

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN GARUDA TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DI SDN 3 SURANADI TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi Sarjana Strata satu (S1)  
Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**FERI IRAWAN**

**118180032**

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

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN GARUDA TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DI SDN 3 SURANADI TAHUN  
PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 22 Februari 2023

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing 2**

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

  
**Syafruddin Muhdar. M.Pd**  
NIDN. 0813078701

**Menyetujui :**

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

**Ketua Program Studi,**

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



**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN GARUDA TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DI SDN 3 SURANADI TAHUN  
PEAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Skripsi atas nama (Feri Irawan) telah di pertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah DasarFakultas Keguruan Dan Ilmu  
Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah mataram

Tanggal, Juni 2023

**Dosen Penguji**

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

(Ketua)

(.....)

**Nanang Rahman, M.Pd.**  
NIDN. 0824038702

(Anggota I)

(.....)

**Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.**  
NIDN. 0827079002

(Anggota II)

(.....)

**Mengesahkan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**Dekan**



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

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas muhammadiyah mataram menyatakan bahwa:

Nama : Feri Irawan

Nim : 118180032

Alamat : Pagesangan

Memang benar skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Papan Garuda Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas iii Di Sdn 3 Suranadi Tahun Peajaran 2022/2023" adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah di publikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 13 Juni 2023

Halaman Pernyataan



Feri Irawan

NIM. 118180032



**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 : Fari Irawan  
 NIM : 118180032  
 Tempat/Tgl Lahir : Taropo 14-09-2000  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp : 081802865179  
 Email : Fariirawan1009@gmail.com

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

*PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN GARUDA TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DI SDN 3 SURANADI TAHUN  
PELAJARAN 2022-2023*

*Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 38%*

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

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

Mataram, 14 Agustus 2023  
 Penulis

Mengetahui,  
 Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Fari Irawan  
 NIM. 118180032

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 : Fari Irawan  
 NIM : 118180032  
 Tempat/Tgl Lahir : Taropo 19-09-2000  
 Program Studi : PGSD  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 081002065179  
 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 PENGGUNAAN MEDIA PAPAN GARUDA TERHADAP  
 MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III DI SDN 3 SURANADI 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, 19 Agustus 2023  
 Penulis

Mengetahui,  
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



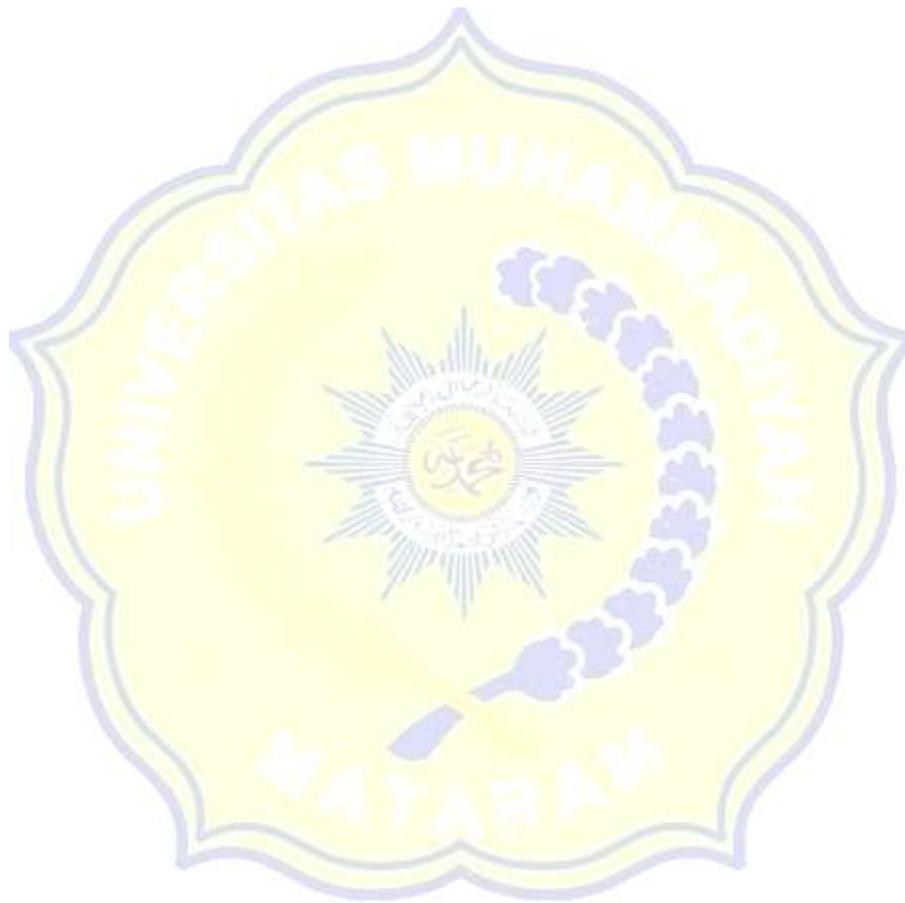
Fari Irawan  
 NIM. 118180032



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

## **MOTTO**

Sebaik-baiknya manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi makhluk ciptaan tuhan yang lain.



## PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Sujud syukurku ya Allah Tuhan yang Maha Agung dan Maha Tinggi atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku dalam meraih cita-cita saya.
2. Ibunda dan ayah tercinta, yang telah mengorbankan moril dan material, demi membiayai sekolah ananda. Terima kasih yang tiada terhingga atas kasih sayang dan do'a yang tak berkesudahan yang selalu menyertai langkah ananda.
3. Terima kasih juga yang tak terhingga untuk para dosen pembimbing Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. dan Bpk Syafrudin Muhdar, M.Pd yang dengan sabar melayani ananda selama konsultasi.
4. Skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang tersayang dalam hidupku ia adalah ibuku dan kaka-kakaku yang telah mendukungku untuk selama ini. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan kasih sayangnya selama ini.
5. Terima kasih juga buat teman-teman saya yang telah mendukung saya dan memberi bantuan saat aku membutuhkannya dan menjadi teman-teman yang baik untuk saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Garuda Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas iii Di Sdn 3 Suranadi Tahun Peajaran 2022/2023”. Skripsi ini mengkaji mengenai pengaruh media papan Garuda dan motivasi belajar siswa. Dan di susul dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kegiatan siswa (LKS) sebagai referensi oleh para guru SD dimanapun berada. skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyusun skripsi dalam perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini berhasil diselesaikan karena bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu peneliti dengan caranya masing-masing :

1. Drs. Abdul wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai dosen Pembimbing I
5. Syafrudin Muhdar, M.Pd.. sebagai dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang belum sempat disebutkan yang turut membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Mataram, 24 Juni 2023  
Penulis,

Feri Irawan

NIM. 118180032

Feri Irawan 2023. **Pengaruh Penggunaan Media Papan Garuda Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SD Negeri 3 Suranadi** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

**Dosen Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd**  
**Dosen Pembimbing II : Syafrudin Muhdar, M.Pd.**

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran menggunakan Papan garuda Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas III Di SD Negeri 3 Suranadi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimental*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas III SDN 3 Suranadi . Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling* dengan sampel sebanyak 20 siswa kelas III SDN 3 Suranadi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskrip statistik. Hasil penelitian yaitu dapat disimpulkan bahwa, “Ada Pengaruh Penggunaan Media Papan Garuda Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di Sd Negeri 3 Suranadi. Dilihat dari hasil skor NGain 0,71 ditafsirkan Signifikan, yang artinya pada terdapat Pengaruh Penggunaan Media Papan garuda Terhadap Motivasi Belajar Sisiwa Siswa

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Papan Garuda, Motivasi Belajar Siswa*

*Feri Irawan. 2023. "The Effect of Garuda Board Media Usage on the Learning Motivation of Third Grade Students at SD Negeri 3 Suranadi." Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.*

**Supervisor I : Haifaturrahmah, M.Pd**

**Supervisor II : Syafruddin Muhdar, M.Pd.**

### **ABSTRACT**

*This research aims to examine the effect of instructional media utilizing the Garuda Board on the learning motivation of third-grade students at SD Negeri 3 Suranadi. The employed research design is quantitative and quasi-experimental. The population under study consists of all third-grade pupils at SDN 3 Suranadi. With a sample size of twenty third-grade students from SDN 3 Suranadi, total sampling is employed. The analysis of data is performed using descriptive statistical methods. The findings of this study indicate that the Garuda Board Media has an effect on the learning motivation of third-grade students at SD Negeri 3 Suranadi. It is proved by the NGain score of 0.71, which is interpreted as significant, indicating that using Garuda Board Media significantly impacts student learning motivation.*

