. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd, dan bapak Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku dosen pembimbing yang senantiasa tidak mengenal lelah dalam membimbing dan mengarahkan selama proses konsultasi berlangsung, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kakak (Idah Zulkaidah) dan adikku (Abdul Habib dan Zulfikar) yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan doanya untuk keberhasilanku.
5. Untuk teman-teman yang selalu membantu dalam akademik, terima kasih sudah mauberjuang bersama dalam melewati suka duka perkuliahan bersama hingga saat ini.

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 media kotak misteri (KOMIS) terhadap motivasi belajar siswa tema 2 sub tema 4 pembelajaran 1 kelas IISDN 6 sila” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar sarjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Terwujud itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Dr. H. ArsyadAbdGani, M.Pd. sebagaiRektor yang telah memimpin UniversitasMuhammadiyahMataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagaiDekan FKIP yang telahmemimpinfakultas.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. Sebagaiketua program studiPendidikan Guru SekolahDasar. FakultasKeguruandanIlmuPendidikan, UMMAT
4. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. SebagaiDosenPembimbing I.
5. Syafruddin Muhdar, M.Pd. SebagaiDosenPembimbing II.

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

Mataram, 01 September 2022

Penulis,

M. Al Hafid Ramadhan
NIM. 117180101

ABSTRAK

M. Al Hafid Ramadhan. 117180101.2022. *Pengaruh Media Kotak Misteri Terhadap Motivasi Belajar Siswa Tema 2 Sub Tema 4 Pembelajaran 1 Kelas III SDN 6 Sila. Skripsi.*Mataram: UniversitasMuhamadiyahMataram.

Pembimbing I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

PembimbingII : Syafruddin Muhdar, M. Pd

Media kotak misteri merupakan suatu sarana untuk memudahkan siswa dalam pembelajarannn, lebih khusus pada siswa SD kelas III pada materi menyangi hewan. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 6 Sila. Penelitian ini bertujuan “untuk mengetahui pengaruh media kotak misteri terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian adalah *Quasi Exsperimental*dengan menggunakan tipe nenoquivalent control group desain. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media kotak misteri. Sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan pemebelajaran biasa.Hasiil uji instrumen pada penilaian dari validasi media menunjukkan perolehan nilai rata-rata 92,7% (sangat valid). Hasil uji normalitas di ketahui nilai signifikansi $0,951 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa residual berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai sig. $0,605 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data sebelumnya homogen. Selanjutnya hasil uji hipotesis thitung lebih besar dari ttabel yaitu $22,899 > 2,13$ dan Sig. (2 tailed) = $0,000 < 0 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media kotak misteri pada kelas III SDN 6 Sila berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : *Media kotak misteri, Motivasi Belajar.*

ABSTRACT

M. Al Hafid Ramadhan. 117180101. 2022. **The Effect of Mystery Box Media on Students' Learning Motivation Theme 2 Sub Theme 4 Learning 1 Class III SDN 6 Sila**. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si

Consultant 2: Syafruddin Muhdar, M. Pd

Mystery box media is a means to facilitate students in learning, more specifically for third-grade elementary school students, on the subject of loving animals. The test subjects in this study were third-grade students of SDN 6 Sila. This study aims to ascertain how mystery box media affects students' motivation to learn. The research is quasi-experimental by utilizing a non-equivalent control group design. The experimental class and the control class were used for the investigation. In this study, the experimental class received instruction using mystery box media. In contrast, the control class uses conventional learning methods for its instruction. The media validation assessment instrument test findings showed an average score of 92.7%. (very valid). The normality test results have a significant value of $0.951 > 0.05$, so it can be concluded that the residuals are normally distributed. The experimental and control courses receive a sig value from the homogeneity test of learning motivation. It can be said that the prior data is homogeneous if $0.605 > 0.05$. Additionally, when $t_{count} > t_{table}$ and $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05$ are obtained during hypothesis testing, H_0 is rejected, and H_a is accepted. It implies that the evidence supports the claim that using mystery box media in class III SDN 6 Sila motivates students to learn more.

Keywords: Mystery box media, Learning motivation.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



DAFTAR ISI

HALAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.4 Latar Belakang Masalah.....	1
2.4 Rumusan Masalah.....	4
3.4 Tujuan Penelitian	5
4.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
5.4 Definisi Operasional Variabel	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka	11
2.2.1 Kajian Media Pembelajaran	11
2.2.2 Kajian Media Kotak Misteri (komis).....	18
2.2.3 Motivasi Belajar	19
2.2.4 Materi Tema 2 Sub Tema 4 Pembelajaran 1	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	31
2.4 Hipotesis Penelitian	31

BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Rancangan Penelitian.....	32
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
3.3.1 Populasi	33
3.3.2 Sampel.....	34
3.4 Variabel Penelitian.....	35
3.4.1 Variabel Bebas.....	35
3.4.2 Variabel Terikat	35
3.5 Metode Pengumpulan Data	35
3.6 Instrumen Penelitian	38
3.7 Metode Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Deskripsi Data	43
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	43
4.1.2 Subjek Penelitian	43
4.1.3 Deskripsi Data Penelitian.....	43
4.1.4 Hasil Uji Instrumen.....	44
4.2 Hasil Uji Prasyarat	46
4.2.1 Uji Normalitas	46
4.2.2 Hasil Uji Homogenitas	47
4.2.3 Hasil Uji Hipotesis.....	48
4.3 Pembahasan	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1 Simpulan.....	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Jumlah SiswaKelas III-A Dan III-B SDN 6 Sila.....	34
Tabel 3.3 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Lembar Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Lembar Validasi Ahli Media	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Angket Motivasi Belajar	39
Tabel 3.7 Skala Penilaian Untuk Validasi	41
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian di SDN 6 Sila	43
Tabel 4.2 Keterlaksanaan Pembelajaran Metode Ceramah.....	44
Tabel 4.3 Rekapitulasi Validasi Media Dan Materi.....	45
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	46
Tabel 4.5 Uji Homogenitas.....	47
Tabel 4.6 Uji <i>Paired Sampel Test</i>	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
------------------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang sebesar-besarnya. Selama proses pembelajaran, guru berperan sebagai pemberi informasi tentang materi pembelajaran. Menurut Slameto (2010:54). Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar bervariasi, tetapi dapat dibagi menjadi dua kelompok: intrinsik dan ekstrinsik. (1) Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri peserta didik. Ada tiga faktor internal: (a) faktor fisik adalah yang tergolong faktor fisik yang dapat mempengaruhi belajar, faktor kesehatan dan faktor kecacatan; (b) Di antara faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi setidaknya ada tujuh faktor psikologis. Faktor-faktor tersebut adalah kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, sikap, dan dorongan. Hal tersebut merupakan keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. (c) Faktor kelelahan adalah dua aspek faktor kelelahan: kelelahan dan kelelahan mental. Kelelahan fisik terlihat dengan kelemahan fisik, terlihat sebagai kelesuan dan kebosanan, mengakibatkan hilangnya minat dan keinginan untuk bekerja. (2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran menurut Slameto

