

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA BIANG RASA TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 DASAN BARU  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

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



Oleh

**MAYA SARI**  
**118180020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA BIANG RASA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
SISWA KELAS IV SDN 1 DASAN BARU  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, 10 Januari 2023

**Dosen Pembimbing I**



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

**Dosen Pembimbing II**



**Yuni Mariyati, M.Pd**  
NIDN. 0806068802

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



**Haifaturrahmah, M.Pd.**  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA BIANG RASA TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 DASAN BARU  
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Maya Sari ahyudin telah dipertahankan di depan  
Dosen Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Selasa 10 Januari 2023

**Dosen Penguji:**

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

Mengesahkan,

**Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram**

**Dekan,**

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

## SURAT PERNYATAAN

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

Nama : Maya Sari

Nim : 118180020

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul *Pengaruh Media Biang Rasa Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Dasan Baru Tahun Pelajaran 2022/2023* adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

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

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

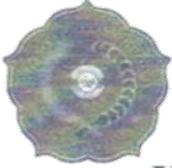
Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



**MAYA SARI**  
**118180020**



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

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

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

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

Nama : MAYA SARI  
 NIM : 118100020  
 Tempat/Tgl Lahir : TALIWANG - 25 - 12 - 1998  
 Program Studi : PESD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp : 085 - 238 - 152 - 806  
 Email : Mayasaaari1998@gmail.com

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

Pengaruh media biang rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru tahun pelajaran 2022 / 2023

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%**

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

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

Mataram, Jumat - 17 - 03 - .....2023

Penulis



MAYA SARI  
 NIM. 118100020

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](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : MAYA SARI  
 NIM : 118180020  
 Tempat/Tgl Lahir : TAUWANG - 25 - 12 - 1998  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 085 - 228 - 152 - 006  
 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 biang rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru tahun pelajaran 2022/2023

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, Jumat - 17 - 02 - 2023  
 Penulis



MAYA SARI  
 NIM. 118180020

Mengetahui,  
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

## MOTTO

*“Orang yang gagal biasanya terlalu banyak berencana, dan menghabiskan waktunya tanpa berpikir solusi terbaik untuk hidupnya”*

## PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim...

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

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengaruh Media Biang Rasa Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Dasan Baru Tahun Pelajaran 2022/2023.*

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

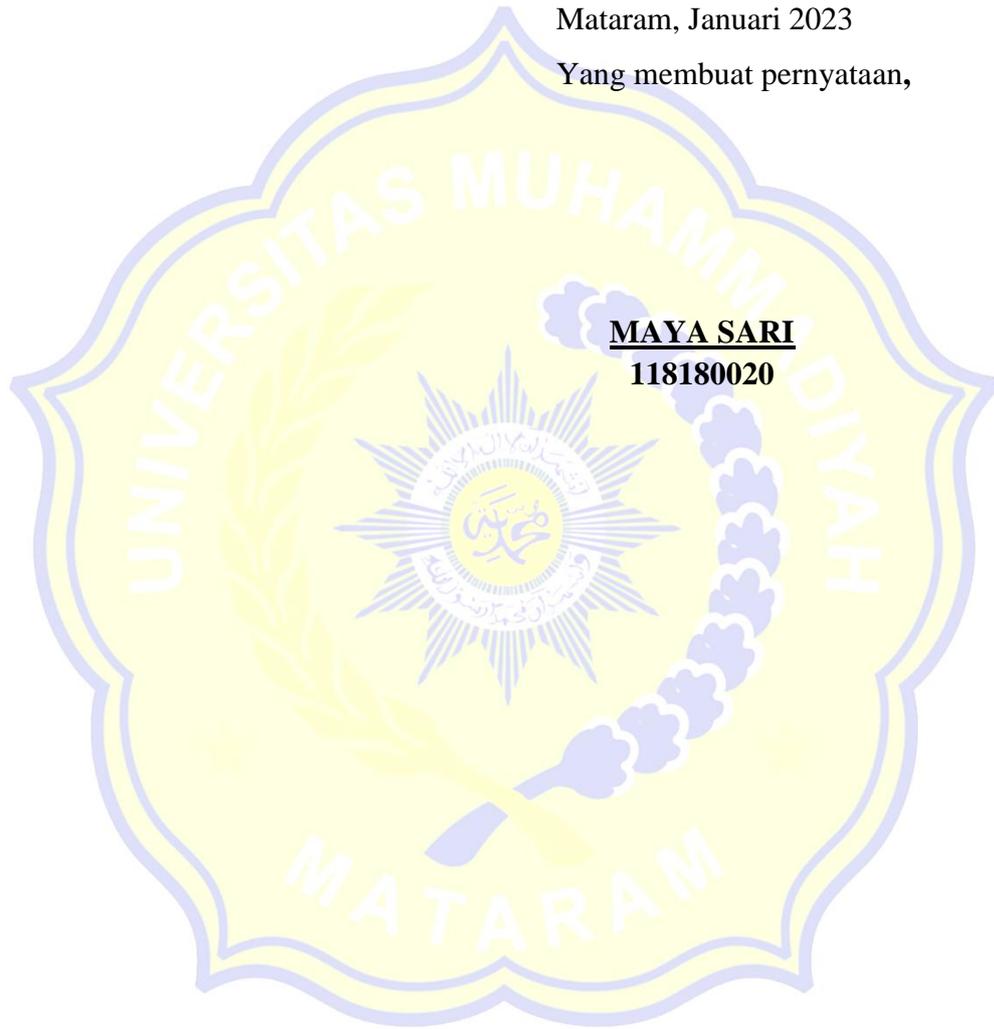
1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, sekaligus sebagai dosen pembimbing I.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Ibu Yuni Mariyati, M.Pd, selaku pembimbing ke II (kedua)
5. Bapak kepala sekolah SDN 1 Dasan Baru beserta guru dan stafnya.
6. Terimakasih kepada Orang tuaku dan saudarahku atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehingga anaknda dapat menjadi seperti ini

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

Mataram, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,

**MAYA SARI**  
**118180020**



Maya Sari. 118180020. “Pengaruh Media Biang Rasa Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Dasan Baru Tahun Pelajaran 2022/2023”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

**Pembimbing 1** : Dr.Muhammad Nizaar, M.Pd.Si  
**Pembimbing 2** : Yuni Mariyati, M.Pd

### ABSTRAK

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa dan lebih merangsang kegiatan belajar sehingga siswa akan bergairah dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran media Biang Rasa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa didik pada tema 5 Sub Tema 1 siswa didik Kelas IV di SDN 1 Dasan Baru. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Eksperimental designe* dengan jumlah sampel 40 siswa kelas IV di SDN 1 Dasan Baru. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan non test dan tes untuk mengetahui hasil belajar dan dokumentasi dengan teknik analisis data yaitu uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.00 *for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ((3,702 > 2,024), dan nilai  $sig \leq 0,05$  (0.001 ≤ 0,05). Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  terima. Hal ini menunjukkan, bahwa hipotesa ( $H_a$ ) yang berbunyi bahwa ada pengaruh media biang rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru Tahun Pelajaran 2022/2023.

**Kata kunci:** Media Biang Rasa, Motivasi Belajar Siswa

Maya Sari. 118180020. *"The Effect of Biang Rasa Media on Student Learning Motivation in Grade IV of SDN 1 Dasan Baru Academic Year 2022/2023"*. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

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

Consultant 2: Yuni Mariyati, M.Pd

### ABSTRACT

The usage of learning media should be able to capture students' interest and motivate learning so that they would be enthusiastic about learning. In Theme 5 Sub Theme 1 for Grade IV students at SDN 1 Dasan Baru, this study aims to ascertain the impact of adopting the Biang Rasa learning medium to enhance student motivation. For this kind of study, 40 Grade IV students at SDN 1 Dasan Baru served as the sample size for a quasi-experimental design. The methods for gathering data employed in this study include non-tests, tests, and data analysis methods such as validity testing, reliability testing, normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing. The results showed that the hypothesis testing calculation using the SPSS 20.00 for Windows program with the Independent Sample T-Test technique at a significance level of 5% obtained a  $t_{count} \geq t_{table}$  ( $3.702 > 2.024$ ), and  $sig \leq 0.05$  ( $0.001 \leq 0.05$ ). Thus,  $H_0$  is rejected, and  $H_a$  is accepted. This result indicates that the hypothesis ( $H_a$ ) states that Biang Rasa media affects student learning motivation in Grade IV of SDN 1 Dasan Baru Academic Year 2022/2023 is accepted.

