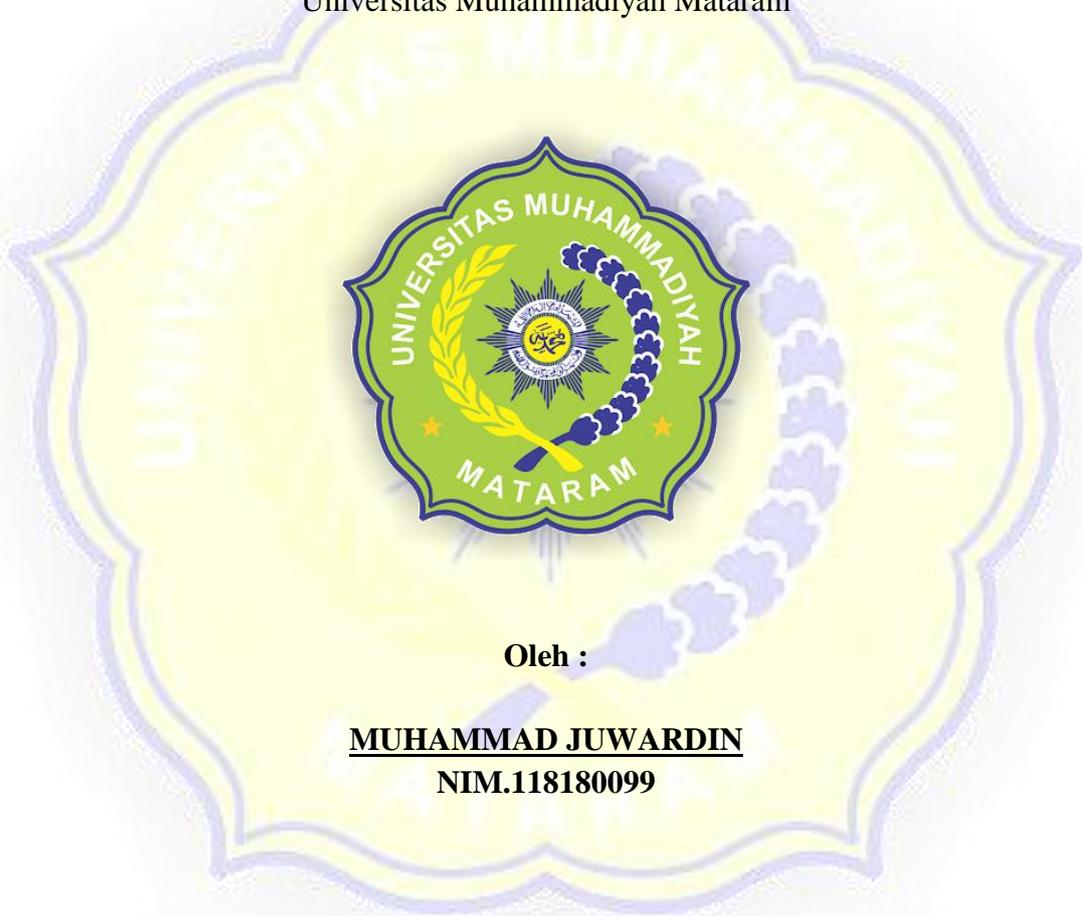


**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA GERBONG KERETA IMAJINASI (GERAJI)  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 2 SD PADA TEMA 1  
SUBTEMA 3 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam  
memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

**MUHAMMAD JUWARDIN**

**NIM.118180099**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

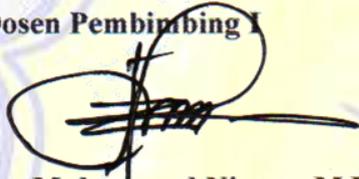
**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA GERBONG KERETA IMAJINASI (GERAJI)  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 2 SD PADA TEMA 1  
SUBTEMA 3 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal 25, Oktober 2023

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Yuni Mariyati, M.Pd  
NIDN.0806068802

Menyetujui :

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi



Haifatussalamah, M.Pd  
NIDN.0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA GERBONG KERETA IMAJINASI (GERAJI)  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 2 SD PADA TEMA 1  
SUBTEMA 3 TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Muhammad Juwardin telah dipertahankan di depan dosen  
Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Pada Tanggal, 27 Oktober 2023