(2010:60). (a) Faktor keluarga adalah siswa yang belajar menerima pengaruh keluarga dengan cara sebagai berikut: Pola asuh, hubungan keluarga, suasana keluarga, situasi ekonomi keluarga, dll. (b) Faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran meliputi pengajaran, kurikulum, hubungan guru-guru, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan sekolah, standar pendidikan, kondisi bangunan, metode pembelajaran, dan Termasuk pekerjaan rumah. (c) Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar adalah aktivitas siswa di masyarakat, media massa, teman-teman yang mereka habiskan bersama, dan bentuk kehidupan masyarakat. Berdasarkan observasi peneliti bahwa pada proses belajar mengajar yang berlangsung di SDN 6 Sila, para guru kurang memberikan motivasi serta semangat pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena kurangnya variasi dalam mengajar, metode pengajaran guru dan pemanfaatan sumber belajar masih di bawah standar, yang mungkin mempengaruhi kemauan belajar siswa. Bahkan, siswa akan memiliki sikap yang baik atau positif terhadap metode pengajaran guru jika mereka diharapkan membantu mengajar dan menggunakan lebih banyak variasi perangkat pembelajaran. Akibatnya, siswa akan menjadi lebih antusias mengikuti kelas karena motivasi belajar mereka meningkat. Untuk itu, pengajar harus dapat memilih metode pengajaran dan bahan ajar yang terbaik sehingga siswa dapat memperoleh materi dengan lebih mudah

dan tidak cepat putus asa, meningkatkan semangat belajar dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat diatas, bisa disimpulkan bahwa guru kurang memberikan motivasi serta semangat pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan Kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat berperan penting dalam mencapai keberhasilan belajar siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi sangat penting dalam kegiatan belajar, adanya motivasi meningkatkan semangat belajar, dan sebaliknya kurangnya motivasi melemahkan semangat belajar. Motivasi adalah sebagai syarat mutlak dalam belajar. Siswa yang belajar tanpa (atau kurang) motivasi tidak akan berhasil secara optimal. Motivasi belajar adalah dorongan atau gerak pribadi yang memberikan arah dan semangat siswa dalam berlangsungnya suatu kegiatan belajar. Dalam belajar, motivasi belajar sangat penting agar siswa lebih semangat belajar.

Media komisi merupakan salah satu media yang memotivasi mahasiswa. Media komisi merupakan media pembelajaran tradisional yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran. Square Order merupakan media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik serta sangat memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu media yang ditugaskan ini sangat efektif

dalam memotivasi belajar karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Menggunakan media yang tertata membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Guru juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang sangat menarik di dalam kelas karena komisi media memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui elemen gamified, juga dapat memotivasi siswa karena menginspirasi mereka dan membuat mereka memahami materi yang disajikan dan diberikan.

Untuk mengatasi masalah di atas, solusi yang tepat adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran untuk memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pesan. Komisi Media belum pernah digunakan oleh guru yang bersangkutan. Media Komisi merupakan media pembelajaran tradisional yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Oleh sebab itu peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang pengaruh media komisi terhadap motivasi belajar siswa tema 2 subtema 4 pembelajaran 1 kelas III SDN 6 Sila.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti adalah apakah media komisi berpengaruh terhadap

motivasi belajar pada tema 2 subtema 4 pembelajaran 1 siswa kelas III SDN 6 sila.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah “untuk mengetahui pengaruh media komis terhadap motivasi belajar pada tema 2 subtema 4 pembelajaran 1 siswa kelas III SDN 6 sila.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber alternatif tentang “pengaruh media komis terhadap motivasi belajar pada tema 2 subtema 4 pembelajaran 1 siswa kelas III SDN 6 sila”.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, melibatkan kegiatan pembelajaran dan mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan yang memungkinkan guru menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Terutama subtopik 2.

d. Bagi Peneliti

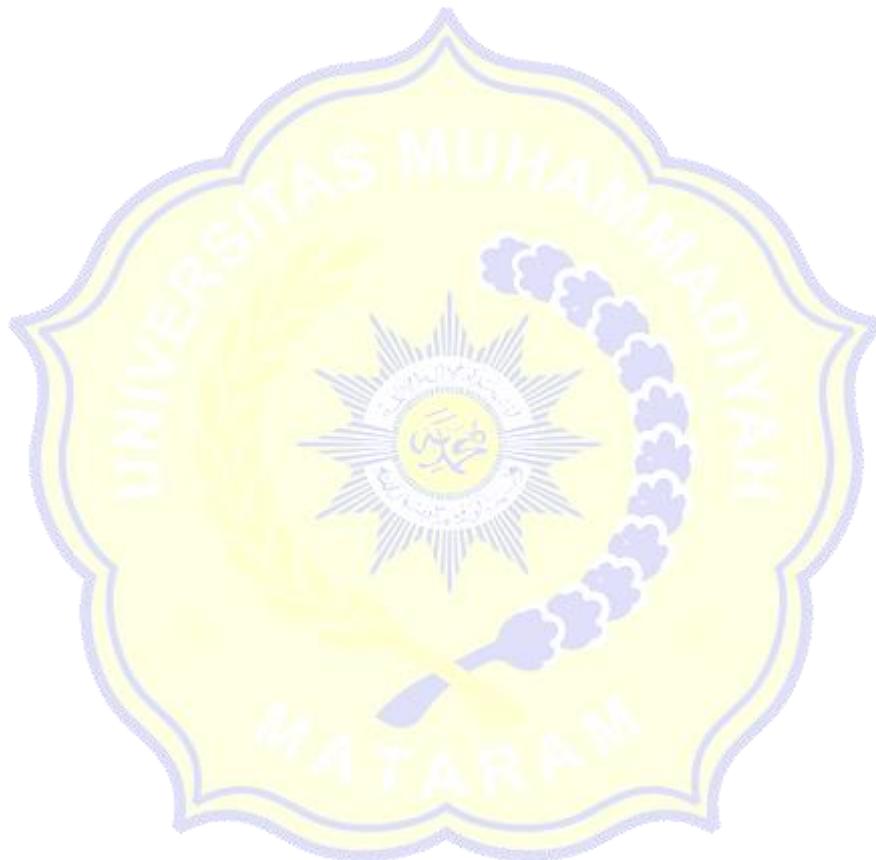
Penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan media pembelajaran sebagai calon pendidik untuk mempengaruhi motivasi belajar siswa.