**Keywords:** Biang Rasa Media, Student Learning Motivation

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN BERSEDIA PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Teoritis .....	5
1.6 Manfaat Praktis .....	5
1.7 Batasan Operasional .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	8
2.2 Kajian Pustaka .....	11
2.2.1 Media Pembelajaran .....	11
2.2.2 Media Biang Rasa.....	14
2.2.3 Motivasi Belajar .....	18
2.3 Kerangka Berpikir .....	24
2.4 Hipotes.....	25

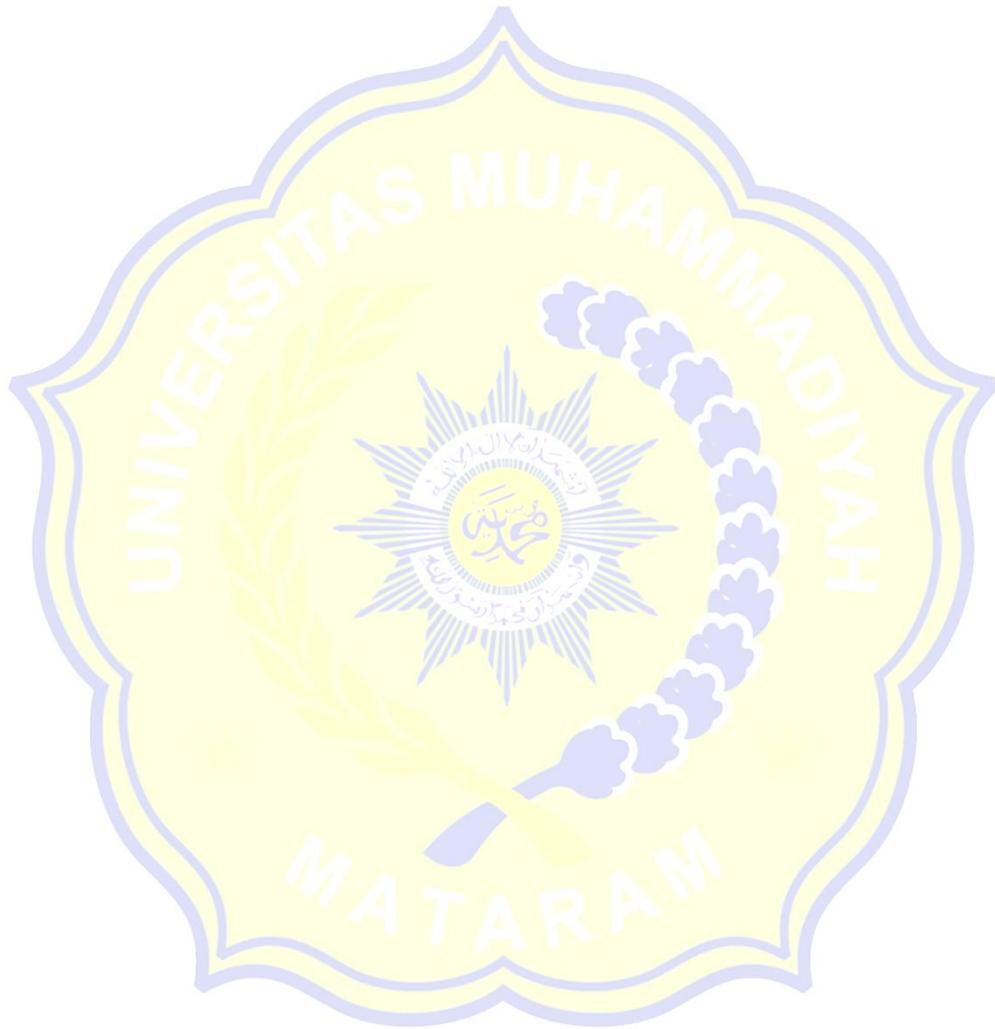
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Metode dan Desain Penelitian .....	26
3.2 Populasi dan Sampel.....	28
3.2.1 Populasi .....	28
3.2.2 Sampel .....	28
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
3.4 Variabel Penelitian.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6 Instrument Penelitian .....	33
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	38
3.8 Teknik Analisis Data .....	41
3.8.1 Uji Normalitas .....	41
3.8.2 Uji Homogenitas.....	42
3.8.3 Uji Hipotesis .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian .....	46
4.1.2 Data Observasi Keterlaksanaan .....	48
4.1.3 Uji Instrument.....	49
4.1.4 Deskripsi Hasil Belajar Siswa .....	51
4.1.5 Uji Persyaratan Analisis .....	53
4.1.6 Uji Hipotesis.....	56
4.2 Pembahasan .....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian .....	26
Table 3.2. Data Peserta Didik Kelas IV di SDN 1 Dasan Baru Tahun Pelajaran 2022/2023 .....	27
Tabel 3.3. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran .....	31
Tabel 3.4. Kisi-kisi lembar observasi kelas eksperimen .....	33
Tabel 3.5. ` Kisi-kisi lembar observasi kelas kontrol.....	35
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	37
Tabel 3.7. Kategori Validitas Soal .....	40
Tabel 3.8. Kategori Reabilitas Soal.....	37
Tabel 4.1. Hasil keterlaksanaan pembelajaran .....	48
Tabel 4.2. Validitas Butir Angket Motivasi Belajar .....	50
Tabel 4.3. Hasil Uji Realibilitas Angket Motivasi Belajar .....	51
Tabel 4.4. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	52
Tabel 4.5. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Esperimen.....	53
Tabel 4.6. Hasil Uji Normalitas.....	54
Tabel 4.7.Uji Homogenitas .....	55
Tabel 4.8.Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....`24



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Yang dimaksud dengan “media pembelajaran” adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan kejelasan informasi yang disampaikan pengajar kepada siswa agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sejalan dengan konsepsi media pembelajaran yang telah dikemukakan sebelumnya, Arsyad mengemukakan argumentasi yang dikemukakan dalam Nugroho (2015:10) bahwa “media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya.”

“Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan dengan cara atau media tertentu,” jelas Arief dalam Putri (2017:2). "Proses belajar mengajar." Dari sini dapat disimpulkan bahwa media memainkan peran penting dalam proses pendidikan baik di dalam maupun di luar kelas. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan berbagai bentuk media baik di dalam maupun di luar kelas. Secara khusus, tanggung jawab ini berada di pundak instruktur. Sedangkan penerapan media pembelajaran belum terlaksana secara efektif dan produktif di SDN 1 Dasan Baru, seperti yang terlihat dari hasil observasi. Hal ini terlihat ketika guru mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran cenderung hanya menggunakan buku pelajaran dan papan tulis. Sebaliknya,

siswa hanya akan membaca dan mengerjakan soal-soal yang ada di buku pelajaran jika diberi tugas oleh guru.

Seorang guru diharapkan mampu menggunakan media secara efektif dalam proses pembelajaran sehingga pesan-pesan dapat dengan mudah tersampaikan dari guru ke siswa. Jika media tidak digunakan secara efektif dan sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan pembelajaran, maka peranannya dalam proses pembelajaran tidak akan terlihat. Seperti yang dikemukakan Sadiman dalam Sundayana (2016:7-8) tentang fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera. , (3) membangkitkan semangat belajar, interaksi lebih langsung antar siswa, (4) meningkatkan retensi informasi, dan (5) media pembelajaran yang digunakan juga harus mampu menarik perhatian siswa dan lebih merangsang kegiatan belajar sehingga siswa akan semangat belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran jelas sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran dan membantu anak dalam membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkrit, terbukti dengan fungsi-fungsi media tersebut di atas.

Penggunaan sumber belajar yang efektif dan motivasi belajar merupakan komponen kunci dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Motivasi sangat penting untuk proses pembelajaran karena tanpa itu, seseorang tidak akan mampu melakukan upaya yang diperlukan untuk belajar. Serupa dengan itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan

mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif. Terbukti bahwa motivasi belajar dan media pembelajaran memiliki pengaruh yang baik terhadap prestasi belajar.

Faktor pemicu menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu unsur tersebut. Siswa tidak akan bosan dan lebih termotivasi untuk belajar jika diberikan berbagai materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya.

Faktor lain yang turut mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar adalah media pembelajaran. Selama di sekolah, siswa lebih banyak berinteraksi dengan teman sebayanya, dibandingkan dengan di rumah, di mana mereka lebih suka berinteraksi dengan teman bermainnya. Teman memiliki dampak yang signifikan terhadap seberapa baik siswa belajar. Karena teman sekelas mengajak untuk berdiskusi tentang mata pelajaran yang tidak ada hubungannya dengan materi pelajaran dan karena siswa asyik bermain dengan teman bermainnya di rumah, mereka tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi sehingga membuat mereka tidak termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan. Dalam situasi ini, guru juga diharapkan untuk meningkatkan jumlah studi dan, semaksimal mungkin, memperdalam ide-ide mendasar dari ilmu-ilmu sosial untuk menginovasi bahan ajar untuk pembelajaran tema 5 subtema 1. Hal ini akan membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan mendorong siswa untuk belajar dengan semangat yang lebih besar. Penggunaan media biang rasa untuk

mendongkrak motivasi belajar siswa pada tema pelajaran 5, subtema 1, pembelajaran 1.