**Dosen Penguji :**

1. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si (Ketua)   
NIDN.081078501
2. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota)   
NIDN.0804048501
3. Bq. Desi Milandari, M.Pd (Anggota)   
NIDN.0808128902

**Mengesahkan :**

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

**Dekan,**



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, universitas Muhammadiyah mataram menyatakan bahwa:

Nama : Muhammad Juwardin  
Nim : 118180099  
Alamat : jl. Gajah Mada Rt 11/Rw 03 Kelurahan Penato'I  
Kecamatan Mpunda Kota Bima

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Media Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SD Pada Tema 1 Subtema 3 Tahun Pelajaran 2022/2023 adalah benar hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

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

Mataram, 25 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Juwardin

NIM. 118180099



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 : MUHAMMAD JUWARDIN  
NIM : 110180093  
Tempat/Tgl Lahir : Bima, 27 Juni, 1997  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 082 342 107 530  
Email : Muhammad.juwardin@gmail.com

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

Pengaruh Media Berbong Kertas Imajinasi (Geraji) terhadap Minat Belajar Siswa SD Kelas 2 Pada Tema 1 Subtema 3 tahun pelajaran 2022/2023

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 47%

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, 03 November.....2023  
Penulis



Muhammad Juwardin  
NIM. 110180093

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

\*pilih salah satu yang sesuai



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

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

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Juwaidin  
NIM : 11080099  
Tempat/Tgl Lahir : Bima, 27. Juni 1997  
Program Studi : PE.SD  
Fakultas : FKE  
No. Hp/Email : 082 392 107 530  
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 Cerdas Terhadap Minat Belajar Siswa Sd Kelas 2 Pada Tema 1 Subtema 3 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, 03 November 2023

Penulis



Muhammad Juwaidin  
NIM. 11080099

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*"Semua Akan Terasa Indah Jika Saling Bersama"*

### PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Alm. Hamzah, seseorang yang biasa saya sebut bapak. Kini anakmu sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum kau benar-benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini, walaupun pada akhirnya harus berjuang tertatih tanpa kau temani lagi.
2. Ibu Ratnah, seseorang yang mempunyai pintu surga ditelapak kakinya yang telah melahirkan penulis karya sederhana ini dengan sabar dan bangga membesarkan putra keempatnya serta telah melantikkan doa-doa baik demi saya. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk ibu.
3. Kepada saudara-saudara saya. Ishardiansyah, Syaifullah, Fawajurrahman, Muhammad Maulana Dan Muhammad Uladin. Terimakasih Atas segala doa, usaha, dukungan moril maupun materil.
4. Dosen Pembimbing Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Yuni Mariyati, M.Pd selaku dosen pembimbing 2. Terimakasih atas bimbingannya, kritik dan saran, dan selalu meluangkan waktu disela kesibukan. Menjadi salah satu dari anak bimbinganmu merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu saya syukurkan.
5. Kepada kerabat dan teman-teman terdekat "Sarewo" dan penghuni "kos bongi ncoro loko" yang selalu setia membantu dan menemani di saat susah maupun senang.
6. Kampus tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi berjudul Pengaruh Media Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SD Pada Tema 1 Subtema 3 Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat diselesaikan tepat pada waktunya, skripsi ini menganalisis pengaruh media gerbong kereta imajinasi (geraji) terhadap minat belajar siswa.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada.

1. Drs. Abdul Wahab, MA selaku Rektor UMMAT
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si Selaku Dekan FKIP UMMAT dan Pembimbing I
3. Haifaturrahmah, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UMMAT
4. Yuni Mariyati, M.Pd, selaku Pembimbing II dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan Namanya satu persatu yang juga telah memberikan kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik konstruktif sangat peneliti harapkan. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembang dunia pendidikan

Mataram, 25 Oktober 2023

Penulis,

Muhammad Juwardin

NIM. 118180099

Muhammad Juwardin. 2023. **Pengaruh Media Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SD Pada Tema 1 Subtema 3 Tahun Pelajaran 2022/2023**. Skripsi. Mataram. Universitas Muhammadiyah Mataram.