**Keywords: Instructional Media, Garuda Board, Student Learning Motivation**

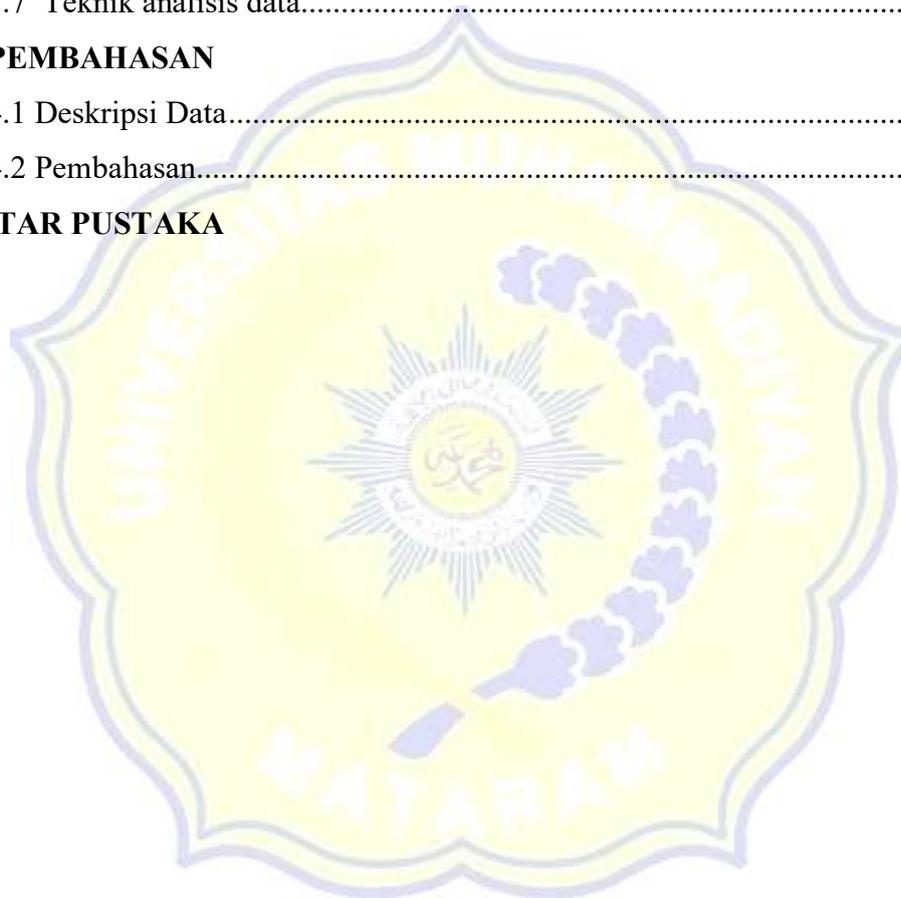
MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	7
2.2 Kajian Pustaka .....	10
2.2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Fungsi Media pembelajaran.....	12
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	13
2.2.4 Manfaat Media bagi Pembelajaran .....	15
2.2.5 Syarat-Syarat Media Pembelajaran.....	17
2.2.6 Pengaruh Media Pembelajaran .....	19
2.2.7 Motivasi Belajar.....	20
2.2.8 Pengertian Belajar.....	25
2.3 Kerangka Berfikir .....	33
2.4 Hipotesis.....	34

<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>36</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	36
3.2 Lokasi dan waktu penelitian .....	37
3.3 Populasi dan sampel.....	38
3.4 Variabel penelitian .....	39
3.5 Teknik pengumpulan data .....	40
3.6 Instrumen Penelitian .....	41
3.7 Teknik analisis data.....	44
<b>IV. PEMBAHASAN</b>	
4.1 Deskripsi Data.....	52
4.2 Pembahasan.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang system pendidikan nasional, BAB II pasal 4 dikemukakan: “Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan terampil, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan bangsa.” (Purwanto, 2009:36).

Menurut Sudiana “2009”, pendidikan merupakan alat serap mata dan telinga yang memungkinkan guru dalam membangun proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Tujuan pendidikan ialah untuk menciptakan manusia agar memiliki kualitas dengan karakter sehingga lebih cepat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang berbeda, berwawasan luas kedepannya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Karena pendidikan itu sendiri mendorong kita untuk menjadi orang lebih baik dalam setiap aspek kehidupan.

Fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan minat dan bakat personal maupun kelompok dalam menjalankan suatu pendidikan. Pendidikan juga harus menyediakan sarana untuk mengajarkan peranan sosial dan menjamin integrasi dalam suatu sekolah.

Proses mengubah sikap dan perilaku individu maupun kelompok menjadi dewasa melalui pengajaran dengan pelatihan pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan sangat besar pengaruhnya terhadap meningkatnya kualitas pembelajaran, sehingga membutuhkan kemampuan kritis, terarah, dan masuk akal.

Metode pembelajaran yang efektif sangat diperlukan agar mampu meningkatkan taraf berpikir siswa sekolah dasar yang masih melakukan manipulasi kongkrit dan abstrak, lalu dibutuhkan metode yang efektif agar pembelajaran dapat berhasil dengan baik. Seorang guru harus bisa menentukan strategi pembelajaran dengan alat peraga yang sesuai dengan materi yang dapat diajarkan nilai rata-rata mata pelajaran lebih dari nilai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang diberikan oleh sekolah. Dengan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa dengan guru dan antara siswa sama siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dilaksana dengan baik apabila semua komponen belajar dilakukan dengan cara yang efektif, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, dua siswa yang proses termotivasi, buku

teks yang menarik, tujuan yang tepat, dan hasil yang nyata. Mencapai keadaan di atas tentu sangat sulit ditemukan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum, dan siswa dapat mengikuti suatu proses pembelajaran sebaik mungkin. Guru perlu mengetahui apa yang harus dilaksanakan agar membuat kondisi belajar yang mengarahkan siswa pada tujuan belajarnya. Dalam suatu keterampilan yang harus diperlukan guru ialah penguasaan dengan berbagai macam alat bantu untuk proses dalam pembelajaran. (Sudjana, 1989), alat peraga berperan penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan suasana belajar sehingga lebih efektif. Dalam suatu proses pembelajaran dengan pelatihan di dasari adanya beberapa faktor seperti tujuan, materi, ide, alat, sama evaluasi. Pada awalnya, anak-anak belajar melalui cara yang substansial. Hal ini menunjukkan bahwa seorang guru tidak hanya harus menguasai materi, tetapi juga mampu mengolah pelajaran secara efektif. Kemampuan tersebut erat kaitannya dengan kemampuan seorang guru dalam menggunakan media (alat peraga) sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menerima mata pelajaran (Hamansah, 2013).

Motivasi sangatlah penting bagi siswa dalam suatu pembelajar agar tercapai tujuan dan cita-cita dalam proses belajarnya. Dalam satu jenis motivasi eksternal yang diterima siswa dari gurunya. Sebagai salah satu komponen untuk proses pembelajaran, guru memainkan beberapa peran, guru menanamkan pengetahuan, pemandu mewujudkan potensi,

meningkatkan alternatif siswa untuk belajar. Ini berarti bahwa guru memiliki usaha dan kewajiban yang sama untuk mencapai tujuan dalam suatu pendidikan, dan pendidik bukan hanya harus menguasai ilmu dalam mengajar tetapi juga berpegang teguh pada disiplin mengajar.

Kurangnya motivasi siswa dalam suatu pembelajaran dikarenakan oleh kurangnya dalam pengajaran sehingga siswa tidak tertarik, dikarenakan siswa tidak ada lagi rasa semangat dan keinginan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran, selain itu kegiatan dalam pembelajaran siswa juga membutuhkan suatu motivasi dikarenakan motivasi juga akan memberikan hasil yang baik. Atau disisi lain, mereka dapat belajar berdasarkan usaha yang gigih dan terutama motivasi dapat menghasilkan hasil yang baik.

Motivasi adalah proses memotivasi atau membuat kita bergerak. Pintrich (Arends, 2008: 142) melihat motivasi berasal dari kata Latin *movere*, yang berarti “menyebabkan seseorang bergerak menuju aktivitas kerja tertentu”. Motivasi dalam suatu pembelajaran merupakan suatu komitmen belajar didalam suatu keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh adanya motivasi mengajar. Jika siswa belum termotivasi disuatu kegiatan pembelajaran tersebut, maka mereka tetap sulit dalam belajar dan melihat selama kegiatan belajar berlangsung. Hasil yang ingin dicapai akan lebih baik jika siswa sudah memiliki motivasi terhadap mata pelajaran tersebut.