1.5 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari interpretasi judul penelitian, istilah penelitian dijelaskan sebagai berikut:

- a. Media adalah segala sesuatu yang memandu (perantara) pesan dan isi untuk memperlancar proses pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media komis adalah media pembelajaran tradisional yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran. Panitia persegi panjang, panitia, merupakan media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik, sehingga sangat mudah untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan.
- c. Motivasi Belajar adalah dorongan atau gerak pribadi yang memberikan arah dan semangat siswa dalam berlangsungnya

suatu kegiatan belajar. Dalam belajar, motivasi belajar sangat penting agar siswa lebih semangat belajar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Mengembangkan media pembelajaran tematik kotak misteri bertema lingkungan teman kita, subtema manusia, dan lingkungan kelas V SD/MI berjudul Arrochmah (2016). Berdasarkan pengujian produk kami, kami memiliki hasil sebagai berikut: Hasil konfirmasi kelayakan materi media (isi) dengan ahli materi sebesar 81,9%. Para ahli juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan materi. Uji kelayakan media untuk ahli media mencapai tingkat penyelesaian 72,9% dan memberikan saran untuk menyelesaikan blok bangunan media. 91,25% guru kelas diuji untuk penggunaan media dan dinilai untuk kelengkapan instruksi manual. Nilai rata-rata tes efektivitas daya tarik siswa adalah 89,6%. Siswa juga memberikan saran dan komentar tentang bagaimana materi dapat ditingkatkan. Uji efikasi menggunakan selisih antara pretest dan posttest siswa dengan hasil rata-rata untuk mengetahui siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian yang diperoleh tersedia dalam bentuk produk edukasi yaitu media kotak misteri tematik. Media Kotak Misteri ini berisi gulungan, misteri, petunjuk, dan buku petunjuk dalam format CD dan buku.

Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Arrochmah adalah keduanya menggunakan media kotak Misteri. Bedanya, penelitian sebelumnya tidak mengukur motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti saat ini mengukur motivasi belajar siswa.

Sri Irmawahyuni (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Terhadap Hasil Belajar Membaca Cerita Pengalaman Siswa Kelas 3 SD Impres Andy Thonglor Kecamatan Tamarate Kota Makassar”. Berdasarkan hasil analisis data, terlihat pengaruh media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) terhadap hasil belajar membaca pengalaman siswa kelas III SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamalate Kota Makassar Berharga. , yaitu 12,81. Berdasarkan nilai tersebut, kita dapat membandingkan dengan nilai $db = N-1$, $23-1 = 22$. Oleh karena itu $db = 23-1 = 22$ dan $t = 0,05$ (tabel terlampir). Di sisi lain $= 12,81$ dan $= 2,07387$. $>t$ Tabel juga.

Membandingkan hasil keterampilan pre-test dan post-test menunjukkan skor $12,81 >$ skor $2,07387$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima. Hipotesis diuji dengan uji-t statistik. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berpengaruh terhadap hasil belajar

membaca cerita kelas 3 SD Inpres Andi Tonro Kecamatan Tamarate Kota Makassar.

Kesamaan antara penelitian ini dengan karya yang dilakukan oleh Sri Irmawahyuni adalah keduanya menggunakan jenis media yang sama: Kotak Misteri. Bedanya, penelitian sebelumnya mengukur hasil belajar, cerita tentang pengalaman membaca siswa. Penelitian yang dilakukan peneliti saat ini adalah mengukur motivasi belajar siswa. .

Kartikasari, (2019) berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Terhadap Aktivitas Mata Pelajaran IPS dan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 20 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hipotesis 1 dengan analisis uji t sampel berpasangan diperoleh hasil Sig (dua sisi) $0,000 < 0,000. 0,05$, membuktikan akseptabilitas H_a . Untuk Hipotesis 2, hasil Sig.(dua sisi) adalah $0,010 < 0,010. 0,05$, membuktikan asumsi H_a . Untuk hipotesis 3 dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana diperoleh hasil Sig.(two-tailed) $0,000 < 0,000. 0,05$, membuktikan asumsi H_a . Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kokami pada tahun pelajaran 2019/2020 berdampak terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 20 Semarang.

Kesamaan antara penelitian ini dengan karya Kartikasari dari Awaningrum adalah keduanya menggunakan wahana yang sama: Kotak Misteri. Bedanya penelitian sebelumnya mengukur aktivitas dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang mengukur motivasi siswa. untuk mempelajari. Perbedaan lainnya adalah penelitian sebelumnya menggunakan materi IPS, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan materi pembelajaran tematik.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Ternyata, Asyad (2014: 3).Kata "media" berasal dari kata Latin "medius", yang secara harfiah berarti "perantara" di tengah-tengah media. Ini sering digunakan untuk merujuk pada seseorang, objek, atau kesempatan yang menghasilkan kondisi yang diperlukan bagi siswa untuk mempelajari konsep, kemampuan, atau sikap tertentu.biasanya mencapaiDengan demikian, media dapat berbentuk instruktur, buku, ruang belajar, dan hal lain yang membantu dalam belajar.Lebih khusus lagi, ide media sering dilihat sebagai alat untuk belajar mengajar yang dapat berbentuk gambar, benda berwujud, suara, atau film.

Senada dengan Setiawan (2018:4).Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dari pengirim kepada penerima guna memperlancar pembelajaran disebut media.Media juga dapat dilihat sebagai sarana mendidik orang-orang yang diajak berkomunikasi.Suasana, keadaan, dan lingkungan belajar yang direncanakan dan dibuat oleh guru juga dipengaruhi oleh pesan.Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat merangsang dan memotivasi siswa dengan membangkitkan minat dan keinginan baru dalam pekerjaannya.Salah satu elemen eksternal yang mempengaruhi pembelajaran adalah bagaimana informasi disampaikan kepada

Saya setuju dengan pendapat di atas. Karena pesan ditransmisikan dari pengirim ke penerima, mereka dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam cara proses pembelajaran berlangsung. Pikiran terbuka sangat penting bagi siswa agar mudah memahami mata pelajaran yang diajarkan dalam media tersebut. Perasaan siswa juga sangat senang, mereka termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, dan adanya media pembelajaran yang terfokus Perhatian siswa, meninggalkan kelas tanpa merasa bosan , mengobrol dengan orang di sebelah tempat duduk Anda, dan berpartisipasi dalam minat siswa.