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

Pembimbing II : Yuni Mariyati, M.Pd

### **Abstrak**

Pada penelitian ini, data yang disajikan oleh peneliti adalah pemaparan hasil angket minat belajar siswa yang telah dilakukan selama penelitian. Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengetahui minat belajar siswa adalah dengan menggunakan lembar angket. Pengaruh penggunaan media gerbong kereta imajinasi dilihat dari kategori minat belajar menunjukkan bahwa dengan penggunaan media gerbong kereta imajinasi, didapat nilai minat siswa pada kelas eksperimen di SDN 03 Hu'u dengan nilai tertinggi *pretest* adalah 60 dan nilai terendah adalah 32, sedangkan nilai rata-rata sebesar 45.07 dan hasil minat belajar siswa kelas control di SDN 12 Hu'u dengan nilai tertinggi *pretest* adalah 50 dan nilai terendah adalah 35, sedangkan nilai rata-rata sebesar 40.87. Minat belajar kelas eksperimen di SDN 03 Hu'u dengan nilai tertinggi *posttest* adalah 64 dan nilai terendah adalah 49, sedangkan nilai rata-rata sebesar 57.47 dan hasil minat belajar siswa kelas control di SDN 12 Hu'u dengan nilai tertinggi *posttest* adalah 50 dan nilai terendah adalah 38, sedangkan nilai rata-rata sebesar 41.67. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka penggunaan media gerbong kereta imajinasi (Geraji) pembelajaran terhadap minat belajar siswa di kelas II pada tema 1 sub tema 3 pembelajaran 1 SDN 03 Hu'u. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 29.00 *for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $3.741 \geq 2,048$ ), dan nilai  $sig \leq 0,05$  ( $0.002 \leq 0,05$ ). Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

**Kata kunci : media gerbong kereta imajinasi (Geraji), minat belajar.**

Muhammad Juwardin. 2023. *The Influence of the Imagination Train Carriage Media (Geraji) on the Learning Interest at the 2nd Grade Elementary School Students in Theme 1, Sub-theme 3, in Academic Year 2022/2023*. Undergraduate Thesis. Mataram. Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si  
Supervisor II : Yuni Mariyati, M.Pd

#### Abstract

This research presented the results of the student's learning interest from questionnaire that has been conducted during the study. Questionnaire is the instrument used by the researcher to determine students' learning interest. The influence of using the imagination train carriage media can be seen from the category of learning interest, which shows that the use of the imagination train carriage media, can improve the students' interest based on the experimental class at SDN 03 Hu'u ranged from a pretest highest score of 60 to a lowest score of 32, with an average score of 45.07. Meanwhile, the results of the students' learning interest in the control class at SDN 12 Hu'u showed that the highest pretest score was 50 and the lowest was 35, with an average score of 40.87. The interest of the experimental class students at SDN 03 Hu'u in the posttest had the highest score of 64 and the lowest score of 49, with an average score of 57.47. The results of the students' learning interest in the control class at SDN 12 Hu'u in the posttest had the highest score of 50 and the lowest score of 38, with an average score of 41.67. Based on the analysis of the data that has been conducted, it can be concluded that the use of the imagination train carriage media (Geraji) in learning has an influence on the learning interest of second-grade students in Theme 1, Sub-theme 3, of the 1SDN 03 Hu'u. Thus, it can be inferred that the results of the hypothesis testing with the help of the SPSS 29.00 program for windows using the Independent Sample T-Test technique at a 5% significance level yielded a  $t\text{-value} \geq t\text{-table}$  ( $3.741 \geq 2.048$ ), and a  $\text{sig value} \leq 0.05$  ( $0.002 \leq 0.05$ ). Thus,  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.