Agar menguasai konsep yang abstrak, siswa membutuhkan alat yang konkrit untuk dijadikan sebagai pedoman. (Kania, 2017). Dari kutipan di atas jelas terlihat iyalah dalam mempelajari benda-benda abstrak lebih awal dengan dugunakannya benda-benda yang konkrit, dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat berpartisipasi aktif untuk meningkatkan motivasi.

Namun demikian, berdasarkan pengamatan peneliti, khususnya terkait adanya motivasi dalam pembelajaran siswa, dengan ini memperlihatkan ialah tetap ada sebagian siswa yang belum mempunyai motivasi didalam suatu pembelajaran dan memperlihatkan beberapa hal berikut di SDN 3 Suranadi. (1) Dalam tingkah laku siswa sama halnya belum diatur untuk mengikuti pembelajaran (2) perilaku tidak sopan, saat memprotes guru, (3) tingkah lakunya terlau emosional, cepat marah atau kurang senang dalam di saat ikut pelajaran. Terlalu rendahnya motivasi pembelajaran siswa dikaji oleh (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Ada beberapa faktor yang menyebabkan motivasi dalam pembelajaran siswa yaitu: cita-cita atau aspirasi siswa, kesanggupan oleh siswa, kondisi pada lingkungan siswa, faktor-faktor dinamis untuk kegiatan pembelajaran, usaha guru untuk mengajar siswanya”.

Solusi yang diajukan adalah hendaknya dapat memotivasi siswa untuk menunjukkan alat peraga papan garuda yang diajarkan di kelas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah yaitu apakah penggunaan media papan Garuda di SDN 3 Suranadi terdapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kls III.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan peneliti iyalah agar mengetahui adanya pengaruh dalam menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar siswa di SDN 3 Suranadi.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

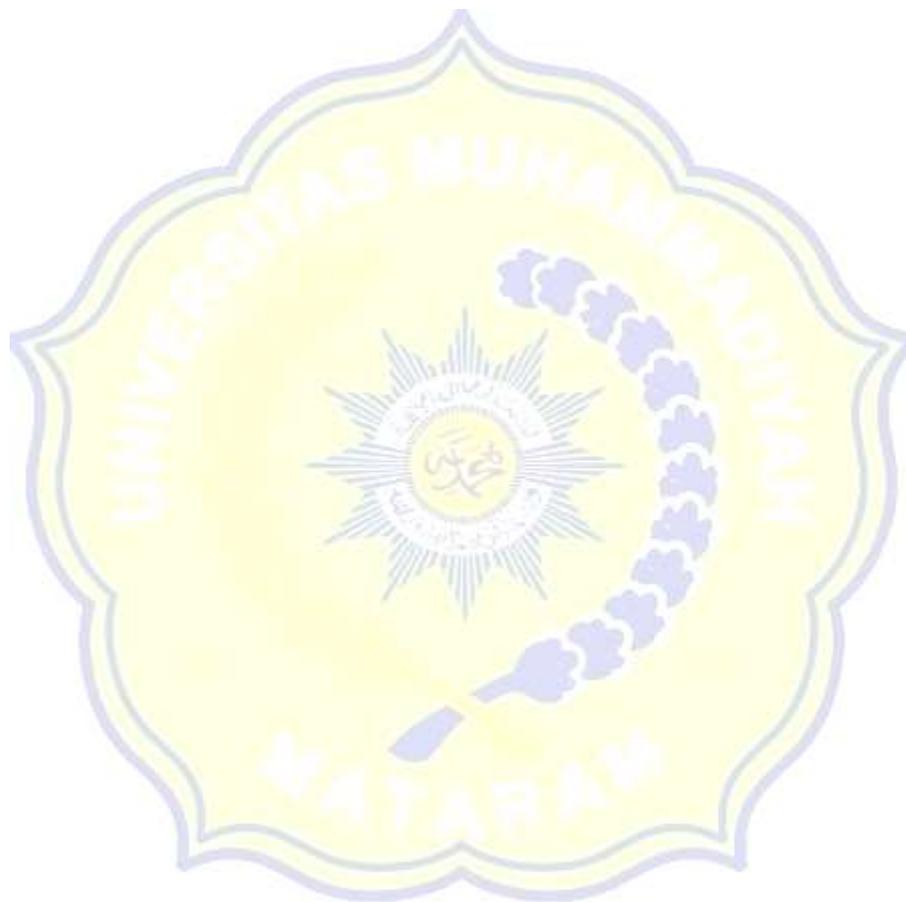
Secara teoritis, rancangan yang dilakukan oleh peneliti ialah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan alat peraga untuk ilmu pengetahuan terhadap motivasi belajar siswa di SDN 3 Suranadi.

Dalam penelitian ini diharapkan agar dapat memberi kabar mengenai upaya pengembangan dalam belajar, yaitu upaya dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dan mengembangkan untuk motivasi pembelajaran dalam siswa.

### **b. Manfaat praktis**

Manfaat praktis dari hasil peneliti ialah dapat digunakannya alat peraga papan garuda mengenai alat untuk menggukan suatu proses belajar dalam mengembangkan potensi atau motivasi siswa

dalam suatu pembelajaran, dengan cara belajar sendiri untuk mengerjakan tugas yang diberikan sampai habis.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Penelitian yang relevan

Untuk memastikan keaslian penelitian ini, peneliti mencari penelitian yang sudah ada. Penelusuran yang dilakukan menunjukkan kesamaan yang terlihat pada topik yang diangkat oleh peneliti sebelumnya, serta beberapa penelitian serupa yang terlihat pada bidang ilmu yang peneliti geluti dengan peneliti sebelumnya.

1. Iis Nurfitria Lestari tahun 2015 dalam skripsinya dengan berjudul “Pengaruh penggunaan alat peraga terhadap motivasi belajar siswa matematika” Dari penelitiannya di atas berdasarkan hasil keasliannya yang menunjukkan ialah materi pengaruhnya alat peraga yang signifikan dari motivasi pembelajaran matematika.

Hasil dari penelitian yang menjelaskan di atas bahwa tentang kedisiplinan yang lebih penting sehingga penelitian ingin mengambil judul tersebut. Adapun kesamaan dalam peneliti ini adalah ingin mengetahui adanya kesamaan pengaruh terhadap penggunaan alat peraga dengan model Pythagoras dalam motivasi disuatu pembelajaran siswa dalam penelitian ini dilangsungkan oleh Iis Nurfitria Lestari. Sedangkan perbedaanya yaitu penelitian ini lebih membahas pada SMP KELAS VIII MTS QOMARUL HUDA mengenai alat peraga dalam bentuk Phythagoras, sedangkan penelitian yang saya ambil yaitu lebih

fokus pada SDN 3 Suranadi, mengenai alat peraga dalam bentuk papan tulis.

2. Dalam penelitian ini yang dilangsungkan oleh Tri Agustin pada Tahun 2017 dengan judul “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Disiplin Belajar Siswa Kelas IX Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Kristen”. Disimpulkan adalah ada suatu hubungan secara signifikan dengan adanya motivasi belajar dan disiplin belajar di Sekolah Kristen Kelas IX XYZ. dibuat. Tangerang dalam pembelajaran matematika. Dengan adanya hubungan antara motivasi belajar dan disiplin belajar adalah saling mempunyai hubungan positif.

Penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa hubungan antara motivasi belajar dan disiplin belajar sangat kuat dan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam persamaan yang dilakukan oleh peneliti ini seuruhnya tetap memakai motivasi belajar siswa. Dari penelitian yang dilangsungkan oleh Tri Agustin ini terlihat disiplin belajar dan peningkatan hasil belajar

Sedangkan perbedaanya yaitu penelitian ini meneliti pada Kelas IX Di Sekolah Kristen di Tangerang. Sedangkan saya lebih fokus pada SDN 3 Suranadi tentang alat peraga dalam bentuk papan tulis.

3. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Iswahyuni. 2013 “Pengaruh Penggunaan Manipulatif Pythagoras terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri Seong-gu Min Kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil

penelitian ini, ditemukan bahwa motivasi belajar di kelas 4 SMP Negeri 2013 memiliki pengaruh yang sangat penting. efek pada pembelajaran siswa.kinerja.

Hasil penelitian di atas yaitu meningkatkan pengaruh penggunaan alat peraga dengan cara untuk mencari prestasi belajar siswa sehingga motivasi siswa tetap meningkat dengan sendirinya.

Adapun hasil dari kesimpulan ini ialah kedua laki-laki perlu mencari tau apakah terdapat pengaruh penggunaan alat peraga model Pythagoras terhadap menggunakan motivasi belajar matematika.

Meskipun adanya suatu perbedaan, tetap peneliti melakukan pengukuran dalam prestasi belajar tetap dipantau dari prestasi belajar.