Menurut Daryanto (2016:4-5). Media adalah perantara atau pengantar komunikasi dari pengirim kepada penerima. Keterbatasan dalam memahami media dalam pendidikan adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan untuk kegiatan pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan seorang guru agar dapat menggunakan media secara efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar adalah menemukan, menemukan dan memilih media yang sesuai, tepat dan menyenangkan, serta memenuhi kebutuhan belajar dan perkembangan anak. Siswa juga menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran. Menerima dan mengajarkan materi yang diajarkan.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti percaya bahwa hal pertama yang perlu dilakukan guru untuk menggunakan media secara efektif dalam proses belajar mengajar adalah mengidentifikasi tujuan, hasil, dan sasaran yang diharapkan secara tepat waktu dan Kami setuju bahwa itu harus dicapai dengan cara yang efisien. dengan baik dan diselesaikan tepat waktu. pekerjaan diperlukancepat dan memuaskan.

Menurut Sa`diyah (2019:5). Menurut pendapat lain, media sering disebut sebagai alat elektronik dan non-elektronik, kadang-kadang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan atau menghubungkan komunikasi, kadang-kadang disebut sebagai media. Media juga merupakan alat yang digunakan oleh pendidik sebagai

fasilitator untuk memanipulasi materi abstrak dari yang konkret, besar, kecil, kompleks hingga kompleks dalam pembelajaran agar lebih meningkatkan efektivitas dan efisiensinya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Musfiqon (2012:28), adalah instrumen, baik fisik maupun virtual, yang digunakan guru dan siswa untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih efektif dan efisien tentang topik yang dipelajari.

Menurut beberapa ahli, media dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan dan informasi selama proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan standar belajar siswa..

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Munadin (2013:37). Berdasarkan analitik berbasis pengguna, beberapa kemampuan Media Pembelajaran terbagi dalam lima kategori:

- a. Memfungsikan media pembelajaran sebagai sumber belajar, penyalur, pembawa, dan penghubung dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- b. Fungsi semantik melengkapi kosakata yang benar-benar dipahami siswa.

- c. Fungsi manipulatif adalah mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indera atau keterbatasan pengetahuan yang dihadapi siswa.
- d. Dengan kata lain, media psikopembelajaran memiliki fungsi kecemasan, fungsi kognitif efektif, imajinasi dan motivasi.
- e. Mengatasi hambatan sosial budaya antar siswa, setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda jika dikaitkan dengan kebiasaan, kepercayaan, lingkungan, dan pengalamannya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:29-30). Manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Dari media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga memotivasi mereka untuk belajar.
- c. Media pembelajaran dapat melampaui batas-batas indera, ruang dan waktu.
- d. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk mengalami peristiwa secara bersama-sama di lingkungannya.

- e. Mengembangkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan, terutama dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan.

4. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:31). Berbagai jenis media sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual yang dirancang untuk menyampaikan pesan dari sumber penerima pesan. Saluran yang digunakan bersifat visual. Konkretnya, membantu untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, dan menjelaskan atau memperindah hal-hal yang tidak gamblang tetapi mudah dilupakan atau diabaikan. Beberapa media grafis: (gambar/gambar, sketsa, bagan, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globs, papan flanel, papan buletin).

b. Media audio

Berbeda dengan media grafis, media audio terhubung dengan pendengaran. Pesan yang ingin disampaikan dituangkan dalam simbol pendengaran verbal dan nonverbal. Ada berbagai jenis pembawa suara: (radio, perekam pita magnetik, laboratorium bahasa).

c. Media proyeksi diam

Dalam arti menghadirkan stimulus visual. Selain itu, bahan grafis banyak digunakan dalam media proyeksi tetap. Perbedaan yang jelas di antara mereka adalah bahwa media grafis dapat berinteraksi langsung dengan pesan media yang sesuai pada media yang diproyeksikan. Pesan harus diproyeksikan oleh proyektor sehingga audiens target dapat melihatnya terlebih dahulu. Beberapa jenis media proyeksi: (film bingkai, film seri, media transportasi, proyektor tak terlihat, microfiber, film, film gelang, televisi, video, game, simulasi).

5. Kriteria media pembelajaran

Menurut Jalmur (2016:23). Ada beberapa kriteria media pembelajaran yang dapat digunakan guru selama proses pembelajaran.

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Kompatibilitas Bahan
- c. Gaya belajar pembelajar
- d. karakteristik siswa
- e. Sarana dan prasarana

Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa pertimbangan untuk memilih media yang tepat. suprihatiningrum (2016:324) menyatakan bahwa ada beberapa pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan.

- 1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 2) metode pembelajaran yang digunakan
- 3) Karakteristik Bahan Ajar
- 4) Penggunaan media pembelajaran
- 5) Kemampuan guru menggunakan jenis media
- 6) efektivitas media dibandingkan dengan media lain;

Menurut beberapa pendapat ahli yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan seseorang untuk menyampaikan pesan kepada siswa selama proses pembelajaran. tujuan belajar. Media juga dapat membantu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

2.2.2 Kajian Media Kotak Misteri (KOMIS)

1. Pengertian Media komis

Media komis merupakan media pembelajaran tradisional yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran. Square order merupakan media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik, sehingga sangat mudah untuk memahami materi pelajaran yang diajarkan. Media yang ditugaskan meliputi materi untuk buku tema kelas 3, Tema 2 menyangi Tumbuhan dan hewan, Subtema 4 menyangi Hewan. Media ini digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP. Media

pembekalan ini juga dapat digunakan untuk memuat game selama proses pembelajaran.

2. Kegunaan dari media komis

Menurut Tomah Ayuningtias (2016). Media kontrak dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas, menggantikan pembelajaran dengan media berbasis IT. Mainan haehan terkait subjek disertakan bersama dengan diskusi subjek, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mempelajari subjek. Agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton, Komis Media juga menawarkan keragaman dalam lingkungan belajar mengajar. Keunggulan lain dari media commissioned adalah dapat menjadi media bermain yang tidak hanya mengajar guru tetapi juga mengaktifkan siswa. Misalnya, dalam satu kelas terdapat 20 siswa dan mereka dibagi menjadi 4 kelompok untuk bermain game. Saya akan mengambil isi panitia secara berurutan dan menjelaskannya dengan mengacu pada apa yang saya temukan di media panitia.