Berdasarkan hasil investigasi dan observasi yang dilakukan di SDN 1 Dasan Baru, seperti yang telah peneliti jelaskan di atas, para pengajar di sana belum pernah menggunakan media Biang Rasa dalam pembelajarannya. Pendidikan diberikan secara tidak langsung oleh instruktur, yang hanya mengandalkan bahan tertulis seperti buku pelajaran dan papan tulis. Guru menggunakan alat angket untuk mengukur motivasi belajar siswa, indikatornya meliputi keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, keinginan untuk mencapai tujuan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menyenangkan dalam belajar, dan lingkungan belajar kondusif yang mendukung berlangsungnya pembelajaran yang berkualitas.

Selain itu, guru masih kurang bervariasi dalam menggunakan berbagai teknik pengajaran, yang terlihat pada kecenderungan hanya menggunakan teknik ceramah, diskusi dan diselengi dengan tanya jawab. Apalagi konsep pembelajaran yang disampaikan, lebih banyak bersifat abstrak, guru masih sangat minim dalam menggunakan media. Tentunya ini berdampak pada respon siswa dalam memahami suatu konsep yang disampaikan, ini terlihat pada kegiatan mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan memilih untuk bermain sendiri seperti mengganggu teman yang lain dan berjalan-jalan di kelas yang kemudian berdampak pada motivasi belajar siswa.

Apabila kita membandingkan kondisi yang ada di sekolah dengan kondisi yang sebenarnya ada di lapangan, kita menemukan adanya kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal yang seharusnya ada di sekolah dengan kondisi yang sebenarnya ada di sekolah. Sehubungan minimnya penggunaan media pembelajaran yaitu Biang Rasa dalam proses belajar maka peneliti menganggap perlu mengkaji **“Pengaruh media Biang Rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru Tahun Pelajaran 2022/2023.”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah peneliti ini adalah ”bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran media Biang Rasa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa didik pada tema 5 Sub Tema 1 siswa didik Kelas IV di SDN 1 Dasan Baru”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran media Biang Rasa terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada tema 5 Sub Tema 1 siswa Kelas IV SDN 1 Dasan Baru. Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran media Biang Rasa.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis dan praktis.

### **1.5 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk memahami dampak kemampuan penggunaan media pembelajaran media Biang Rasa terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada tema 5 Sub Tema 1 siswa Kelas IV SDN 1 Dasan Baru yang secara umum berkontribusi terhadap pendidikan dan secara khusus sebagai repertoire atau sumber penelitian selanjutnya.

### **1.6 Manfaat Praktis**

Penelitian ini memiliki potensi untuk menawarkan manfaat bagi instruktur kelas, siswa, dan institusi pendidikan secara keseluruhan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 5 Sub Tema 1 siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru. Informasi ini dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 5 Sub Tema 1.

Hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi peneliti, tetapi juga bermanfaat bagi siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Secara lebih khusus hasil tersebut berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 5 Sub Tema 1 siswa kelas IV yang bersekolah di SDN 1 Dasan Baru.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran dan saran yang sangat penting dalam pengembangan sekolah, khususnya bagi upaya guru untuk memaksimalkan kemajuan dan meningkatkan motivasi siswa. Sementara itu, bagi sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat menyumbangkan ide dan saran tersebut.

## 1.7 Batasan Operasional

### 1. Pengaruh

Adalah suatu gaya (kekuatan, kemampuan dan sebagainya) dari sesuatu, baik yang bernyawa maupun yang tidak bernyawa, yang dapat menyebabkan perubahan pada benda-benda di sekitarnya. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran diorama diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa didik dalam mempelajari materi tema 5 Sub Tema 1 Pembelajaran 1.

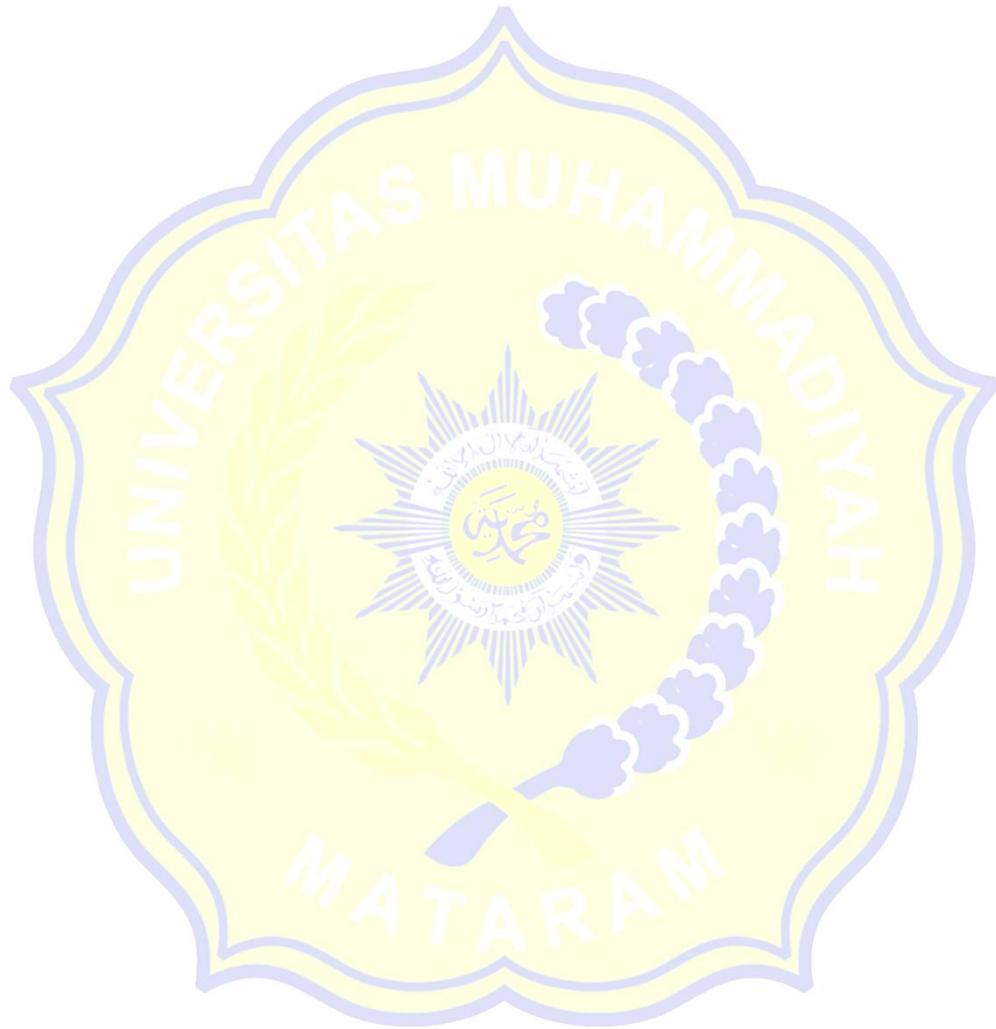
### 2. Media Biang rasa

Media Biangrasa (Persatuan dalam kerangka ras, agama, suku, dan antargolongan) Platform media pembelajaran yang dikenal dengan Biang Rasa merupakan perpanjangan dari Bhinneka dalam kaitannya dengan isu ras, agama, dan suku di Indonesia, serta isu antar kelompok yang berbeda. Media ini adalah bianglala yang dibuat dari stik es krim. Tujuan bianglala ini adalah untuk menjawab semua pertanyaan lotere yang saat ini ditanyakan di dalam rumah. Rumah-rumah berisi pertanyaan tentang keragaman yang ada di Indonesia dalam hal suku bangsa, ras, agama, dan hubungan antar kelompok.

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan untuk mengeluarkan seseorang dari keadaan malasnya dan membuat mereka bergerak menuju tugas atau pekerjaan. Penguji menggunakan kuesioner untuk mengukur motivasi belajar siswa, Indikatornya meliputi kebutuhan untuk berhasil, dorongan

untuk belajar, keinginan untuk mencapai tujuan masa depan, penghargaan untuk belajar, kegiatan belajar yang menyenangkan, dan lingkungan belajar yang mendukung.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah pengaruh media Biang Rasa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa didik pada tema 7 Sub Tema 1 siswa didik Kelas IV di SDN 1 Dasan Baru tahun pelajaran 2022. Sebelum peneliti melakukan penelitian, sudah banyak peneliti terdahulu yang telah melakukan penelitian yang relevan antara lain sebagai berikut.