#### **a. Kajian Pustaka**

##### **2.2.1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dipakai dalam menampilkan bahan pengajaran.

Media pembelajaran dianggap dalam teknologi pembelajaran sebagai semua jenis perlengkapan korespondensi aktual sebagai perlengkapan dan pemrograman.

Sementara Menurut Siti Adha dkk (2014:19), kelurahan adalah sebagai berikut.

Dengan salah satu cara agar siswa mudah berinteraksi dengan buku teks membutuhkan suatu alat yaitu alat peraga.

Siswa membentuk komunitas melalui interaksi ini, yang memungkinkan mereka untuk menikmati proses pembelajaran.

Azhar Arsyad mengatakan, “Materi pembelajaran yang sebenarnya adalah bermanfaat yang memuat berbagai macam item yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran” (Azhar Arsyad, 2013: 99).

Kemudian lagi, seperti yang ditunjukkan oleh Nana Sujana (2014: 99), alat peraga merupakan komponen penting dari strategi belajar mengajar yang efektif. Yang dimaksud dengan rewording adalah apa saja yang masih unik, dipahami dan dipahami kembali sehingga siswa lebih memahaminya.

Istilah "alat" dan "media" sangat mirip. Karena mereka begitu dekat, banyak individu memiliki berbagai pemahaman. Praga aparatur merupakan instrumen yang dapat menjunjung tinggi kelangsungan dan efektifitas pembelajaran. alat peraga bagi mereka yang menyediakan fasilitas pendidikan atau berbasis isrilah. Karena alat pelatihan ini dapat mempengaruhi perilaku siswa, mereka juga penting untuk aset pendidikan kita.

Alat peraga ini menyebabkan apa yang terjadi di mana siswa dapat dengan mudah memahami materi serupa, membuat siswa lebih ceria dan tertarik pada alat peraga, terutama yang dekat dengan bahan dan memberikan kesan bahwa alat peraga tidak sesulit yang dibayangkan sebelumnya. bersemangat dan

menginspirasi Kami terus menyelidiki mengetahui sehingga siswa kami selalu bahagia dan tertarik.

Dengan membiarkan siswa berinteraksi dengan materi yang dibutuhkan menggunakan alat yang dikenal sebagai alat peraga, Anda dapat menggunakan alat bantu visual untuk membuat siswa merasa lebih senang dan tertarik dengan mata pelajaran tersebut.

### **2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran**

Ada beberapa ciri utama alat peraga dalam proses belajar mengajar, di antaranya:

- a. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukanlah suatu tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan alat peraga merupakan bagian integral dari seluruh situasi pendidikan.
- c. ``Penggunaan alat peraga dalam pengajaran penting untuk tujuan dan isi pelajaran.
- d. Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran bukan hanya sebagai alat hiburan karena hanya digunakan untuk menarik minat siswa lebih banyak dengan menyelesaikan proses pembelajaran.
- e. Dalam menggunakan media pembelajaran yang paling dibutuhkan yaitu, proses dalam suatu pembelajaran untuk

membantu siswa dalam menanamkan pemahaman sesuai yang dikasih sama guru.

- f. Dalam menggunakan media belajaran sehingga menjadi prioritas dalam meningkatkan kualitas pengajaran.

### **2.2.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Alat peraga dapat dibagi menjadi berbagai macam bentuk alat peraga dua dimensi dan juga tiga dimensi. Alat peraga yang diproyeksikan meliputi yang berikut:

- a. Dua dan tiga alat peraga dimensi

Alat peraga dimensi menyiratkan alat peraga yang memiliki panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga lapis selain memiliki panjang dan lebar, selain itu memiliki tingkat. Bagan, poster, gambar diam, peta datar, peta timbul, bola dunia, dan papan elang adalah contoh alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi.

- b. Alat peraga yang diproyeksikan

Alat peraga yang diproyeksikan berarti alat peraga itu gunakan proyektor sehingga gambar muncul di layar. Contoh alat peraga yang diproyeksikan meliputi: film, slide, dan strip film.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh seorang guru dalam menggunakan alat peraga dapat dilakukan ketika menggunakan alat untuk bahan pengajaran. Sebagai berikut:

- a. Gunakan alat peraga untuk menetapkan tujuan pendidikan.

- b. Persiapan guru, pada tahap ini guru memilih dan memutuskan alat. alat untuk digunakan.
- c. Persiapan untuk kelas, siswa atau kelas harus memiliki persiapan.

Sebelum mengambil kelas menggunakan alat Menandai.

- d. Pertunjukan dan Demonstrasi Tingkat Kelas, Pertunjukan Kelas

Penggunaan demo adalah keahlian guru. tertarik.

- e. tingkat aktivitas belajar, dimana tingkat siswa Kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan alat peraga diperlukan.
- f. Tahap penilaian dan demonstrasi kelas.

Alat bantu belajar memiliki banyak manfaat untuk membantu Anda memahami dan memahami belajar dengan lebih cepat, dan alat bantu belajar juga memungkinkan untuk mengajar dengan cara yang lebih sistematis dan terorganisir. Menggunakan preposisi memiliki beberapa keuntungan:

- a. Kembangkan minat pada tujuan pendidikan
- b. Ini dapat membantu Anda mengatasi segala macam hambatan dalam proses pendidikan Anda.

- c. Ini dapat membantu tujuan pendidikan Anda untuk belajar dengan cepat serta mempelajari lebih banyak materi yang disajikan.
- d. Anda dapat mengenali dan mendorong keinginan siswa untuk memperdalam, pada akhirnya memperoleh pemahaman dan pengetahuan yang lebih luas.

#### **2.2.4. Manfaat Media bagi pembelajaran**

Menyampaikan informasi ilmiah kepada siswa merupakan salah satu pekerjaan yang sangat penting. Bahkan, penelitian telah menunjukkan bahwa kemampuan alat peraga untuk mengambil dan menyerap informasi lebih mudah dengan menggunakan alat tersebut dan menggunakannya di dalam kelas.

Alat peraga berfungsi sebagai salah satu alat demonstrasi yang banyak digunakan oleh pendidik untuk mengarahkan siswa menemukan konsep dan fakta melalui alat demonstrasi yang didiskusikan di kelas. Dengan menggunakan alat Praga diharapkan siswa dapat membantu pembelajarannya dalam diskusi yang ditampilkan.

Penggunaan alat peraga sebagai komponen kegiatan belajar mengajar dan sumber belajar yang digunakan untuk pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan dan materi pembelajaran yang ditetapkan.

Pembelajaran dengan alat bantu praktik dapat meningkatkan prestasi belajar dan motivasi belajar siswa baik pada kelas eksperimen maupun kontrol karena alat Praga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Ini berarti menggunakan alat pelatihan untuk pembelajaran siswa daripada tidak menggunakan alat pelatihan.

Keunggulan alat peraga adalah tidak hanya sebagai alat yang digunakan oleh guru, tetapi juga dapat menyampaikan pesan kepada siswa. Dorong siswa untuk melakukan kegiatan praktis yang sesuai. Buku strategi belajar yang dikutip oleh Eman Suherman mencatat manfaat alat pelatihan sebagai berikut:

- a. Minat siswa meningkat dengan memotivasi belajar, proses pendidikan.
- b. Konsep akan cepat mudah memahami dan dipahami, kalau mampu diterapkan dengan level sangat terendah.
- c. Dengan disajikannya konsep dalam bentuk-model konkrit dan mampu digunakan dalam objek studi atau suatu alat yang mengeksplorasi cara yang baru untuk mengembangkan hubungan.

Menurut Hamalik (1986) yang telah dikutip oleh Azhar Arasyad, manfaat manipulatif adalah penggunaannya supaya suatu proses dalam pengajaran mampu meningkatkan

kemauan atau keinginan baru, meningkatkan suatu motivasi dalam merancang proses belajar.

#### **2.2.5. Syarat-Syarat Media Pembelajaran**

Alat peraga dapat berupa hasil praktikum berupa gambar dan diagram. Kelebihan alat Praga Bend Aril adalah dapat dipindahkan (manipulasi), sedangkan kekurangannya adalah tidak dapat ditata dalam bentuk buku (tulisan). Oleh karena itu, selain mengetahui alat-alat praktis yang akan digunakan, guru harus terampil dalam membuat alat-alat identifikasi tersebut. Alat Praga yang diproduksi harus memenuhi persyaratan berikut:

- a. Masuk akal, sesuatu yang bisa kita pikirkan, dan siswa bisa mengerti.
- b. Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, Immah.
- c. Penghematan tergantung pada kapasitas pembiayaan yang ada.
- d. Praktis, dapat digunakan dalam situasi praktis di sekolah, dan sederhana.
- e. Fungsional dan berguna untuk pembelajaran, guru dan siswa dapat menggunakannya.