3. Kelebihan Dan Kelemahan Media Komis

a. Kelebihan media Komis

- 1) Merangsang kemampuan berpikir inovatif, kreatif, dan kritis siswa dan memungkinkan mereka untuk memahami pesan yang dikomunikasikan atau diberikan, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

2) Biayanya sedikit lebih mahal karena medianya terbuat dari bahan yang sederhana.

b. Kelemahan Media Media Komis

1) Sulit jika tidak terbiasa menangani media konsinyasi

2) Butuh waktu. Waktu tertentu yang singkat mengurangi efisiensi aplikasi game dan memaksa setiap kelompok untuk menunggu giliran kelompok lain.

2.2.3 Motivasi Belajar

1. Pengertian motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul, disadari atau tidak, dari dalam atau tanpa seorang individu karena adanya dorongan untuk melakukan tindakan untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Sadilman (2018: 73-75), deskripsi motivasi belajar adalah upaya mendorong seseorang untuk terlibat dalam kegiatan tertentu yang dapat menciptakan kondisi untuk mencapai tujuan. Motivasi disebut juga sebagai seperangkat usaha untuk memberikan kondisi tertentu kepada seseorang agar mau atau mau melakukan sesuatu.

Setelah Djamarah (2008). Pernyataan bahwa motivasi berasal dari kepribadian seseorang disebut motivasi intrinsik. Artinya, motivasi untuk mengaktifkan atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar.

Menurut Uno (2006). Berbicara tentang motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat muncul melalui faktor intrinsik berupa keinginan dan keinginan untuk sukses, memfasilitasi kebutuhan belajar, dan aspirasi cita-cita. Faktor eksternal adalah apresiasi, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau gerakan individu yang memberikan arah dan semangat siswa dalam berlangsungnya suatu kegiatan belajar. Dalam belajar, motivasi belajar sangat penting agar siswa lebih semangat belajar.

2. Fungsi motivasi belajar

Menurut Sadirman (2007:85). Belajar sangat membutuhkan motivasi karena belajar itu paling baik bila ada motivasi. Motivasi belajar memiliki beberapa fungsi.

- a. Mendorong siswa untuk berperan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan daya dorong yang melatarbelakangi setiap kegiatan yang berlangsung.
- b. Menentukan arah tindakan, yaitu arah tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuan.

- c. Pilih perilaku yang tepat untuk mencapai tujuan Anda dan kesampingkan perilaku yang membantu Anda mencapai tujuan Anda.

Menurut Oemar Hamalik (2010:161). Ciri-ciri motivasi belajar adalah:

- a. Memfasilitasi munculnya aksi atau plot. Tanpa motivasi, tidak ada tindakan seperti belajar.
- b. Motivasi sebagai sutradara. Ini berarti mengarahkan tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berperan sebagai pendorong. Ia bekerja seperti mesin mobil. Tingkat motivasi Anda menentukan seberapa cepat atau lambat Anda bekerja.

Dari pendapat para ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa fungsi motivasi belajar adalah untuk mendorong, mengarahkan dan memutuskan seseorang. Dalam hal ini siswalah yang menyelesaikan tugas atau melakukan tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Macam-macam motivasi belajar

Menurut Sadirman A.M. (2018:89-90). Motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

- a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi untuk melakukan tindakan atau tugas yang tidak memerlukan rangsangan dari luar

karena setiap orang sudah memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika seseorang sudah memiliki motivasi intrinsik, mereka akan menemukan dirinya melakukan kegiatan yang tidak memerlukan motivasi ekstrinsik. Siswa termotivasi untuk mempelajari hanya nilai yang terkandung dalam materi, bukan keinginan lain seperti pujian atau nilai tinggi. Misalnya, seorang siswa yang gemar membaca tidak perlu diajari atau didorong oleh siapa pun.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari rangsangan dari luar. Misalnya, mengetahui bahwa Anda memiliki tugas atau ujian besok dan berharap mendapat nilai bagus sehingga Anda dipuji oleh teman dan keluarga Anda, dia belajar keras karena dia ingin mendapatkan nilai bagus dan dipuji orang. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik juga dapat digambarkan sebagai bentuk motivasi di mana kegiatan belajar diprakarsai dan dipromosikan oleh orang luar.

Menurut Syaiful Bahri (2008: 149). Kita semua tahu bahwa motivasi berasal dari eksternal dan internal, membagi motivasi menjadi dua bagian.

c. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik artinya dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada pada setiap orang, sehingga motivasi untuk aktif atau bekerja tidak perlu dirangsang dari luar. Motivasi sangat penting jika tujuannya khusus untuk situasi belajar dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan siswa untuk menguasai nilai yang terkandung dalam pelajaran. Motivasi belajar seorang siswa semata-mata untuk memperoleh nilai dan kedalaman pemahaman yang terkandung dalam materi pelajaran, bukan untuk keinginan lain seperti pujian, prestasi tinggi, atau penghargaan. Seorang anak dengan motivasi intrinsik tidak membutuhkan dorongan eksternal. Orang-orang yang tidak memiliki kompetensi yang melekat merasa sangat sulit untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan. Di sisi lain, orang yang secara inheren termotivasi selalu ingin terus belajar.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seorang siswa.

a. Faktor internal

Faktor intrinsik adalah faktor dalam diri siswa itu sendiri dan merupakan faktor yang paling penting dalam menentukan motivasi belajarnya. Di kelas saya, terkadang saya bertemu

dengan siswa yang sangat antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran mereka. Namun, tidak jarang siswa menjadi tidak kompeten atau benar-benar apatis terhadap pembelajaran yang diberikan. Padahal lingkungan belajar dan guru mereka sama.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yg asal berdasarkan luar.

Beberapa Faktor yg Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa.

1) Guru

Guru merupakan sosok yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran anak didiknya. Dengan menguasai suatu kemampuan tertentu, guru dapat menciptakan motivasi dalam diri siswa untuk memuaskan rasa ingin tahunya. Setiap guru ingin setiap siswa memiliki keinginan yang kuat untuk belajar.

2) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Lingkungan yang kondusif mendorong siswa untuk terus belajar sambil belajar. Misalnya di dekat atau di dekat pasar, tentu setiap hari mereka diganggu karena kebisingan, karena teriakan para pedagang, atau karena banyak pembeli yang menawarkan barang. Bahkan, siswa jahil justru mengikuti teriakan tersebut.