- 1) Penelitian yang dilakukan Anang Yuliawan (2014) dengan judul “Pengaruh Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Muhammadiyah Program Khusus Wonogiri Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian ini menggunakan analisis statistik dan merupakan bentuk penelitian kuantitatif. Analisis statistik uji regresi yang mudah digunakan untuk analisis data. Hasil menunjukkan bahwa di SD Muhammadiyah Wonogiri, infrastruktur dan fasilitas memiliki dampak yang baik pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa untuk belajar.

Lokasi dan pokok bahasan penelitian yang akan dilakukan peneliti saat ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian sebelumnya, tempat penelitian adalah SD Muhammadiyah Program Khusus Wonogiri tahun pelajaran 2013–2014, dan penelitian akan dilakukan di SDN 1 Dasan Baru. Kajian tentang kemajuan belajar dan motivasi belajar siswa ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan

peneliti lakukan. Kedua metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

- 2) Penelitian oleh Sofiyatun yang berjudul peningkatan kemampuan matematika permulaan melalui permulaan balok laci aritmetika di pos PAUD se-Kecamatan Gunung Pati Semarang. Dalam penelitian ini melalui penggunaan media balok laci dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak usia dini dengan dibuktikan dari hasil penilaian yang sudah dilakukan.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang terletak pada lokasi dan bidang kajiannya. Lokasi dalam penelitian sebelumnya ini adalah PAUD se-Kecamatan Gunung Pati Semarang, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penelitian berada di SDN 1 Dasan Baru. Perbedaan yang lain terlihat dari bidang kajiannya peningkatan kemampuan matematika permulaan melalui permulaan balok laci aritmetika, Sedangkan penelitian yang sekarang akan meneliti tentang pengaruh media biang rasa terhadap motivasi belajar siswa. Persamaan peneliti ini dengan penelitian yang akan peneliti adalah sama-sama menganalisis tentang kemajuan motivasi siswa.

- 3) Pratiwi (2019) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bianglala Pecahan sebagai Medi pembelajaran di SD”. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian R&D. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa yang selama ini sering dianggap sebagai beban bagi sebagian siswa, serta untuk mengurangi

tingkat kebosanan siswa. Bianglala edukasi yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran merupakan hasil akhir dari pelatihan ini. Uji coba tahap 1 dengan 10 siswa menghasilkan hasil 3,70, sedangkan uji coba tahap 2 dengan 30 siswa menghasilkan rata-rata hasil rata-rata 3,57. Penilaian ahli materi bianglala pendidikan menghasilkan nilai rata-rata 80,71%, dan penilaian ahli media terhadap bianglala pendidikan adalah 80,51%. Oleh karena itu, dapat dikatakan media pendidikan Bianglala layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

Perbedaan penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang terletak pada media, uji coba, materi pembelajaran dan metodenya, penelitian yang terdahulu menggunakan media Bianglala dengan metode R&D sedangkan peneliti yang sekarang menggunakan media Biang Rasa dengan metode Eksperimen. Persamaan peneliti yang terdahulu dengan peneliti yang dilakukan sekarang yaitu sama-sama menggunakan media dalam proses pembelajaran.

- 4) Penelitian oleh Marinka yang berjudul “Pengembangan bianglala edukasi sebagai media pembelajaran di SD/MI”. Dalam penelitian ini melalui penggunaan Bianglala edukasi dapat meningkatkan kemampuan matematika di SD/MI dengan dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh karena itu bianglala edukasi dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.(Marinka 2019)

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan sekarang terletak pada lokasi dan bidang kajiannya.

Lokasi dalam penelitian sebelumnya ini adalah di SD/MI dan tujuannya untuk meningkatkan kemampuan matematika, Sedangkan yang akan dilakukan oleh peneliti berada di SDN 1 Dasan Baru dan tujuannya yaitu mengetahui pengaruh media Biang Rasa terhadap motivasi belajar. Persamaan peneliti ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengedukasikan media.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media**

Menggunakan alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk merekam, mengolah, dan menyusun ulang informasi verbal dan visual inilah yang disebut sebagai “media” Sundayana (2016: 4). Sedangkan “media merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya”, Arsyad dalam Nugroho (2015:10).

Menurut Smaldino dalam (Utomo, 2008: XXIV), medium (atau jamaknya, media) adalah sarana komunikasi sekaligus sumber informasi. Istilah "medium" berasal dari kata Latin "inter", yang berarti "antara". Ini digunakan untuk menggambarkan apa pun yang mentransmisikan informasi antara pengirim dan penerima. Apa pun yang mengirimkan informasi dari sumber ke penerima disebut sebagai "medium", yang merupakan istilah umum. Kata "media", yang berarti "antara", berasal

dari bahasa Latin. Ada banyak contoh, beberapa yang meliputi video, televisi, diagram, bahan tertulis, program komputer, dan instruktur.

Media menurut Bovee (Sundayana, 2016: 6) “merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”. Pada hakekatnya, salah satu unsur sistem pembelajaran adalah media pembelajaran.

Pengertian “media” menurut Djamarah dan Zain (2010: 121) adalah “alat apa saja yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pengajaran”.

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu sumber belajar yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar”, menurut Nugroho (2015:11).

Pengertian “media” menurut Arsyad (2003: 3) adalah “alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Argumen yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk. (2011:19) bahwa “media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen pembelajaran, di samping pesan, orang, pengaturan teknis, dan peralatan.

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan menyampaikan secara jelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan berdasarkan pemahaman tentang media yang dikemukakan oleh para ahli.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor, menurut Huda (2016: 6). mengacu pada “semua kejadian (events) yang secara langsung dapat mempengaruhi terjadinya proses belajar pada manusia”. Kuritawan (2014): 27

Sementara Ariyanti (2015:27) menyatakan bahwa “kegiatan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi siswa melalui pembelajaran”,

Menurut Asyad dalam Nugroho (2016:10–11), “Apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melaksanakan proses belajar secara efektif, dianggap sebagai pembelajaran. media.

Arsyad dalam Nugroho (2015:11), “Dengan fokus pada visual dan video, media produktif adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan informasi di atas, jelaslah bahwa segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi belajar mengajar termasuk dalam kategori media pembelajaran.

### 2.2.2 Media biang rasa

#### 1. Pengertian Media biang rasa

Menurut Muhammad Fakri Ali (2019), “Biang Rasa” mengacu pada Bhinneka dalam konteks hubungan ras, agama, suku, dan

antargolongan di Indonesia. Media berbentuk bianglala ini dibuat dari stik es krim. Bianglala ini bertujuan untuk membangkitkan banyak pertanyaan dari warga. Pertanyaan tentang keberagaman Indonesia baik suku, ras, agama, maupun antar golongan ditanyakan di dalam rumah. Biang Rasa kami buat karena menurut kami menarik untuk menyampaikan informasi tentang keberagaman Indonesia melalui sebuah permainan khusus. Muhammad Fakri Ali juga menjelaskan cara menggunakan perangkat pembelajaran “Biang Rasa”, yaitu membagi kelas menjadi beberapa kelompok beranggotakan empat orang atau sesuai kebutuhan guru. Kemudian, dengan menggilir Biang Rasa terlebih dahulu, satu siswa dari setiap kelompok akan mengikuti undian. Lihat berapa nomor yang diterima braket dengan memutar bianglala ke kanan dan menunggu hingga berhenti di atas, seperti yang ditunjukkan oleh panah. Selanjutnya, ajukan pertanyaan kelompok Anda di rumah, dan mereka harus menjawabnya. Ketidakmampuan Anda untuk merespons akan mengurangi pentingnya penilaian guru.

Menurut Wahyuni (2017:2), sebuah media berbentuk bianglala yang dapat diputar dan dibagi menjadi berbagai sektor/bagian dimana terdapat kartu soal yang berfungsi sebagai biang rasa keberuntungan. Menurut Aulia (2016:12), sarana pembelajaran *sense of luck* menggunakan lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Siswa akan menjawab pertanyaan pada sektor tersebut yang tertera dalam bentuk angka tertentu pada sektor yang ada di dalam lingkaran.

Sedangkan Rahman, dkk. (2013: 2-3) berpendapat bahwa roda keberuntungan adalah teknik pembelajaran yang melibatkan semua siswa dalam penggunaannya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Dari uraian di atas jelas bahwa media biang rasa adalah media permainan yang berbentuk roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat soal-soal. Media ini dapat digunakan untuk melibatkan semua orang, membangkitkan minat mereka, dan memotivasi peserta didik. Itu juga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman di antara siswa sambil memfasilitasi lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif.

## **2. Langkah-langkah Penggunaan Media biang rasa**

Berikut langkah-langkah yang disebutkan Ginnis dalam Aulia (2016: 28–29) dalam menggunakan media biang rasa keberuntungan:

- a. Satu set kartu remi harus dibuat dengan pertanyaan di depan dan nomor di belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di kelas.
- b. Bagilah karton "Media Biang Rasa" menjadi beberapa sektor atau bagian berdasarkan jumlah kartu yang diproduksi, kemudian beri nomor pada setiap sektor. Selanjutnya, buat pemutar media berbasis karton dan pin dalam bentuk panah.
- c. Sebuah lingkaran besar siswa duduk. Sisi nomor kartu dibentangkan terlebih dahulu.