**Keywords:** Imagination Train Carriage Media (Geraji), Learning Interest.

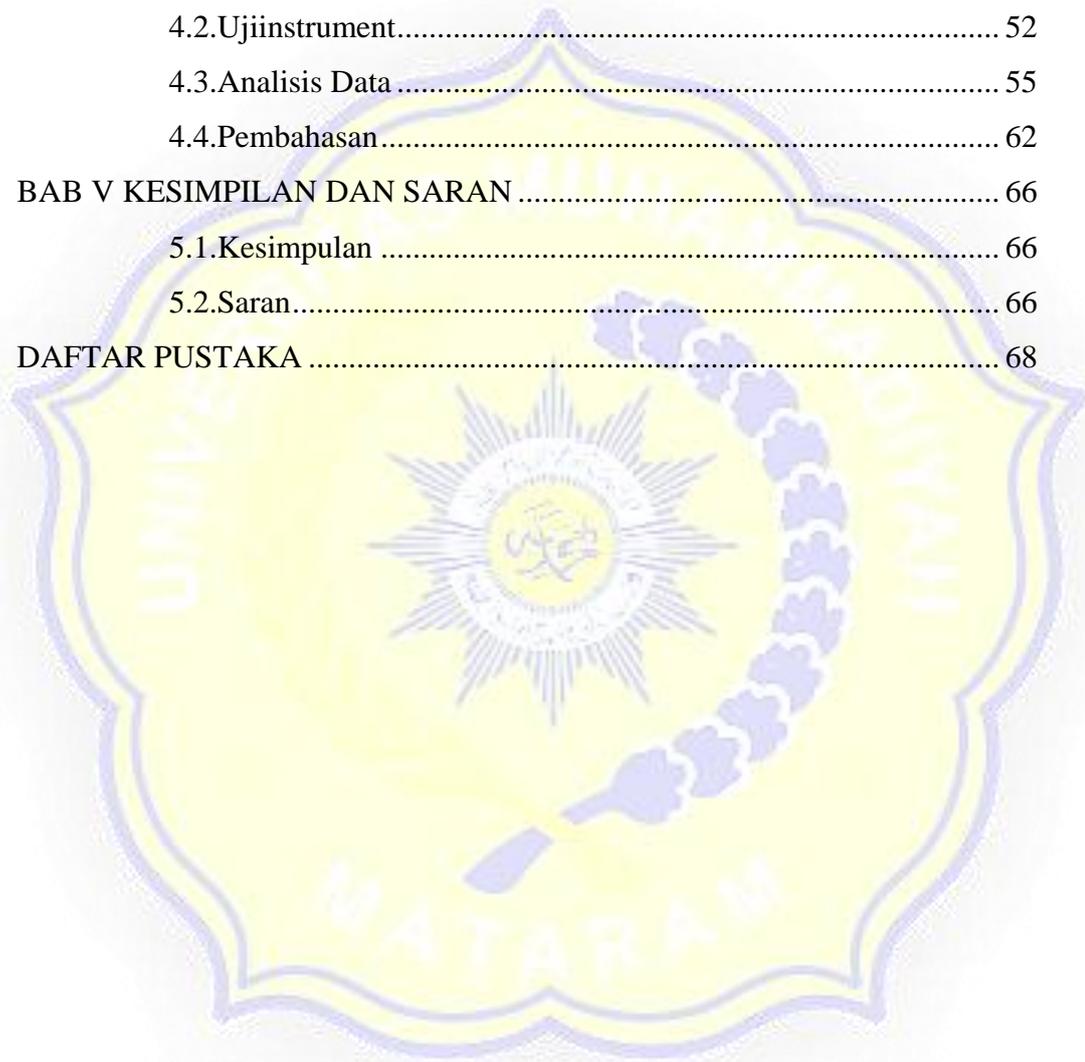
MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
BEBAS PLAGIASI.....	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah.....	5
1.3.Tujuan Penelitian.....	5
1.4.Manfaat Penelitian.....	5
1.5.Batasan Operasional.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1.Penelitian Yang Relevan.....	8
2.2.Kajian Pustaka.....	10
2.3.Kerangka Berpikir.....	34
2.4.Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1.Rancangan Penelitian.....	37
3.2.Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
3.3.Ruang Lingkup Penelitian.....	38
3.4.Populasi dan Sampel Penelitian.....	39