3) Sarana dan prasarana

Tidak dapat dipungkiri bahwa sarana dan prasarana juga berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Sekolah yang lengkap dengan sarana dan prasarana yang baik memotivasi siswa untuk belajar, membuat mereka merasa senang, dan memfasilitasi proses belajar berkat sarana dan prasarana yang mendukung. Berbeda dengan sekolah dengan sarana dan prasarana yang kurang baik, motivasi belajar siswa menurun karena kesulitan belajar.

4) Orang tua

Sikap orang tua yang selalu memperhatikan anaknya dan memujinya sangat membantu memotivasi siswa untuk belajar. Karena perhatian dan kasih sayang orang tua sangat diperlukan bagi siswa, terutama yang masih tergolong anak-anak. Usia, mereka masih belum bisa mandiri dalam segala hal, termasuk belajar.

5. Indikator motivasi belajar

Menurut Handko (1992: 59). Hal ini dapat dibaca dengan menggunakan beberapa indikator untuk menentukan motivasi belajar siswa, seperti :

a. Kuatnya kemauan untuk berbuat.

Orang yang bermotivasi tinggi memiliki keinginan yang kuat untuk belajar sepanjang waktu, bahkan tanpa tugas dari guru mereka. Para siswa ini termotivasi untuk terus belajar hal-hal baru di kelas, sudah sadar akan pentingnya belajar, dan memandang belajar sebagai wajib tanpa diamanatkan oleh guru, orang tua, atau pihak lain.

b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar

Waktu belajar adalah kesediaan seorang siswa untuk meluangkan waktu setiap hari untuk mempelajari suatu hal tertentu, seperti mata pelajaran besok. Siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar lebih banyak menghabiskan waktunya untuk belajar daripada bermain. Selain itu, para siswa ini akan meningkatkan komitmen waktu/waktu belajar mereka saat menjelaskan kuis dan kuis di sekolah.

c. Kerelaan meningkatkan kewajiban atau tugas yang lain

Siswa aktif membaca untuk mencari sumber jawaban yang tepat saat menyelesaikan tugas di kelas.

d. Ketekunan dalam menjalankan tugas

Ketekunan merupakan ciri dari ketekunan seorang siswa dalam menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) guru. Siswa-siswa ini

selalu mengerjakan pekerjaan rumah mereka sendiri tanpa bantuan dari luar.

Sebaliknya menurut Sudirman (2008:83). Adapun indikator kemauan belajar adalah sebagai berikut..

a. Tekun menghadapi tugas

Mampu bekerja terus menerus untuk waktu yang lama, bekerja dengan sungguh-sungguh, dan tidak pernah berhenti sampai akhir.

b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)

Sikap keras kepala merupakan tanda bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi tidak pernah putus asa ketika berjuang untuk belajar atau menyelesaikan tugas sekolah. Siswa selalu mencari cara untuk memecahkan masalah belajarnya meningkat.

c. Lebih senang mengerjakan tugas/belajar mandiri

Siswa yang bermotivasi tinggi menunjukkan kemandirian dalam belajar dan menyelesaikan tugas. Siswa tidak bergantung pada temannya untuk menyelesaikan tugas sekolahnya, tetapi yakin akan kemampuannya untuk mengerjakan tugas dengan benar dan benar.

d. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam hal/ pelajaran

Siswa yang bermotivasi tinggi dicirikan oleh minat yang kuat pada mata pelajaran dan isu-isu terkait. Dari segi kegiatan pembelajaran, siswa tampak berpartisipasi aktif dalam semua kegiatan kelas, seperti: B. Aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan guru.

e. Cepat bosan

Tugas rutinhal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulangmudah bosan dan menjadi kurang efektif.

Berdasarkan beberapa pernyataan para ahli di atas, motivasi belajar tidak hanya membangkitkan gairah, semangat dan kesenangan dalam belajar, tetapi juga menjadikan belajar didorong oleh keinginan untuk mencapai yang terbaik pada diri siswa. kecenderungan untuk melakukan aktivitas. Outcome atau hasil belajar yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran motivasional adalah untuk memotivasi, memotivasi, mendorong dan memotivasi Anda sebagai direktur.

2.2.4 Materi Tema 2 Sub Tema 4 Pembelajaran 1

1. Matematika

Konten dalam pelajaran ini mengacu pada materi kursus Integer. Bilangan bulat adalah himpunan bilangan yang dimulai dengan 0 (nol) dan selalu lebih besar satu dari bilangan sebelumnya, atau himpunan bilangan bulat non-negatif yang juga dapat diartikan sebagai bilangan

real. Integer juga dapat diartikan sebagai bilangan asli, dengan 0 ditafsirkan sebagai himpunan bagian dari bilangan bulat. Dimulai dengan 0 diikuti oleh bilangan bulat positif. Yaitu, $\{0, 1, 2, 3, \dots\}$. Bilangan bulat adalah kombinasi dari nol $\{0\}$ dan bilangan asli. Matematikawan menggunakan simbol 'W' yang berarti 'bilangan bulat'.

Pada tahap ini, siswa akan menerima mainan hewan yang terdapat pada media komisi dan siswa akan diminta untuk menyebutkan jumlah cakar hewan, mata hewan, telinga hewan, dan ekor hewan yang telah mereka terima atas komisi.

2. Bahasa Indonesia

a. Wawancara

Dalam sebuah wawancara, dua orang bertemu untuk membahas topik tertentu sambil bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab.

Setelah siswa mengumpulkan mainan binatang, mereka mewawancarai kelompok lain tentang apa yang dimakan binatang itu dan apakah ia bertelur atau melahirkan..