Dari beberapa penulis di atas, mereka mengambil pendekatan observasi dan eksperimen dengan metode pengajaran yang menggunakan alat demonstrasi. Berbagai

metode penyampaian dan alat/media pengajaran perlu diterapkan agar siswa sekolah dasar menyukai dan tertarik. Hal ini dikarenakan siswa sekolah dasar berada pada level berpikir operasional konkret.

Dalam teori perkembangan intelektual yang dikemukakan oleh Jean Piaget, “Masa kerja cakrite adalah antara usia 7 sampai 12 tahun, dimana siswa berpikir secara logis berdasarkan manipulasi benda-benda fisik. dalam dan motivasi terhadap konsep, maka perlu mempelajari berbagai metode, media, dan konsep.

#### **2.2.6. Pengaruh Media Pembelajaran**

Menggunakan manipulatif sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, karena pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bahan ajar adalah sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk menunjang terselenggaranya proses belajar mengajar. Akibatnya, alat praga harus digunakan oleh guru di sekolah.

Pemanfaatan bantuan membantu yang kuat juga penting bagi instruktur untuk mencapai hasil belajar terbaik. Meskipun demikian, pengajar juga harus dapat menguasai materi yang ditampilkan, sehingga siswa tidak dapat memahami apa yang dipahami atau disampaikan oleh pengajar.

Selain itu, keuskupan mengubah materi pendidikan yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata dan dapat dipercaya. Pemberian peralatan latihan penting untuk prestasi siswa. Instrumen persiapan Praga benar-benar penting sebagai perangkat untuk menciptakan pengalaman berkembang yang kuat. Metode dan alat tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur lain yang berfungsi sebagai metode atau teknik penyampaian untuk mencapai tujuan.

### **2.2.7. Motivasi Belajar**

#### **A. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi dalam suatu bahasa Inggris ialah motivasi asal mulanya berasal dari kalimat “motion” dalam arti menggerakkan dan to move. Dapat diartikan bahwa motivasi bisa dikatakan sebagai pendorong agar menjadi aktif.

Motivasi terdapat diaktifkan dalam saat hal demikian, paling utama pada saat keinginan dalam tercapainya suatu keinginan dalam saat mendesak. Ngalim Purwanto (2010:70-71) berpendapat bahwa semua motivasi berkaitan erat dengan tujuan dan aspirasi. Semakin tinggi nilai tujuan pada seseorang, maka semakin kuat pula motivasinya, sehingga motivasi sangat berguna bagi perbuatan atau perbuatan seseorang. Kegunaan atau fungsi motivasi antara lain:

1. Motivasi mendorong orang untuk bertindak.

2. Motivasi juga berperan sebagai penggerak atau motor yang memberikan tenaga (force) kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas.
3. Motivasi menentukan arah tindakan, yaitu menuju terwujudnya suatu tujuan atau cita-cita.
4. Dengan adanya motivasi membuat anda tidak melenceng dalam perjalanan yang seharusnya perlu anda ambil dalam suatu pencapaian itu. Agar tujuannya lebih jelas, maka perjalanan yang di tempuh tetap semakin jelas pula.

Menurut Mac. Donald yang dikutip oleh Sardiman (2012: 73), Dalam suatu motivasi yaitu akan merubah suatu energi yang ada dalam diri seseorang dengan menandai munculnya “perasaan” yang mendahului dalam tanggapan terhadap suatu tujuannya. Dari pernyataan yang telah diberikan oleh Mc. Hal ini donald menciptakan unsur-unsur sangat penting. Dengan kata lain, tujuan merangsang motivasi. Jadi, dalam hal ini motivasi sebenarnya iyalah mengandung suatu tindakan, yaitu bereaksi sama dengan tujuannya. Hal ini terjadi karena terdapat suatu motivasi yang bereaksi dalam dirinya, tetapi munculannya dipengaruhi dan didorong dengan adanya faktor yang lain (tujuan dengan hal ini). Tujuannya tersebut berkaitan dengan kebutuhan.

#### B. Prinsip Motivasi Belajar

Prinsip-prinsip ini telah dikembangkan berdasarkan penelitian yang cermat untuk meningkatkan motivasi belajar di sekolah, termasuk perspektif demokrasi, dan untuk menciptakan motivasi dan disiplin diri di kalangan siswa. Kenneth H. Hover, dalam bukunya (Hamalik, Oemar 17 2005:163), mengemukakan prinsip-prinsip motivasi sebagai berikut:

1. Pujian lebih efektif daripada hukuman. Hukuman adalah berhenti melakukan sesuatu, dan pujian adalah rasa terima kasih atas apa yang telah dilakukan. Karena itulah pujian memiliki nilai yang lebih besar dalam memotivasi siswa untuk belajar.
2. Siswa semuanya memiliki setiap kebutuhan psikologis (mendasar) tentu semua harus terpenuhi. Dengan adanya kebutuhan ini terdapat suatu jenis siswa dan dapat terpenuhi serta kebutuhan dengan efektif dalam melalui suatu kegiatan pembelajaran membutuhkan bantuan serta motivasi atau pelatihan.
3. Motivasi dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang dipaksakan dari luar. Alasannya, kepuasan yang didapat seseorang tergantung pada besar kecilnya siswa itu sendiri.

#### C. Pentingnya motivasi belajar

Motivasi penting bagi guru dan juga siswa. Pentingnya memotivasi siswa untuk belajar adalah:

1. Kenali dari mana pembelajaran Anda dimulai, prosesnya dan hasil akhirnya.
2. Ini memberi tahu Anda tentang kekuatan upaya belajar Anda dibandingkan dengan rekan-rekan Anda.
3. memandu kegiatan belajar.
4. Membangkitkan semangat belajar.
5. Menyadari adanya perjalanan belajar kerja terus menerus.

#### D. Mempelajari Keterampilan Motivasi

Motivasi bisa datang dalam berbagai cara, tidak hanya satu. Banyak cara yang bisa kita lakukan untuk memotivasi juga bisa disesuaikan dengan keadaan masing-masing individu, jadi satu cara mengatakannya tidak bisa dilakukan ke beberapa orang sekaligus. Menurut Oemar Hamalik (2000:184-186), teknik motivasi berdasarkan teori kebutuhan meliputi:

1. Pemberian hadiah atau pemberian hadiah, pemberian hadiah dapat memicu minat belajar anak atau sejenisnya. Tujuan dari penghargaan ini adalah untuk membangkitkan atau mengembangkan minat.

2. Pemberian poin atau nilai, jika pemberian nilai atau nilai didasarkan pada perbandingan prestasi akademik secara interpersonal, maka akan menghasilkan dua hasil yaitu anak yang mendapat nilai baik dan anak yang mendapat nilai buruk. Anak-anak dengan nilai rendah mungkin mengalami rasa rendah diri dan kurang antusias untuk belajar.
3. Tingkat keberhasilan dan aspirasi mewakili tindakan masa depan yang diharapkan berdasarkan keberhasilan atau kegagalan tindakan sebelumnya.
4. Saat memberikan pujian, perlu diingat bahwa efektivitas pujian bergantung pada siapa yang memuji dan siapa yang menerima pujian. Siswa yang memiliki kebutuhan yang tinggi akan rasa aman dan harga diri, mengalami kecemasan, dan merasa bergantung pada orang lain akan memberikan respon terhadap pujian. Pujian bisa datang secara verbal maupun non-verbal.
5. Persaingan dan kerja sama, persaingan adalah insentif dalam keadaan tertentu, tetapi tidak menguntungkan dalam keadaan lain. Untuk memenangkan kontes, harus ada kesepakatan yang setara. Kompetisi harus mengandung beberapa tingkat kesamaan dalam karakteristik peserta.

6. Memberikan harapan kepada siswa, dan memberikan harapan, dapat membangun minat dan motivasi belajar selama siswa percaya bahwa harapannya akan terwujud di masa depan.

### **2.2.8. Pengertian Belajar**

#### **A. Belajar**

Belajar adalah suatu kewajiban bagi umat muslim mulai dari kecil hingga batas usia. Belajar adalah suatu perjalanan agar mendapatkan ilmu. Sebagai umat muslim, dengan cara belajar kita harus ubah hidup kita sehingga memperoleh kebaikan dari yang sebelumnya. Beberapa orang bahkan mendefinisikan belajar sebagai proses menyerap informasi sebanyak mungkin. Banyak orang yang percaya bahwa arti belajar adalah mencari ilmu dan mencari ilmu. Sebelum menelaah pemikiran hasil belajar, terlebih dahulu saya akan merinci ide pembelajaran. Pakar pendidikan menyajikan implikasi yang berbeda namun selalu mengacu pada pedoman serupa. Artinya, setiap individu yang melakukan pengalaman berkembang akan menghadapi perubahan dirinya sendiri. Kemudian dipetik kembali sebagaimana dikemukakan oleh Eveline Siregar (2014:3) Berikut pengertian belajar yang dikemukakan oleh sejumlah ahli pendidikan. Artinya, siklus

yang rumit terjadi pada semua individu dan berlangsung selamanya. Perubahan tingkah laku merupakan salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar.