3.5.Variabel Penellitian .....	40
3.6.Metode pengumpulan data .....	40
3.7.Instrumen Penelitian.....	42
3.8.Metode Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1.Hasil Penelitian .....	51
4.2.Ujiinstrument.....	52
4.3.Analisis Data .....	55
4.4.Pembahasan.....	62
<b>BAB V KESIMPILAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
5.1.Kesimpulan .....	66
5.2.Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>68</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lenbar Observasi Keterlaksana.....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penilaian Minat Siswa .....	44
Tabel 3.4 Kategoti Minat Siswa.....	45
Tabel 3.5 Interprestaasi Koefisien Validitas .....	47
Tabel 3.6 Koefisien Reliabilitas .....	48
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Minat Belajar Siswa.....	53
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	54
Tabel 4.3 Hasil Angket Awal Dan Akhir Minat Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....	55
Tabel 4.4 Hasil Uji Statistika Dekskriptif Awal .....	56
Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Akhir .....	57
Tabel 4.6 Deskriptif Data Awal Dan Akhir Kelas Ekperimen Dan Konrol.....	57
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Kolmogorov-smirnov</i> Minat Belajar Siswa .....	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas .....	60
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis .....	61

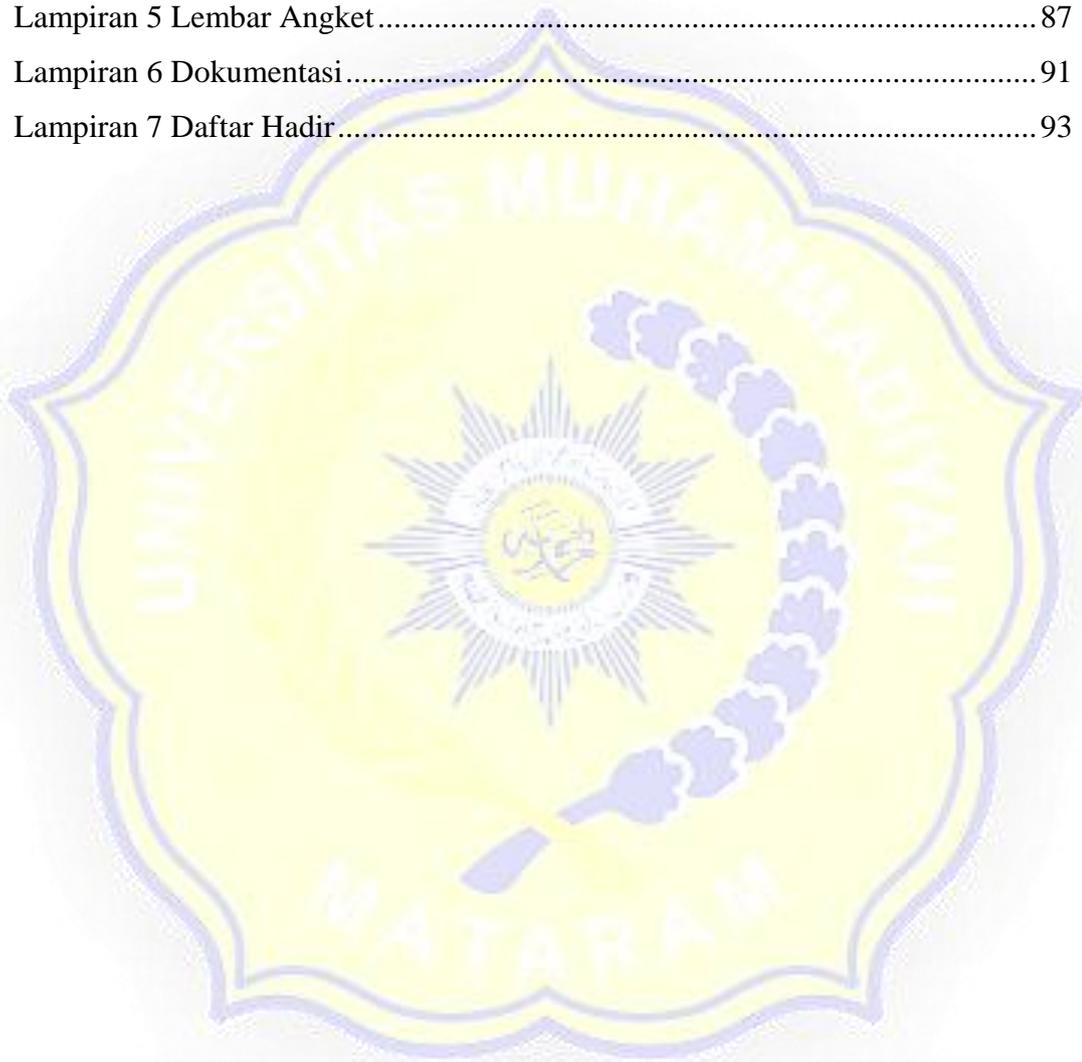
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka berpikir.....	35
-----------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....	72
Lampiran 2. Surat Balasan Sekolah .....	74
Lampiran 3. Rpp .....	76
Lampiran 4 Materi Pembelajaran.....	85
Lampiran 5 Lembar Angket.....	87
Lampiran 6 Dokumentasi.....	91
Lampiran 7 Daftar Hadir.....	93