3. SBdP

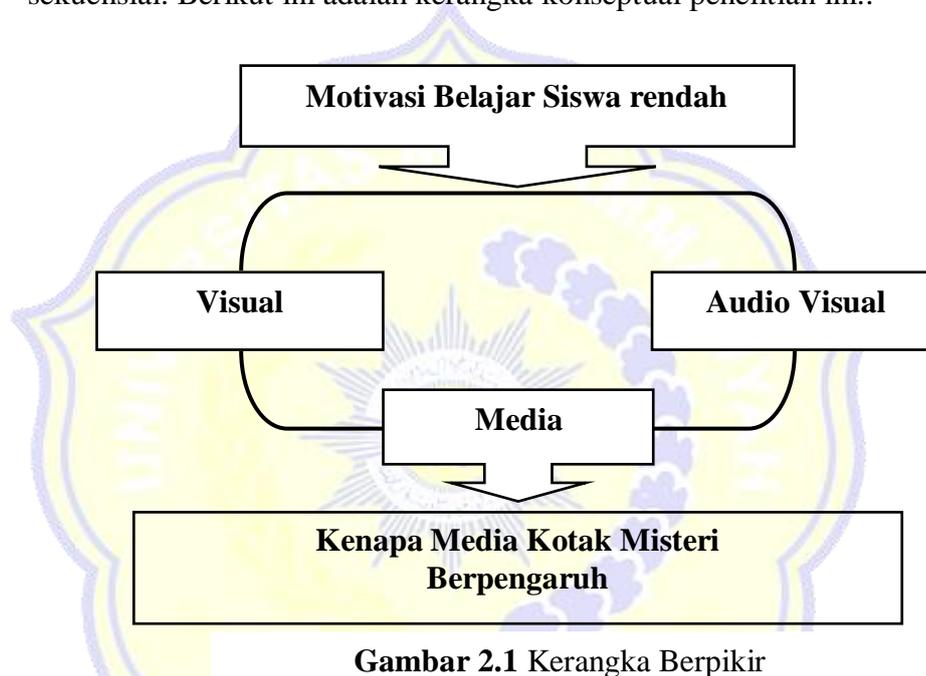
a. Karya

Karya tersebut berbentuk karangan, hasil pemikiran yang dituangkan dalam bentuk gagasan, baik gambar maupun kalimat

atau bentuk. Siswa menggambar binatang kesukaannya atau menuliskan binatang kesukaannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini motivasi belajar siswa dilihat dalam kaitannya dengan materi yang disampaikan dengan bantuan media sekuensial. Berikut ini adalah kerangka konseptual penelitian ini..



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pikir penelitian, hipotesis dirumuskan sebagai..

Ha= ada pengaruh media komis terhadap motivasi belajar siswa tema 2 subtema 4 pembelajaran 1 kelas III SDN 6 sila.

Ho= tidak ada pengaruh media komis terhadap motivasi belajar siswa tema 2 subtema 4 pembelajaran 1 kelas III SDN 6 sila.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan eksperimen kuasi-eksperimental di mana peneliti tidak memiliki kendali atas semua kecuali beberapa variabel ini, dan peneliti membagi variabel-variabel ini menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol..

Desain penelitian ini adalah quasi-experimental design tipe non-equivalent control group design. Penelitian ini dilakukan dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (komparatif). Pada kegiatan pertama dilakukan pre-test untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah itu, perlakuan kelompok uji berupa media aplikasi, dan kelompok kontrol (perbandingan) dilakukan dengan cara tradisional yaitu ceramah, tanya jawab dan diskusi. Kemudian, pada akhir kelas eksperimen dan kontrol, dilakukan post-test untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan yang terjadi setelah perlakuan.

Tabel 3.1 Rancangan penelitian

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sugiyono (2018: 79)

Keterangan:

- O1** : Pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen
- O2** : Pemberian *post-test* pada kelas eksperimen
- O3** : Pemberian *pre-test* pada kelas kontrol

- O4** : Pemberian *post-test* pada kelas kontrol
X :Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media komis
 - : Pemberian perlakuan pada kelas kontrol tidak menggunakan media komis.

Dalam penelitian ini diadakan empat kali pertemuan, dua kali pertemuan di kelas eksperimen dan dua kali pertemuan di kelas kontrol..

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 6 Sila, beralamat di Kecamatan Bolo Kabupaten Bima. Nusa Tenggara Barat.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan maret Tahun Pelajaran 2022/2023.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Senada dengan Sugishirono (2018: 80).Istilah "populasi" mengacu pada domain luas yang mencakup hal-hal dan orang-orang yang memiliki atribut khusus yang dipilih oleh peneliti untuk diselidiki dan ditarik kesimpulannya.Seluruh siswa Kelas III-A dan Kelas III-B SDN 6 Sila Tahun Pelajaran 2021–2022 menjadi populasi penelitian ini.

Table 3.2 Jumlah Siswa Kelas III-A dan Kelas III-B SDN 6 Sila

No.	Kelas III SDN 6 Sila	Siswa Kelas
1.	Kelas Eksperimen	15
2.	Kelas Kontrol	15
	Jumlah	30

3.3.2 Sampel

Sampelnya adalah Sugishirono (2018: 178), bagian dari jumlah populasi dan fitur. Penggunaan metode sampling dalam penelitian ini, yaitu metode non-probabilistic sampling. Menurut Darmadi (2014:62). Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang/peluang yang sama untuk setiap elemen atau anggota populasi yang dipilih sebagai sampel. Jenis teknik sampling non-probabilistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh..

Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel yang menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel, Sugiyono (2013:68). Ini sering terjadi ketika populasinya relatif kecil. Istilah lain untuk sampel jenuh adalah sensus yang mewawancarai semua anggota populasi.

Sampel untuk penelitian ini adalah subset atau perwakilan dari populasi penelitian. 15 siswa kelas III-A sebagai kelas eksperimen SDN 6 Sila dan 15 siswa kelas III-B sebagai kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

3.4.1 Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat (Bound) Sugishirono (2018: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media komis.

3.4.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel atau hasil yang dipengaruhi oleh variabel bebas, Sugishirono (2018:61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa..

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat berlangsung di berbagai setting dengan berbagai sumber. Lingkungan alam, kuliah laboratorium, debat, tindakan, dan nilai adalah semua bidang di mana informasi dapat dikumpulkan dari perspektif lingkungan. Sumber primer dan sekunder dapat digunakan dalam proses pengumpulan data. Sumber sekunder adalah sumber yang tidak secara langsung memasok data ke pengumpul data, sedangkan sumber primer adalah sumber yang melakukannya. Sugishirono, misalnya, melalui orang lain dan surat kabar (2018: 137).

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini antara lain.

1. Tehnik Observasi

Observasi dilakukan dengan teman sejawat mengamati kinerja proses pembelajaran yang dilakukan peneliti pada kelompok eksperimen dan kontrol dan oleh teman sejawat mengamati aktivitas siswa saat mengikuti proses pembelajaran SDN kelas III. Skor berkisar dari 1 sampai 4 dalam melaksanakan pembelajaran. Cara menghitung persentase status keterlaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut.

Pengolahan data penegakan pembelajaran dilakukan dengan menentukan laju penegakan pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut:

$$k = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh melalui pelaksanaan pembelajaran dapat menjelaskan kriteria pelaksanaan proses pembelajaran. Anda dapat melihat ini pada tabel di bawah ini..