Sementara itu, menurut Oemar Hamalik, (2013: 27), belajar adalah perubahan atau penguatan perilaku melalui pengalaman. Pemahaman lebih dari sekedar mengingat informasi.

Berbeda dengan psikologi. Belajar melibatkan membuat perubahan pada perilaku seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Modifikasi atau penguatan perilaku melalui pengalaman adalah belajar. Secara keseluruhan, belajar adalah suatu gerakan, bukan suatu hasil atau tujuan.

Kemudian lagi, Suyono dkk (2012:9) memaknai bahwa belajar adalah gerak memperoleh informasi, mengembangkan lebih jauh kemampuan, mengembangkan lebih lanjut cara bersikap dan cara pandang, serta membentengi pribadi. Jadi menurut penciptanya, belajar adalah suatu rangkaian usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan penyesuaian tingkah laku melalui pengalaman untuk memperoleh informasi yang baik.

## B. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembelajaran

Faktor-faktor yang mempengaruhi pick up menurut Muhabbin Syah, (2003: 144) menunjukkan:

Pembelajaran siswa berdampak pada hasil belajar setiap individu. menyebutkan faktor internal, faktor eksternal, dan pendekatan pembelajaran sebagai tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa.

1. Faktor dari dalam, yaitu faktor khusus yang dapat mempengaruhi penemuan yang berasal dari pembelajaran siswa. Fisiologi dan psikologi adalah dua aspek faktor internal.
  2. Fisiologi, komponen ini menggabungkan keadaan fisik umum tanpa henti dari lima deteksi
  3. Kondisi mental, unsur ini menggabungkan pengetahuan, kemampuan, minat, inspirasi, perasaan dan kapasitas mental.
- C. Faktor dari luar, yaitu faktor khusus yang berasal dari luar peserta didik yang berdampak pada interaksi dan hasil belajar. Lingkungan sosial dan non-sosial adalah contoh dari faktor-faktor ini.
1. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah manusia atau orang lain, baik yang ada (kehadiran) maupun tidak. Ada tiga lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar siswa: rumah, sekolah, dan masyarakat

2. Iklim non sosial meliputi kesejukan, konsentrasi waktu, iklim, luas bangunan sekolah dan perangkat pembelajaran.

D. Faktor yang mendekati dalam belajar (approach to learning), atau jenis usaha pembelajaran yang menjadi strategi, model, atau cara yang digunakan siswa dalam melakukan kegiatan belajar dan materi pembelajaran tertentu.

Dengan hal ini guru harus melihat perbedaan individu saat memberikan materi pembelajaran terhadap mereka, sehingga mereka dapat menangani siswa sesuai dengan keadaan mereka untuk membantu kesuksesan pembelajaran. Dalam hal ini karena adanya faktor yang mempengaruhi siswa yang satu dengan siswa yang lain sehingga ada perbedaan dalam pembelajaran.

#### E. Prinsip Belajar

Menurut Gagne, (1977: 23) mengungkapkan bahwa ada sembilan standar khusus:

1. Menarik perhatian,
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran,
3. Mengingatkan Konsep
4. Menyampaikan materi pembelajaran,
5. Memberi bimbingan,

6. Memperoleh kinerja,

7. Memberikan umpan balik,

8. Menilai hasil belajar dan memperkuat retensi dan transfer belajar Meningkatkan transfer dan retensi pembelajaran. dalam Eveline Siregar (2014), Sukmadinata dalam Suyono (2012:128) mengungkapkan bahwa prinsip belajar adalah: Belajar merupakan bagian dari perkembangan, berlangsung seumur hidup, meliputi segala aspek kehidupan, dan kegiatan belajar berlangsung dimanapun direncanakan.

Dengan demikian menurut penulis prinsip belajar memegang peranan yang penting diantaranya bisa memberikan materi pembelajaran dan belajar itu suatu proses yang berlangsung seumur hidup.

#### F. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Eveline Siregar dkk, mengemukakan iyalah ciri-ciri belajar adalah:

1. Usaha sadar atau disengaja
2. harus membantut siswa belajar
3. tujuan yang ditetapkan harus dari awal sebelum proses dilaksanakan
4. Dalam pelaksanaan mampu dikendalikan baik itu isinya, waktu, proses ataupun dengan hasil.

Menurut William Burton dalam Oemar Hamalik kesimpulan dalam ciri-ciri belajar adaah : banyak pengalaman saat belajar, tetap efektif dalam pembelajaran, hasil dalam belajar dengan cara fungsional.

## G. Teori Belajar

### 1. Teori Belajar Kognitivistik

Eveline dalam ungapannya, "bahwa teori ini berpendapat sangat menekankan dalam proses dibanding dari hasil belaja, belajar bukan hanya sekedar mengaitkan hubungan antara peningkatan dan reaksi" (Eveline Siregar, 2014: 30).

Sementara menurut Suyono dkk, (2012: 75) berbunyi seperti ini: Proses pembelajaran lebih ditekankan daripada hasil belajar dalam teori belajar kognitif. Dalam teori ini bahwa lebih ditekankan seseorang untuk menentukan dengan persepsinya serta memahami dalam keadaan, baik itu hubungannya ataupun tujuan belajar. Ratna mengatakan, "Hipotesis pembelajaran mental berpendapat bahwa Perilaku yang tidak dapat diperhatikan dapat dipelajari eksperimental" (Ratna Wilis Dahar, 2011: 27).

### 2. Hipotesis Pembelajaran Humanistik

Sedangkan menurut Eveline Siregar, (2014: 34) Menurut teori ini, pada manusia proses belajar harus terjadi

di hulu. Hipotesis ini lebih diilhami oleh pemikiran tentang belajar dalam struktur yang paling ideal sebagai lawan dari menyadari seperti apa yang biasanya terlihat dunia kehidupan.

### 3. Hipotesis Konstruktivis

Seperti yang ditunjukkan oleh Eveline Siregar, (2014: 39) Berikut adalah teori-teori konstruktivisme: Menurut teori ini, belajar adalah suatu proses dimana pembelajar memperoleh pengetahuannya sendiri. Jadi pada prinsipnya Ini berarti bahwa informasi diperoleh wawasannya sendiri. Sementara itu, menurut Suyono dkk. (2012: 107) hipotesis konstruktivis secara khusus: Hipotesis ini mengingat kemungkinan kemajuan anak muda itu benar-benar mengembangkan desain atau ide mental organisasi untuk memahami dan menjawab pertemuan elemen lingkungan yang sebenarnya

### 4. Hipotesis Ausubel

Seperti yang ditunjukkan oleh hipotesis ini belajar adalah interaksi ke dalam tidak dapat diperhatikan secara langsung. Hipotesis Ausubel ada dua macam yaitu

- a. Pembelajaran yang Signifikan
- b. Cari tahu bagaimana untuk Mengingat.

Suatu proses pembelajaran di mana informasi baru dikaitkan dengan struktur yang ada milik seseorang yang sedang belajar disebut pembelajaran bermakna. Signifikansi setuju Ausubel adalah kursus menghubungkan data baru pada ide-ide aplikatif yang terkandung dalam konstruksi Fakta bahwa pengaruh membuat satu variabel mental yang paling signifikan menyadari adalah apa yang siswa ketahui.

### **2.2.9 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil observasi dan keterbatasan masalah yang diangkat, kami akan menggunakannya dalam penggunaan berbagai alat bantu untuk mewujudkan motivasi belajar siswa. Permasalahan terkait dengan kegiatan belajar yang monoton, guru tidak menggunakan alat bantu dalam pembelajaran melainkan memakai metode caramah, tanya jawab, dan penugasan (tradisional). Dengan melakukan belajar tersebut, murid sangat bosan atau malas sama pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam keaktifan belajar. Penyampaian materi materi bersifat lisan untuk menjamin penguasaan materi pembelajaran yang optimal bagi siswa.

Opsi yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan alat bantu belajar lain yang jarang dilakukan untuk menyampaikan materi.

Menggunakan alat bantu sangatlah bermanfaat supaya siswa bergerak secara efektif, imajinatif, dan berpikir secara solid sesuai karakter. Selain itu, menggunakan materi alat bantu yang digunakan di kelas merupakan daya tarik mendasar, menambah motivasi murid untuk mengajar materi yang disajikan. Kegembiraan siswa yang tinggi mempengaruhi inspirasi belajar.