- d. Salah satu perwakilan siswa masuk ke kelas dan memutar sumber media. Siswa mengambil kartu sesuai dengan angka yang dipelajarinya dari sumber rasa setelah anak panah menunjuk ke angka tertentu. Siswa kemudian menanggapi pertanyaan kartu.
- e. Semua siswa di kelas berpartisipasi dalam diskusi. Kartu dianggap hilang jika siswa memberikan jawaban yang akurat. Jika tidak, kartu tersebut dikembalikan sehingga siswa tambahan dapat mencoba menjawab pertanyaan kartu tersebut.
- f. Siswa secara bergantian memutar media rasa. Seorang siswa yang telah bermain dan menjawab pertanyaan menominasikan yang lain untuk melakukannya. Siswa tersebut harus tetap bermain sampai mendapatkan nomor yang belum dibakar jika siswa selanjutnya menerima nomor yang dibakar.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media biang rasa merupakan media permainan yang dapat digilir siswa untuk menentukan teks yang diperoleh, setelah itu siswa membaca teks dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media biang rasa**

Selain manfaat yang disebutkan oleh Ginnis (2016:123), media permainan biang rasa juga memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a Media baru untuk pembelajaran tematik adalah media permainan, atau "biang rasa".

- b Media permainan ini disajikan secara menarik (animasi, gambar, suara, dan warna) agar dapat menarik minat siswa.
- c Memperdalam pemahaman siswa terhadap informasi yang diberikan.
- d Fleksibel dan adaptif karena media ini dapat dibuat dan diubah sesuai dengan sumber daya dan kemampuan yang berbeda.
- e Media biang rasa ini merupakan perangkat yang digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Mudah diproduksi dan mudah digunakan, meningkatkan minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan media biang rasa ini.
- f Berikan umpan balik yang jujur untuk memastikan bahwa pembelajaran terjadi dengan cepat dan efektif.

Aulia (2016: 29) mengungkapkan kekurangan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- a. Bermain membutuhkan banyak waktu.
- b. Guru membutuhkan lebih banyak waktu, ruang, dan tenaga. Hal ini dikarenakan media yang digunakan untuk roda keberuntungan adalah media pembelajaran manual.
- c. Agar proses pembelajaran berhasil, diperlukan dukungan fasilitas, sumber daya, dan biaya yang memadai.

Manfaat media biang rasa yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan melatih daya ingat dan kecepatan berpikir siswa dalam menyelesaikan atau menjawab setiap soal dapat disimpulkan dari uraian di atas. kekurangan dari media biang rasa adalah membutuhkan waktu

yang lama untuk memutarinya, membutuhkan tenaga, ruang, dan waktu yang lebih banyak, serta memerlukan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai.

### **2.2.3 Motivasi Belajar**

#### **1. Pengertian motivasi belajar**

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal belajar siswa untuk melakukan perubahan perilaku, biasanya dengan beberapa indikator atau unsur pendukung (Kurniawan, 2014:97-98).

“Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya suatu perasaan dan didahului dengan adanya tanggapan terhadap suatu tujuan,” kata Donald (Sardiman, 2016: 73).

Menurut Utomo (2008:XXXIV), “Proses mempengaruhi atau mendorong individu atau kelompok kerja dari luar agar mau melaksanakan sesuatu yang telah diputuskan disebut sebagai motivasi.”

Menurut Afif dalam Sadiman (2015:59), “Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak yang menyeluruh dalam diri siswa yang menciptakan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan yang memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan oleh mata pelajaran tersebut dapat tercapai.”

Menurut Suryabrata (2011:70), “motivasi adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu untuk melakukan perilaku tertentu guna mencapai tujuan tertentu”. Proses pembelajaran dapat

dipercepat dengan bantuan media. Membangkitkan dan mengarahkan perilaku adalah fungsi dari motivasi. Slameto (2013): 174

Bernard mengklaim bahwa “motivasi sebagai fenomena yang dapat terlibat dalam merangsang tindakan menuju tujuan tertentu yang sebelumnya sedikit atau tidak ada gerakan menuju tujuan tertentu” dalam Wahyuningrum (2015: 24).

Menurut Kurniawan (2014:4), “belajar adalah proses aktif internal seseorang yang di dalamnya berinteraksi dengan lingkungan menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif permanen.”

“Belajar adalah proses internal dan melibatkan unsur kognitif,” kata Gagne Kurniawan,( 2014: 4).

Berdasarkan pengertian belajar dan motivasi di atas, motivasi belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mendorong seseorang atau kelompok untuk terlibat dalam proses belajar.

## **2. Fungsi motivasi dalam belajar**

Sardiman (2016:85) ada tiga fungsi motivasi belajar, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, sehingga sebagai penggerak atau motor yang mengeluarkan energi. Dalam situasi ini, motivasi berfungsi sebagai dorongan untuk semua kegiatan yang diperlukan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, Secara khusus, menuju hasil yang diinginkan. Akibatnya, motivasi dapat memberi tujuan pada tindakan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuan.

- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu dengan mengesampingkan perbuatan-perbuatan yang tidak berguna, menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan secara selaras untuk mencapai tujuan tersebut.

### 3. Macam-Macam Motivasi

Kecenderungan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan akademik yang bermanfaat dan praktis untuk mendapatkan hasil maksimal dari kegiatan ini dikenal sebagai motivasi belajar. Beberapa ahli psikologi (Saleh, 2019:194) membedakan dua jenis motivasi, yaitu:

- 1) Motivasi Intrinsik

Ketika seseorang termotivasi dengan cara ini, itu karena mereka sendiri termotivasi untuk melakukan sesuatu, bukan karena orang lain menekan mereka. Seperti seorang siswa yang senang membaca, ia tidak memerlukan instruksi untuk membaca karena itu bukan hanya hobinya tetapi mungkin juga suatu kebutuhan. Motivasi intrinsik ini memiliki dampak yang lebih kuat pada pembelajaran karena bertahan lebih lama dan tidak bergantung pada sumber motivasi eksternal (ekstrinsik). Namun demikian, pendidik harus berurusan dengan motif ekstrinsik ketika motivasi intrinsik siswa tidak mencukupi. Berikut contoh motivasi intrinsik belajar menurut Arden N. Frandsen (dalam Banyu Bening, 2017).

- a) Keinginan untuk belajar dan menjelajahi dunia.
- b) Manusia memiliki sifat positif, kreatif dan keinginan untuk maju.

- c) Adanya keinginan untuk berhasil guna memperoleh dukungan dari orang terdekat, seperti orang tua, saudara, guru, teman, dan sejenisnya.
- d) Perlu baginya untuk menguasai ilmu atau pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

2) Motivasi Ekstrinsik.

Motivasi semacam ini dihasilkan dari kekuatan eksternal, seperti ajakan, perintah, atau paksaan dari orang lain, dan terjadi ketika siswa berada di bawah tekanan untuk melakukan suatu tindakan atau mempelajari sesuatu. Ukuran Motivasi Belajar Menurut Sadirman (2017:83), motivasi internal seseorang memiliki sifat-sifat sebagai berikut. Ada beberapa ciri motivasi belajar yang sudah dimiliki anak, antara lain:

- a) Mengerjakan tugas dengan tekun (mampu bekerja terus menerus dalam waktu lama dan pantang menyerah sebelum selesai).
- b) Tangguh dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa). tidak memerlukan motivasi dari luar untuk berprestasi sebaik-baiknya (tidak mudah puas dengan prestasi yang telah dicapai).
- c) Menyatakan minat pada berbagai isu dewasa (misalnya isu pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan dan pemberantasan korupsi, penentang segala kejahatan, maksiat dan lain-lain).
- d) Lebih suka bekerja sendiri

- e) Mudah tidak tertarik pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, hanya mengulang-ulang saja, sehingga kurang kreatif)
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalok udah yakin akan sesuatu)
- g) Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini.
- h) Senang mengidentifikasi dan menjelaskan masalah.

Peneliti mengambil kesimpulan dari penjelasan para ahli bahwa ada berbagai macam motivasi yang selalu memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan, tidak menjadi masalah bagi guru karena ada motivasi dalam diri siswa yaitu motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya memperhatikan penjelasan guru dengan kesadarannya sendiri. Ketika seorang siswa kekurangan motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik dorongan dari orang lain mutlak diperlukan. Dalam hal ini, tugas guru adalah membangkitkan motivasi siswa.