Tabel3.3 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Skor	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat Baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup Baik
$60 \leq k < 70$	Kurang Baik

2. Tehnik Tes

Menurut Mahmud (2011: 185). Tes adalah seperangkat pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretest dan posttest berupa soal pilihan ganda. Pre-test diberikan di kedua kelas untuk menilai kemampuan awal siswa, dan post-test diberikan di kedua kelas setelah perlakuan.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

- S** : nilai yang diharapkan (dicari)
- R** : jumlah skor dari item atau soal yang di jawab benar
- N** : skor maksimul dari tes tersebut

3. Tehnik Dokumentasi

Menurut Riduwan (2014:58). Dokumen harus menerima data langsung dari lokasi penelitian, termasuk buku-buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto, dokumenter dan data terkait penelitian. Metode studi dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tertulis seperti Daftar nama siswa dan nilai hasil belajar kognitif siswa.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Suharasaputra (2014: 148). Instrumen penelitian digunakan untuk menjembatani antara subjek atau objek, tergantung pada sarana konten berdasarkan elaborasi konsep/penetapan indikator, untuk mengetahui seberapa baik data mencerminkan konsep yang diukur. Digunakan untuk mengumpulkan data yang telah disiapkan. Pengertian alat penelitian menurut penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti.

1. Angket validasi ahli materi

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator
1	Materi sesuai dengan KI dan KD
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3	Kesesuaian materi dengan evaluasi
4	Konsep materi benar dengan tepat
5	Kesesuaian materi dengan media
6	Kejelasan bentuk dan warna media
7	Kemampuan bagan pohon untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi
8	Kesatuan penggunaan materi
9	Ketetapan materi

2. Angket validasi ahli media

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator
1	Materi sesuai dengan KI dan KD
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3	Kesesuaian materi dengan evaluasi
4	Konsep materi benar dengan tepat
5	Kesesuaian materi dengan media
6	Kejelasan bentuk dan warna media
7	Kemampuan Kotak Misteri untuk alat bantu dan memahami serta mengingat informasi

8	Kesatuan penggunaan materi
9	Ketepatan materi
10	Materi sesuai dengan KI dan KD

Skala penilaian lembar verifikasi median dan material adalah.

3. Angket motivasi belajar

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar angket Motivasi Belajar

No.	Indikator	skor			
		1	2	3	4
	<i>Attention</i> (<i>perhatian/ rasa ingin tahu</i>)				
1.	Keterkaitan saya dengan media yang di gunakan oleh guru				
2.	Rasa ingin tahu siswa terhadap materi lingkungan alam dan lingkungan buatan secara lebih lanjut				
	<i>Relavance</i> (<i>keterkaitan</i>)				
3.	Hubungan materi dalam tema dengan melalui kegiatan				
4.	Hubungan materi dengan kehidupan sehari-hari (lingkungan siswa)				
5.	Keterkaitan antara media dengan materi				
	<i>Confidence</i> (<i>percaya diri</i>)				
6.	Berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas				
7.	Keyakinan dalam memahami media dengan materi				
8.	Berani untuk memecahkan masalah pada kegiatan diskusi atau kelompok				
9.	Keyakinan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				
10.	Keinginan belajar dari diri sendiri				
	<i>Satisfaction</i> (<i>kepuasan</i>)				
11.	Kepuasan dalam melakukan kegiatan diskusi kelompok				
12.	Kepuasan dalam menyelesaikan tugas kelompok				
	Jumlah skor				

3.7 Metode Analisis Data

Untuk mengetahui ada tidaknya rata-rata hasil data sebelum dan setelah perlakuan, ada pengaruh atau tidak berdasarkan keberadaan, metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan metodologi analitik kuantitatif deskriptif dan inferensial serta uji-t. Pengelompokan data variabel dan jenis responden yang berbeda merupakan salah satu proses analisis data. merata-ratakan data berdasarkan variabel dari semua responden, menguraikan data untuk setiap variabel yang diselidiki, dan menjalankan perhitungan untuk melihat apakah hipotesis itu benar. Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu sebagai prasyarat pengujian. SPSS 20.00 for Windows digunakan untuk memudahkan analisis data dalam penelitian ini.

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dapat dihitung nilai rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$v = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

v = nilai uji validitas produk

$\sum x$ = nilai yang diperoleh

$\sum xi$ = nilai yang diperoleh

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan, digunakan ketentuan pada tabel berikut :

Tabel 3.7 Skala Penilaian Untuk Validasi

Presentae	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$84% < V \leq 100%$	Sangat valid	Tidak revisi
$68% < V \leq 84%$	valid	Tidak revisi
$52% < V \leq 68%$	Cukup valid	Perlu revisi
$36% < V \leq 52%$	Kurang valid	Revisi
$20% < V \leq 36%$	Sangat kurang valid	Revisi

2. Uji persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi teratur atau tidak, maka harus dilakukan uji normalitas. Data dapat diuji normalitasnya menggunakan sejumlah teknik, termasuk tes Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Liliefors, probabilitas kertas normal, Chi-Square, dan Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 20. Pengujian kenormalan dalam penelitian ini menggunakan SPSS 20 untuk menganalisis data.

b. Uji Homogenitas

Uji varians yang disebut uji homogenitas digunakan untuk menilai apakah dua kelompok sampel memiliki varians yang sama atau tidak. Statistik digunakan dalam uji homogenitas untuk memastikan apakah varians dari beberapa populasi adalah sama atau tidak. Biasanya, uji ini dijalankan sebagai langkah awal dalam analisis uji t sampel independen. Dengan bantuan SPSS 20 peneliti melakukan uji homogenitas. Jika

nilai signifikansi $> 0,005$, dikatakan variansi data atau lebih kelompok populasi data terbukti sama (homogen), dan jika nilai signifikansi $0,005$, dikatakan variansi data atau lebih kelompok

c. Uji Hipotesis

Rumusan hipotesis tergantung pada rumusan masalah penelitian yang akan dikemukakan serta kerangka teori yang digunakan oleh Sugiyono, dkk (2018:379).

Kemudian, penggunaan analisis statistik (SPSS) 20 digunakan untuk menguji data dan mengevaluasi hipotesis dalam penelitian ini. SPSS 20 digunakan dalam uji normalitas data penelitian ini.

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 $5\% \alpha = 0,05$. Adapun kriteria dalam uji independen sampel t-test. Apabila sig (2-Tailed) $< 0,05$ maka penggunaan media komis efektif. Apabila sig (2-Tailed) $> 0,05$ maka penggunaan media komis tidak efektif.