Alat peraga merupakan salah satu faktor yang secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi didukung oleh media pembelajaran yang baik akan di bantu mendorong upaya belajar untuk meningkatkan dan signifikan terhadap pembelajaran, dan sebagian besar masih belum banyak digunakan bentuk proses kegiatan pengajaran. Oleh Konsekuensinya, para ahli perlu melakukan investigasi terhadap dampak pemanfaatan panduan visual pada inspirasi belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### 2.2.10 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian, yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Jawaban sementara tidak didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, tetapi pada teori yang relevan. Di sisi lain, menurut Jamal Ma'mur Asmani, hipotesisnya adalah “kami mengarahkan penelitian kami ke sana agar ada yang memandu kegiatan penelitian kami”.

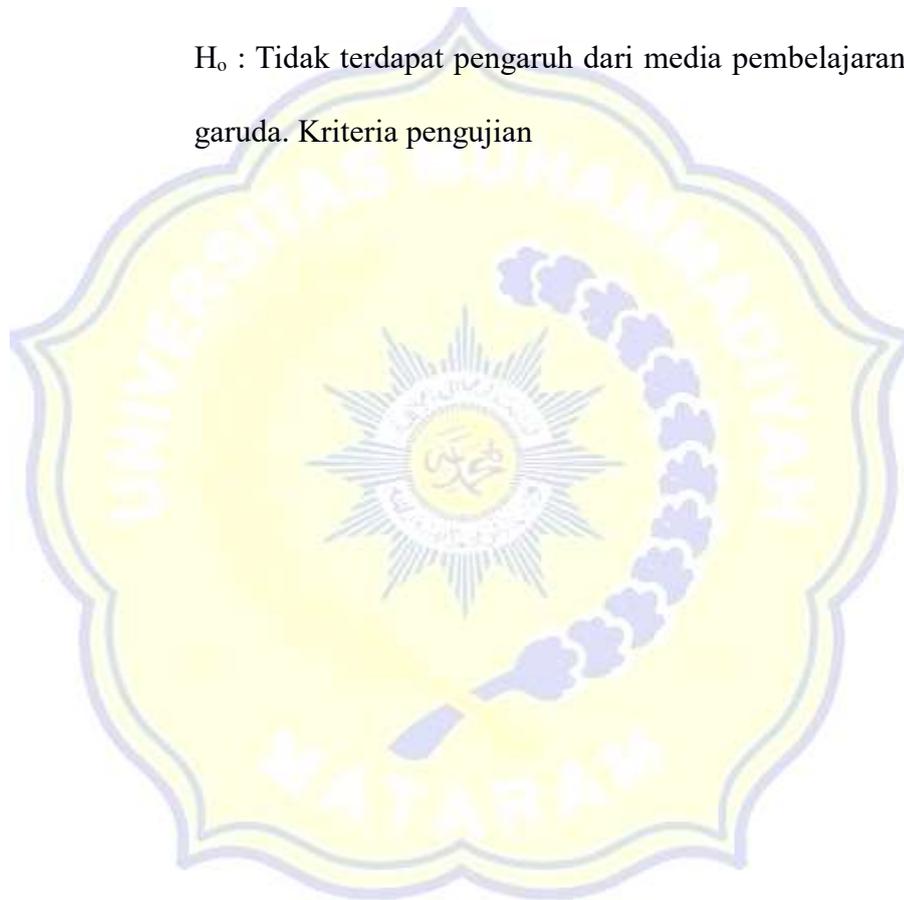
Berdasarkan asumsi pengertian di atas, maka hipotesis adalah suatu pernyataan sementara dalam penelitian yang dijadikan acuan penelitian, sehingga belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, melainkan berdasarkan teori-teori yang terkait.

Berdasarkan penelitian teoritis, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

Alat visual papan Garuda meningkatkan motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi secara efektif di Kelas III SDN 3 Suranadi selama tahun pelajaran. 2016/2017.

$H_a$  : Terdapat pengaruh dari media pembelajaran Papan Garuda terhadap motivasi belajar siswa pada lambang Garuda Pancasila

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh dari media pembelajaran papan garuda. Kriteria pengujian



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 1.1. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan *quasi eksperiment*. Sedangkan *quasi eksperiment* yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Satu kelompok digunakan dalam desain ini, tetapi pengukuran dilakukan dua kali pada awal dan akhir perlakuan. Selain itu, penggunaan jenis *quasi eksperimen* dengan cara memberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah mendapat perlakuan bertujuan untuk mengetahui apakah perlakuan tersebut berpengaruh (Bahtiar, 2012:23).

Desai yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bentuk gambar dibawah ini.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Grup	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperiment	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Pemberian tes pertama pada kelas eksperimen

X : Pemberian perlakuan dikelas eksperimen

O<sub>2</sub> : Pemberian tes akhir pada kelas eksperimen

Sebelum mendapat perlakuan, kelompok eksperimen akan menjalani *pre-test*. Selanjutnya, kelas eksperimen memberikan perlakuan berupa aplikasi. Menggunakan media (papan Garuda) Setelah mendapat perlakuan, kelompok eksperimenn akan menjalani tes akhir agar mengetahui

keefektifannya. Menggunakan Media (Edisi Garuda) Kajian Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN 3 Suranadi.

## 1.2. Lokasi dan Waku Penelitian

### 2.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III bertempat di SDN 3 Suranadi Lombok Barat tahun pelajaran 2022/2023.

### 2.3.2 Waktu Penellitian

Waktu penelitian merupakan waktu yang dihabiskan selama penelitian mulai dari pengamatan sampai pelaporan. Penelitian ini survey mulai pada tanggal 11 Mei hingga 13 Mei 2023. lebih detailnya dapat dilihat ditabel berikut.

**Tabel 3.2 Rencana Jumlah Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan	Sub kegiatan	Waktu
1	Memasuki lapangan	1. melakukan observasi awal	11 Mei 2023
		2. memberikan pre-test	12 Mei 2023
		3. Perlakuan menggunakan alat peraga papan garuda	13 Mei 2023
		4. memberikan pos-test	13 Mei 2023
2	Tahap seleksi dan analisis	Melakukan analisis data dan menarik kesimpulan	21 Juni 2023

### 1.3. Populasi Dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah sumber dari contoh yang diambil. Menurut Sugioyono (2012), populasi adalah sebuah lokasi atau wilayah yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai ciri atau jumlah tertentu dan dipertimbangkan untuk ditarik kesimpulanya.

Dalam uraiannya, jumlah mata pelajaran yang diteliti dan digeneralisasikan berdasarkan data peneliti berbasis sekolah merupakan populasi. Dua puluh siswa Kelas III SDN 3 Suranadi menjadi sasaran penelitian. Ada tujuh laki-laki dan tiga belas perempuan, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel. 3.3. Jumlah Populasi Siswa kelas III SDN 3 Suranadi**

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	III	7	13	20

#### 3.4.1 Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode total sampling yaitu metode pengambilan sampel berdasarkan seluruh populasi (Sugiyono, 2017:71) digunakan sebagai metode pengambilan sampel, sehingga jumlah sampel sebanyak 20 orang. Rinciannya dapat dilihat pada Tabel 3.4 di bawah ini.

**Tabel. 3.4. Jumlah Sampel Siswa Kelas III SDN 3 Suranadi**

No.	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	III	7	13	20

#### 1.4. Variabel Penelitian

Variabel membagikan insentif untuk eksplorasi dan membuat kesimpulan. Variabel adalah atribut tambahan yang dipelajari dan ditentukan oleh para ahli (Sugioyono, 2010).

Variabel bebas dan variabel terikat merupakan dua variabel dalam penelitian ini, sesuai dengan definisi di atas.

##### a. Variabel Independen (Bebas)

Variable independent disebut variable bebas, indikator, dan pendahulu. Variabel yang mengubah atau mempengaruhi munculnya variabel dependen (terikat) disebut variabel independen. Dalam penelitian ini, papan elang dijadikan sebagai variabel independen atau variabel bebas.

##### b. Variabel Dependen (terikat).

Variabel dependen dan hasil adalah nama umum untuk variabel ini. Variabel independen adalah variabel yang dipengaruhi oleh atau merupakan akibat lanjutan dari faktor otonom atau bebas itu sendiri. Motivasi belajar siswa merupakan variabel bebas dalam penelitian ini.

#### 1.5. Tehknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam ulasan ini menggunakan angket atau survei. Kuesioner adalah metode untuk

mengumpulkan data di mana siswa diberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk diselesaikan.