#### **4. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan sifat psikologis yang berkembang dan dipengaruhi oleh susunan fisiologis dan perkembangan psikologis siswa. menurut Kompri (2016:232) Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

- 1) Aspirasi dan cita-cita siswa. Cita-cita akan meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa untuk belajar.

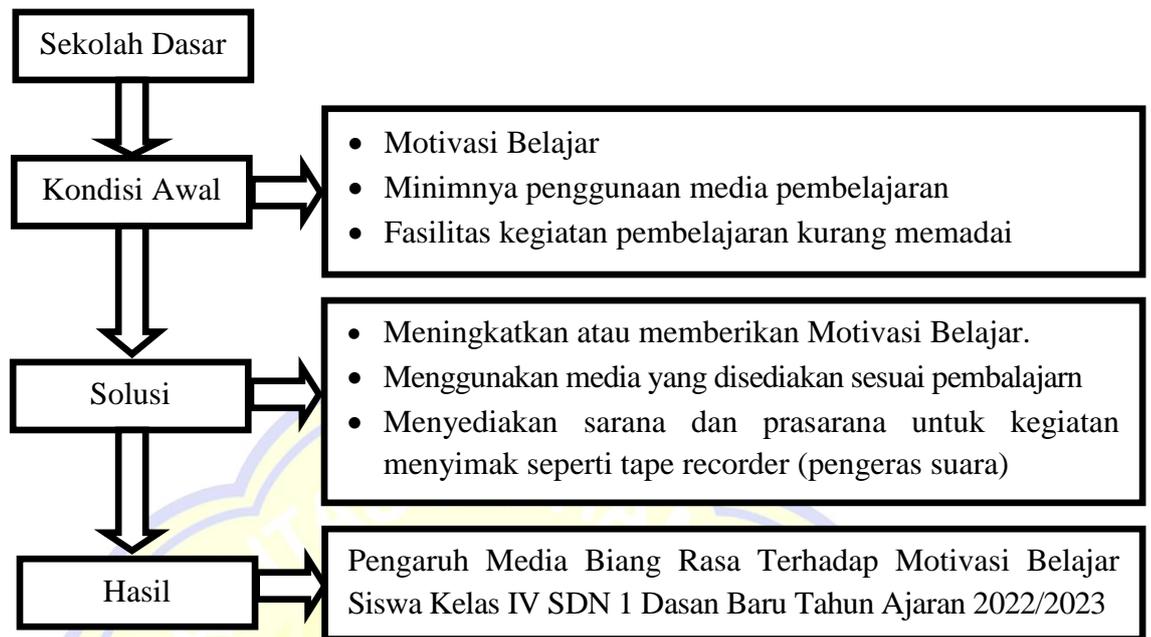
- 2) Kemampuan Akademik Seorang anak harus memiliki kemampuan dan bakat untuk memenuhi keinginannya.
- 3) Kesejahteraan emosional, mental, dan spiritual siswa. Seorang siswa yang sakit akan kesulitan memperhatikan selama kelas.
- 4) Faktor Lingkungan yang Mempengaruhi Siswa. Lingkungan siswa dapat berupa dunia luar, lingkungan tempat tinggal, hubungan teman sebaya, dan aktivitas sosial.

Selain itu Darsono (dalam Emda, 2017: 177) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Cita-cita/aspirasi siswa
- 2) Kemampuan siswa
- 3) Kondisi siswa dan lingkungan
- 4) Unsur-unsur dinamis dalam belajar
- 5) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan suatu tindakan dalam rangkaian untuk rumusan persoalan atau permasalahan hingga kepada suatu tindakan untuk menyelesaikannya. Berdasarkan kajian teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir.



**Gambar: 2.1. Skema Kerangka Berpikir**

#### 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian adalah (Ha) ada pengaruh media biang rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru.

(Ho) = tidak pengaruh media biang rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru

(Ha)= dapat tidak pengaruh media biang rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dimana penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasi suatu fenomena atau fakta sosial, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, Instrumen penelitian digunakan untuk pengumpulan data, dan analisis data bersifat kuantitatif dan statistik dengan tujuan mengevaluasi hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2012:29).

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dimana penelitian eksperimen adalah studi yang mencari perlakuan khusus untuk orang lain dalam kondisi yang dipantau dengan cermat. Jenis penelitian ini adalah quasi experimental penelitian. (Sugiyono, 2016:107). Sedangkan menurut Hadi, dkk (2005: 151). eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap kelompok eksperimen yang diberi perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkendali.

Dalam penelitian ini, desain kelompok kontrol non-ekuivalen digunakan. Dua kelas eksperimen dan kelas control digunakan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Biang Rasa dengan ceramah dan sesi tanya jawab, sedangkan pembelajaran berlangsung pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi standar. Penelitian ini menggunakan pola desain penelitian eksperimen semu dengan desain

nonequivalent control group design ditinjau dari prosedur yang dilakukan.

Berikut dapat dilihat pada tabel 3.1:

**Tabel 3.1. Desai Penelitian**

<b>Kelas</b>	<b>Prens</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Postes</b>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

(Sugiyono, 2016:161)

Keterangan:

**O1** : Kelas eksperimen sebelum diberi tindakan perlakuan terhadap model problem based learning.

**O2** : Kelas eksperimen sesudah diberi tindakan perlakuan terhadap *model problem based learning*.

**O3** : Kelas kontrol sebelum diberi tindakan yang biasa dilakukan oleh guru yaitu metode ceramah dan tanya jawab.

**O4** : Kelas kontrol sesudah diberi tindakan yang biasa dilakukan oleh guru yaitu metode ceramah dan tanya jawab.

**X** : Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan *model problem based learning*.

- : Keadaan normal adalah keadaan yang biasanya diikuti oleh guru. Untuk mengetahui hasil motivasi belajar, pretest akan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol secara bersamaan sebelum perlakuan. Kelompok eksperimen kemudian akan mendapatkan perlakuan (X), model pembelajaran berbasis masalah pada “Beauty of Diversity in My Country” setelah itu. Sedangkan kelompok kontrol mendapat perlakuan konvensional seperti ceramah, diskusi, dan tanya

jawab sebagai pengganti perlakuan berupa media rasa. diberikan sekali.

## **3.2 Populasi dan Sampel**

### **3.2.1 Populasi**

Populasi secara keseluruhan merupakan subjek penelitian, seperti yang ditunjukkan oleh hasil perhitungan kuantitatif atau kualitatif atau pengukuran karakteristik tertentu yang akan digeneralisasikan. Jika jumlah subyek kurang dari 100, maka sebaiknya diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika ada lebih dari 100 subjek, 15% hingga 25% dari populasi dari 45 hingga% dan seterusnya akan diambil. Peserta penelitian ini berjumlah 20 orang yang merupakan siswa kelas IV dan V di SDN 1 Dasan Baru tahun pelajaran 2022–2023.

### **3.2.2 Sampel Penelitian**

Arikunto (2016:95) menyatakan bahwa sampel mencerminkan ukuran dan karakteristik populasi. Penelitian dapat menggunakan teknik populasi acak yang diambil dari populasi tersebut jika populasinya besar dan peneliti tidak dapat mempelajari setiap anggota populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu. Jika jumlah subjek kurang dari 100, maka sebaiknya diambil semua sehingga penelitiannya merupakan studi populasi. Jika subjek lebih dari 100, akan diambil 10% sampai 15% sampai 25% dari total populasi.

Nonprobability sampling digunakan untuk melakukan sampling penelitian. Nonprobability sampling menurut Darmadi (2014:62) adalah

teknik pengambilan sampel yang menawarkan kesempatan yang sama kepada setiap komponen atau anggota populasi yang dipilih menjadi sampel. Pengambilan sampel jenuh adalah metode pengambilan sampel non-probabilitas yang digunakan dalam penelitian ini. Sugiyono (2016:124) menjelaskan sampling jenuh sebagai metode pengambilan sampel yang menggunakan sebagian anggota populasi sebagai sampel. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dalam penelitian ini, dengan menggunakan media *Biang Rasa*, dan berjumlah 10 siswa. Kelas IV B sebagai kelas kontrol, menggunakan strategi pembelajaran yang digunakan guru (ceramah dan tanya jawab), dengan jumlah siswa 10 orang.

Sehingga jumlah sampel peserta didik seperti pada tabel di bawah

**Tabel 3.2. Data Peserta Didik Kelas IV di SDN 1 Dasan Baru Tahun Pelajaran 2022/2023**

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas IVA	5	5	10
Kelas IV B	5	5	10
Jumlah	10	10	20

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Dasan Baru tahun ajaran 2022-2023 dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2022 sampai 31 Juni dimana kelas IVA 10 peserta didik sebagai kelas eksperimen sehingga menerapkan media *biang rasa* dan kelas IVB 10 peserta didik sebagai kelas kontrol sehingga menerapkan metode ceramah dan tanya jawab.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah atribut, sifat, atau nilai seseorang, objek, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variasi ini dapat dipelajari untuk menarik kesimpulan tentang atribut, sifat, atau nilai. Menurut Sugiyono (2011:38), penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas (disebut juga variabel indenpenden) adalah variabel yang berpengaruh atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel terikat/tergantung (Sugiyono, 2016: 39). Dalam penyelidikan khusus ini, penggunaan media *Biang Rasa* menjadi variabel bebas penyelidikan.
2. Variabel denpenden, variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat sebagai akibat langsung dari variabel bebas disebut sebagai variabel terikat (Sugiyono, 2016:39). Hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 1 Dasan Baru dijadikan sebagai variabel dependen dalam penelitian ini.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Data dapat dikumpulkan dengan berbagai cara, termasuk dengan mengamati sesuatu yang sedang terjadi dan merekam siswa secara metodis saat mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini akan difokuskan untuk melihat pengaruh media *Biang Rasa* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV

SDN Dasan Baru yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian yang akan diamati, peneliti yang melakukan penelitian akan diamati, dan yang akan diamati adalah pengaruh media Biang Rasa terhadap Motivasi Belajar siswa kelas IV SDN Dasan Baru.

Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran**

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2008:118)

## 2. Angket (kuesioner)

Kuesioner biasanya dilakukan untuk memperoleh suatu data yang biasanya dikumpulkan melalui penyebaran angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada siswa dengan maksud agar siswa yang diberi tersebut memberikan responden sesuai dengan permintaan peneliti. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dengan indikator tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat, senang bekerja mandiri, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Pernyataan dalam

angket digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial, dan terdapat empat pilihan jawaban, yaitu sangat baik (SB), baik (B), kurang baik (KR), sangat kurang baik (SKB). Dan mempunyai tingkat penilaian sebagai berikut:

Ket :

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Alasannya adalah karena penulisan dalam angket tersebut menggunakan kalimat positif, sehingga jika yang dijawab itu sangat setuju maka akan mendapatkan skor 4, begitu pula berlakunya seterusnya.

### 3. Dokumentasi

Pengambilan gambar selama sesi penelitian berfungsi sebagai dokumentasi penelitian itu. Dalam melakukan penelitian diperlukan dokumentasi untuk mendapatkan data dari berbagai sumber yang dapat dimanfaatkan untuk perbaikan proses penelitian. Dokumentasi berupa foto-foto yang diambil selama proses belajar mengajar, disamping dokumentasi lain yang digunakan sebagai bukti dalam penelitian.

### 3.6 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang peneliti gunakan untuk mempermudah mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen penelitian diperlukan untuk mengukur suatu gejala yang terjadi selama proses

penelitian ini. Dokumentasi, kuesioner, dan observasi langsung merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

### 1. Observasi

Metode pengumpulan data adalah melalui observasi, yang melibatkan mencatat kemajuan siswa saat mereka belajar. Observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media Biang Rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Dasan Baru. Peneliti yang melakukan penelitian akan melakukan observasi dalam penelitian, dan akan terlihat dampak media Biang Rasa terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Dasan Baru.

**Tabel 3.3. Kisi-kisi lembar observasi kelas eksperimen**

Media Biang Rasa	Lakangkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang biasanya di gunakan oleh guru yaitu kelas eksperimen dengan menerapkan media Biang Rasa	Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah memberi salam kepada setiap siswa, guru mengajak mereka berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</li> <li>2. Guru mencatat kehadiran dan melihat kerapian pakaian siswa, pengaturan tempat duduk, dan posisi sehubungan dengan kegiatan yang mereka kerjakan.</li> <li>3. Memberitahukan kepada siswa bahwa topik yang dipelajari adalah "Pahlawanku".</li> <li>4. Guru menjelaskan berbagai tahapan kegiatan, seperti observasi, bertanya, mengkomunikasikan, mengemukakan pendapat, dan menyimpulkan kegiatan.</li> </ol>
	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta membentuk kelompok setelah guru menyajikan informasi tentang ciri-ciri media cahaya dan indera perasa dengan tujuan pembelajaran.</li> <li>2. Pada tabel yang telah disiapkan, setiap kelompok siswa mencatat hasil percobaannya.</li> <li>3. Peserta didik menyusun kesimpulan.</li> </ol>

		<p>Dalam kelompoknya masing-masing, siswa mempresentasikan hasil hasil laporannya, dan perwakilan dapat mempresentasikannya di depan kelas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Melanjutkan kegiatan, guru menyuruh siswa membaca senyap cerita Raja Purnawarman.</li> <li>5. Guru menyajikan media miring dengan meminta satu atau dua siswa untuk meringkas hasil percakapan mereka sebelum meyakinkan semua orang tentang tanggapan yang benar. Semua siswa dapat diberi kesempatan oleh guru untuk mengomentari jawaban yang diajukan sebelumnya. Alih-alih menanggapi secara langsung, guru memberi kesempatan kepada siswa lain untuk mencoba menjawab pertanyaan teman mereka. Instruktur dapat mengklarifikasi tanggapan yang sudah diberikan.</li> <li>6. Pertanyaan diajukan kepada setiap siswa, dan biasanya guru mendiskusikan jawabannya. Sebuah pertanyaan dapat diajukan kepada satu siswa, yang kemudian dapat diminta untuk menyerahkan jawaban. (Bertanya)</li> <li>7. Siswa menyimpulkan laporannya dengan kesimpulan. Di setiap kelompok, siswa mempresentasikan hasil hasil dari laporannya masing-masing. Instruktur menambah materi sesuai kebutuhan.</li> </ol>
	<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah mendiskusikan hasil dari materi yang dipelajarinya, siswa menarik kesimpulan atau meringkas hasilnya.</li> <li>2. Menanyakan dan membahas materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui keaktifan siswa dengan melihat hasil pencapaian materi)</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada kelas untuk mendiskusikan pelajaran yang baru saja mereka selesaikan.</li> <li>4. Mendorong setiap siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).</li> </ol>

**Tabel 3.4. Kisi-kisi lembar observasi kelas kontrol**

Media monopoli	Langkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
<p>Pembelajaran yang biasanya di gunakan oleh guru yaitu kelas kontrol dengan menerapkan metode ceramah.</p>	<p>Kegiatan pedahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mempersilahkan masuk ke kelas dan mengajak berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</li> <li>2. Guru mencatat kehadiran dan melihat kerapian pakaian siswa, pengaturan tempat duduk, dan posisi sehubungan dengan kegiatan yang mereka kerjakan.</li> <li>3. Memberitahukan kepada siswa bahwa topik yang dipelajari adalah “Pahlawanku”.</li> <li>4. Instruktur menjelaskan berbagai tahapan kegiatan, seperti observasi, bertanya, berkomunikasi, mengemukakan pendapat, dan menarik kesimpulan.</li> </ol>
	<p>Kegiatan inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum menanyakan pendapat siswa tentang gambar yang mereka lihat, guru memasang gambar seorang anak kecil sedang membantu seorang lelaki tua menyeberang jalan.</li> <li>2. Guru memberi tahu kelas bahwa mereka akan menemukan banyak prinsip kepahlawanan dari raja-raja zaman Hindu, Buddha, dan Islam.</li> <li>3. Instruktur meminta siswa untuk membaca bagian tentang Raja Purnawarman dengan lantang sambil melanjutkan aktivitas.</li> <li>4. Guru mengajak siswa untuk melihat gambar-gambar tersebut guna meningkatkan pemahaman tentang raja-raja di Nusantara, serta warisan dan dampak sosialnya.</li> <li>5. Siswa mendaftar prinsip-prinsip konflik atau warisan raja lainnya yang berdampak pada lingkungan atau wilayah tempat mereka tinggal.</li> <li>6. Guru perlu menyiapkan peralatan yang diperlukan sebelum kelas dimulai karena kegiatan yang akan datang adalah percobaan. Grup digunakan untuk mengelompokkan peralatan.</li> </ol>

		<p>7. Semua siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan percobaan sesuai dengan petunjuk buku pedoman.</p> <p>8. Peserta didik menggunakan pendekatan eksperimen “Buku Siswa” berisi informasi tentang sifat-sifat cahaya. Setiap siswa mengisi satu baris dalam tabel yang telah disiapkan dengan hasil percobaan. dan kemudian mencatat hasilnya.</p>
	Penutup	<p>1. Dengan menanggapi petunjuk di buku siswa, siswa melakukan refleksi.</p> <p>2. Berdasarkan pedoman pada lampiran Buku Guru, guru dapat menambahkan soal refleksi.</p> <p>3. Siswa diminta untuk berbagi hasil mereka dengan teman sekolahnya.</p> <p>4. Salah satu siswa memimpin doa pembuka dan penutup.</p>