1. Lembar Angket Papan Garuda dan Lembar Angket Motivasi Siswa

Lembar angket motivasi siswa menyebutkan fakta objektif langsung ke objek penelitian untuk menyelidiki dari dekat yang dilakukan. ((2004), Ridwan: 104). Dimana lembar angket Motivasi siswa yang digunakan untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media papan garuda yang akan di terapkan dikelas III.

2. Lembar Observasi

Jenis observasi yang digunakan adalah observasi anggota. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari individu yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Persepsi dibuat niat penuh untuk mengetahui kesempatan atau kesempatan dipertimbangkan signifikan oleh ilmuwan selama observasi. Alat ini memungkinkan peneliti untuk menentukan tingkat aktivitas siswa dalam kaitannya dengan sumber dan fasilitas pendidikan.

## **1.6. Dokumentasi**

Peneliti menggunakan dokumentasi untuk memperoleh dan melengkapi beberapa data yang dibutuhkan. Cara dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi sebagai gambar latihan belajar siswa dan guru dalam pengalaman proses belajar. Anda juga bisa menggunakan media ini untuk mendapatkan nama siswa, jumlah siswa serta siswa kelas 3 di SDN 3 Suranadi. Dokumentasi membantu data penelitian menjadi lebih dapat dipercaya dan diandalkan.

1. Angket/kuesioner

Angket/kuesioner adalah format lembaran dengan beberapa pertanyaan tertulis dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang apa yang dialami dan diketahui oleh responden.

Angket bertujuan untuk memperoleh informasi atau data tentang reaksi atau reaksi siswa terhadap proses pembelajaran. Angket respon siswa ini menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban. Artinya, setuju (S), tidak setuju (TS), evaluasi Angket Media Hall Garuda, dan motivasi belajar siswa diamati oleh guru untuk memahami perilaku siswa. saat terlibat dalam pembelajaran.

**Tabel 3.5 Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa**

No	Pertanyaan/Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		S	TS
1.	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan semangat setelah guru menjelaskan materi?		
2.	Saya mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.		
3.	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.		
4.	Saya yakin tugas yang sulit bisa saya kerjakan setelah guru menjelaskan dengan media Papan Garuda		
5.	Apakah anda tetap mengerjakan tugas meski nilai tugas anda jelek?		
6.	Saya bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.		
7.	Saya cepat bosan ketika belajar hanya mencatat saja.		
8.	Saya cepat bosan ketika guru menjelaskan materi dengan hanya berceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.		

9.	Saya lebih yakin dengan mengerjakan tugas sendiri daripada mencontek tugas teman.		
10.	Saya puas dengan hasil pekerjaan sendiri ketika mengerjakan tugas.		

Lembar Angket terdapat 2 kategori jawaban yang memiliki jumlah skor berbeda. Skor 1 untuk jawaban **Setuju**, skor 0 untuk jawaban **Tidak Setuju**.

## 2. Lembar Observasi

Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan. Artinya, peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau dijadikan sumber data penelitian. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kejadian atau peristiwa yang dianggap penting oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Adanya alat ini menjadi pilihan peneliti untuk dapat mengukur tingkat keaktifan siswa dalam kaitannya dengan fasilitas sekolah dan media pembelajaran.

## 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut:

### Uji Instrumen

#### 1. Uji validitas

Menurut Sudjono (2015: 163), validitas merupakan salah satu ciri kualitas yang menunjukkan tes hasil belajar yang layak. Untuk mensurvei apakah suatu tes hasil belajar memiliki validitas atau ketepatan pengukuran, cenderung dinilai dari dua sudut, yaitu melihat pada tes yang

sebenarnya secara keseluruhan dan dari sudut butir-butirnya, sebagai komponen penting dari tes. Taniredja, 2014:42) Suatu alat dinyatakan valid jika alat dapat mengukur dan mengungkapkan dengan benar. Pada penelitian ini kami menentukan bahwa alat tersebut benar secara konseptual, dan kemudian menguji alat tersebut pada kelompok responden lain dengan karakteristik serupa.

Setelah dilakukan pengujian instrumen, kemudian dilanjutkan dengan menghitung korelasi menggunakan aplikasi SPSS. 25 untuk Windows Validitas mengacu pada tingkat presisi antara informasi yang benar-benar terjadi pada subjek dan informasi yang dikumpulkan oleh peneliti. Maksud saya alat yang sah. Dapat digunakan untuk mengukur apa yang perlu diukur.

Tiap butir soal dapat dikatakan valid jika r<sub>hitung</sub> dengan r<sub>tabel</sub> dengan cara sebagai berikut, setiap item dapat dianggap valid jika r<sub>hitung</sub> r<sub>tabel</sub> dengan tingkat keputusan signifikan 0,05 atau 5%:

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan valid

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan tidak valid

**Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Validitas**

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

Sumber: Sugiyono (2007)

## 2. Uji Reliabilitas

Reabilitas merupakan ketetapan, ketelitian, atau akurasi ketelitian suatu instrumen. Ketergantungan mengacu pada apakah instrumen secara komitmen memberik hasil estimasi yang sama dengan estimasi yang dibuat di waktu yang berbeda.

Menurut Arikunto, (2010:221), uji reabilitas menggunakan metode Cronbach Alpha untuk mengetahui reliabilitas masing-masing alat. Pengukuran ini digunakan uji statistik. Cronbachs Alpha. Suatu konstruk atau variabel yang dikatakan reliabel jika membeikan nilai *Cronbachs Alpha*  $>0,70$ , biarpun nilai 0,60 masih dapat diterima. Uji Validitas dengan SPSS versi 25

**Tabel 3.9**  
**Kriteria Reliabilitas Soal**

<b>Harga r</b>	<b>Keterangan</b>
0.00-0,20	Sangat rendah
0.21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat Tinggi

(Arikunto, 2010:223)

## 3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi apakah data yang diperoleh dari suatu kelompok data atau sekelompok variabel membentuk distribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS 25 untuk digunakan.

#### 4. Uji Homogenitas

Untuk pemeriksaan informasi, uji-t digunakan untuk menunjukkan spekulasi eksplorasi menggunakan uji homogenitas, dan uji homogenitas diselesaikan yang merupakan uji esensial. Uji homogenitas adalah uji yang diarahkan untuk melihat apakah dua contoh homogen.

Untuk mempermudah para ahli menghitung uji homogenitas, para ilmuwan menggunakan program SPSS 25 for Windows yang memanfaatkan strategi uji Levene. Uji Levene adalah uji yang diarahkan untuk melihat apakah informasi contoh berasal dari populasi sebenarnya karena fluktuasi (homogenitas), dan digunakan untuk menunjukkan kontras karena perlakuan, dan terlepas dari apakah kontras dapat diperoleh. Bandingkan perubahan dengan memeriksa apakah rata-rata bervariasi atau tidak.

#### 5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan langkah terakhir setelah pengujian persyaratan analisis data, yaitu memastikan bahwa data sampel berdistribusi normal dan homogen. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan, uji hipotesis menggunakan uji-t atau uji-t sampel terpisah.

Rumus uji-t yang digunakan adalah rumus varians diskrit:

Hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah

- 1)  $H_a$  : Terdapat pengaruh dari media pembelajaran Papan Garuda terhadap motivasi belajar siswa terhadap lambang Garuda Pancasila.

2)  $H_0$  : Tidak ada pengaruh dari media pembelajaran Papan Garuda.

Kriteria pengujian:

$H_a$  diterima jika  $t$  hitung  $\text{sig} < 0,05$ .

Untuk nilai  $t$   $\text{sig} > 0,05$  alpha,  $H_0$  ditolak.

## 6. Uji N-gain

Kami menganalisis data siswa tentang kemampuan mengenali bagian tubuh dan cara mengelola bagian tubuh siswa untuk mencerminkan tingkat pencapaian siswa. Analisis nilai normal gain (N-gain) dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Perhitungan ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan skor pre dan post test. Persamaan N-gain adalah:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Nilai } \textit{pos test} - \text{nilai } \textit{pre test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai } \textit{pre test}}$$

Skor gain yang dinormaisasi pendekatan terbaik selidiki efek samping dari pretest dan posttest dan merupakan indikator terbaik untuk menentukan tingkat keektifan dari perlakuan yang diberikan. Media pembelajaran dianggap efektif apabila: (1) nilai N-gain minimal berada pada kategori Tinggi ( $0,70 > N$ -) dan (2) nilai N-gain minimal berada pada kategori Sedang ( $N\text{-gain} > 0,70$ ) . keuntungan).  $\geq 0,30$ ). Hasil estimasi *N-gain* diuraikan sesuai kriteria berikut.

**Table 3.9 Kriteria N-gain**

<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$N\text{-gain} > 0,70$	Tinggi
$0,70 > N\text{-gain} \geq 0,30$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah

Sumber: Samudera, dkk (2019).