## 2. Lembar Angket

**Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa**

Indikator	Keterangan	Pernyataan	Jumlah item
Tekun dalam menghadapi tugas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dapat mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh</li> <li>- Setiap ada tugas yang diberikan guru, siswa dapat menyelesaikan dengan tepat waktu</li> </ul>	1,2,4, 3	4
Ulet dalam menghadapi kesulitan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apabila ada materi yang belum dipahami siswa dapat bertanya kepada guru</li> <li>- Apabila guru menyampaikan materi siswa dapat mendengarkan dengan baik.</li> </ul>	5,6,7,8	4
Menunjukkan minat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa tertarik mengikuti pembelajaran yang menggunakan media dari kartu</li> <li>- Perhatian siswa saat diskusi pembelajaran IPA pada materi makanan sehat</li> </ul>	9,10,11,12	4
Senang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap ada tugas siswa</li> </ul>	13,14,15,16	4

bekerja mandiri	dapat mengerjakan dengan sendiri tanpa dibantu oleh temannya - Siswa dapat berperilaku jujur dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	- Siswa mengerjakan soal dan tugas dengan tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang diperoleh. - Apabila ada tugas kelompok yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengumpulkan tepat waktu	17,18,19	3
Jumlah keseluruhan			19

### 3. Dokumentasi

Pendokumentasian penelitian dilakukan dengan pengambilan gambar. Dalam penelitian, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang dapat memperbaiki prosedur penelitian. foto-foto yang diambil selama pengajaran dan pembelajaran, bersama dengan bentuk dokumentasi lainnya, digunakan sebagai bukti penelitian.

#### 3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum menggunakannya untuk mengumpulkan data, alat penelitian harus diuji. Ini bertujuan untuk menetapkan keandalan alat; dalam hal ini, peneliti menguji reliabilitas ahli dan melakukan percobaan lapangan.

##### 1. Uji Validitas

Validitas merupakan salah satu kualitas yang membuat tes hasil belajar menjadi baik, menurut Sudijono (2015:163). Validitas atau ketepatan pengukuran tes hasil belajar dapat dinilai dari dua segi, yaitu

dari segi tes secara keseluruhan dan dari segi butir-butir sebagai komponen penting tes (Taniredja, 2012:42). yang mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apa bila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat, uji validitas soal dengan digunakan untuk mengetahui apakah butir soal sudah sesuai dengan kisi-kisi atau belum, setelah melalui validasi instrumen, kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba instrumen yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan Setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama.

Setelah dilakukan uji coba instrumen, kemudian dilanjutkan dengan menghitung korelasi inter item menggunakan aplikasi SPSS 20. agar bisa diketahui valid/tidaknya butir soal pilihan ganda yang harus di uji cobakan dulu dengan rumus persamaan korelasi Product Moment dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

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

(Sugiyono, 2016)

Keterangan:

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

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

$s_1^2$  : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

$s_2^2$  : Standar deviasi nilai kelompok kontrol

$n_1$  : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

$n_2$  : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

Jika hasil r hitung diketahui, bandingkan r hitung dengan r tabel dengan menggunakan rumus berikut: Hitunglah nilai r tabel product moment dengan taraf signifikansi 5%. Soal dikatakan valid jika r hitung > r tabel. Soal dikatakan tidak valid jika r hitung < r tabel. Jika alat tersebut reliabel maka indeks korelasi (r) dapat diartikan sebagai berikut (Arikunto, 2018:87):

**Tabel 3.7. Kategori Validitas Soal**

Interval Koefisien	Tingkat hubungan
$0,0 < r < 0,2$	Sangat rendah
$0,2 < r < 0,4$	Rendah
$0,4 < r < 0,6$	Cukup
$0,6 < r < 0,8$	Tinggi
$0,8 < r < 1,0$	Sangat tinggi

## 2. Uji Reliabilitas

Mahmud (2011:167) mendefinisikan reliabilitas sebagai tingkat ketelitian, ketelitian, atau presisi suatu instrumen. Jika suatu instrumen secara konsisten menghasilkan hasil pengukuran yang sama untuk sesuatu yang diukur pada waktu yang berbeda-beda, maka dikatakan reliabel. Arikunto mengklaim bahwa (2010: 221). Menurut pernyataan tersebut, “reliabilitas mengacu pada pemahaman bahwa suatu instrumen dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut baik”.

Metode Cronbach's Alpha digunakan untuk pengujian reliabilitas instrumen, dan aplikasi *SPSS.20.0 for Windows* digunakan untuk analisis.

Untuk perhitungan manual, digunakan rumus berikut:

Tingkat signifikan yang diterima adalah 5%. Sayuti & Thoha (1995:159) menyatakan bahwa suatu alat tes dikatakan reliabel jika diperoleh indeks reliabilitas minimal  $r = 0,56$ . Peneliti menerapkan 0,61-0,80 dalam kategori cukup berdasarkan data penelitian. Setelah itu,  $r$  tabel dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 dan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n - 2$  digunakan untuk mengkonsultasikan hasil  $r_{11}$  (Sugiyono, 2010).

Soal dianggap reliabel jika  $r_{11} > r_{tabel}$ . Objek dianggap tidak reliabel jika  $r_{11} < r_{tabel}$ . Kategori berikut digunakan untuk mengukur reliabilitas tes:

**Tabel 3.8. Kategori Reabilitas Soal**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Hubungan</b>
$0,00 < r \leq 0,20$	Reabilitas sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Reabilitas rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Reabilitas sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Reabilitas Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Reabilitas sangat Tinggi

### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Menggunakan program analisis statistik SPSS 20.0 untuk Windows, uji Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menentukan apakah datanya normal. Jika tingkat signifikansi 5% dan

nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal.

### 3.8.2 Uji Homogenitas

Uji-t digunakan untuk menganalisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis. Namun, uji prasyarat yang disebut uji homogenitas harus diselesaikan terlebih dahulu. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogen atau tidaknya kedua sampel. Metode Levene Test digunakan peneliti pada aplikasi SPSS.20.0 for Windows untuk memudahkan perhitungan uji homogenitas. Uji Leneve adalah prosedur yang digunakan untuk menentukan apakah data sampel berasal dari populasi dengan varian yang sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul akibat adanya perlakuan. Ini digunakan untuk membandingkan varians dan menentukan apakah ada perbedaan rata-rata. Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas Levene Test adalah sebagai berikut: jika nilai sig kurang dari 0,05 maka data homogen; jika tidak, mereka tidak.

### 3.8.3 Uji Hipotesis

Gunakan uji t untuk mengevaluasi hipotesis penelitian. Uji t menurut Subhana (2000:168) adalah uji statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok atau perlakuan untuk melihat apakah ada perbedaan atau kesamaan antara dua kondisi, perlakuan, atau kelompok. Ada banyak rumus uji-t dan petunjuk penggunaannya.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}}$$

$$\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}$$

$$n_1 + n_2 - 2$$

$$(\frac{1}{n_1} + \frac{2}{n_2})$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$ : Rata-rata nilai kelompok kontrol

$s_1^2$ : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

$s_2^2$ : Standar deviasi nilai kelompok kontrol

$n_1$ : Jumlah siswa didik dalam kelompok eksperimen

$n_2$ : Jumlah siswa didik dalam kelompok kontrol

Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$ , dan varian homogen maka ( $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ ) dapat digunakan rumus t-test baik untuk separated, maupun pooled varian. Untuk melihat harga t tabel digunakan derajat kebebasan (dk)  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Bila  $n_1 \neq n_2$ , varian homogen ( $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ ) maka dapat digunakan rumus t-test dengan pooled varian  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Bila  $n_1 \neq n_2$ , varian tidak homogen ( $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ ) dapat digunakan rumus Separated Varian dan Polled Varian;  $dk = n_1 - 1$  atau  $dk = n_2 - 1$ . Jadi  $dk$  bukan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .

Bila  $n_1 \neq n_2$ , varian tidak homogen ( $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ ). Untuk ini digunakan t tes dengan separated varian, harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan  $dk = n_1 - 1$  dan  $dk = n_2 - 1$  dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

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

Selanjutnya setelah semua yang disebutkan, agar lebih mudah dalam melakukan perhitungan dan juga mengetahui pengaruh media pembelajaran model tiga dimensi pada topik 8 subtopik 1 terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, dimanfaatkan aplikasi SPSS.21.0 untuk mengolah data tes akhir (post-test) program untuk windows, memanfaatkan teknik independent Sample t-test. Uji-t sampel independen dimanfaatkan untuk menentukan apakah rata-rata berbeda antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan.

Kriteria pengujian dalam uji Independent Sample T-Test, yaitu  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, Berdasarkan probabilitasnya nilai  $sig \leq 0.05$ , maka  $H_a$  diterima, dan jika nilai  $sig > 0.05$ , maka  $H_0$  di tolak.