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Ketika seseorang tertarik pada sesuatu, mereka menaruh perhatian padanya dan termotivasi untuk mencari tahu lebih banyak dan mengumpulkan bukti mengenai hal tersebut. Perhatian yang mendalam terhadap suatu hal melahirkan keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentangnya dan melakukan penelitian dan penemuan lebih lanjut. Inilah sumber ketertarikannya. Hal ini menunjukkan bahwa minat melibatkan lebih dari sekedar perhatian ini juga melibatkan upaya untuk memperoleh sesuatu dari objek yang diminati.

Ahmadi (2009: 148) mengartikan minat sebagai keadaan psikologis jiwa individu, meliputi fungsi kognitif, konatif, dan emosional, serta ditandai dengan adanya komponen emosional yang kuat dalam hubungannya dengan objek atau topik tertentu. Slameto (2003: 180) mengartikan minat sebagai suatu kecenderungan yang bertahan lama untuk memusatkan perhatian dan mempertahankan berbagai kegiatan. Djaali (2008: 121) mendefinisikan minat sebagai suatu preferensi dan ketertarikan yang melekat terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu, terlepas dari pengaruh eksternal. Menurut Crow & Crow (dalam Djaali, 2008:121), minat dikaitkan dengan kecenderungan seseorang untuk terlibat dengan orang, objek, aktivitas, dan pengalaman yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri.

Minat belajar mengacu pada kecenderungan subjektif individu terhadap atau keengganan terhadap suatu pelajaran tertentu, yang bersumber dari pengalaman pribadi.

Minat belajar peserta didik kelas II SDN 03 Hu'u tergolong kurang. Peneliti telah mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa berdasarkan pengamatan mereka. Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah siswa melakukan self-talk pada saat proses belajar mengajar sehingga mengganggu keberlangsungan pembelajaran, karena dapat mengganggu peserta didik lain yang ingin memperhatikan, selain itu terkadang juga peserta didik sibuk sendiri dengan membentuk kertas dari buku menjadi sebuah mainan disaat jam pelajaran berlangsung, tidak semangat dikelas hingga malas bertanya dan juga peserta didik sering mengganggu temannya yang lain sehingga mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran dan menyebabkan tidak dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru (Maryati, 2017).

Minat berfungsi sebagai motivator bagi individu, penambah keinginan dan berperan sebagai penggerak internal yang mengarahkan perilakunya sehari-hari menuju tujuan tertentu. Sardiman (2013:84) menjelaskan fungsi minat sebagai berikut: 1) memotivasi tindakan manusia dengan mengeluarkan tenaga, 2) mengarahkan tindakan ke arah suatu tujuan, dan 3) menentukan tindakan yang selaras dengan tujuan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru kelas 2 di SDN 03 Hu'u, peneliti memperoleh informasi bahwa ada beberapa kendala

yang ada didalam sekolah atau proses pembelajaran salah satunya adalah kurang semangat dan kurang berpartisipasi dalam menerima pembelajaran yang diberikan, hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat dalam pendidikan, guru kurang memperhatikan pelajaran yang mereka ajarkan, dan kurangnya sumber daya pendidikan seperti alat bantu dan media pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran, pendidik menggunakan strategi pembelajaran yang mungkin dapat menarik perhatian mereka sepanjang kegiatan kelas. Penggunaan paradigma pembelajaran yang menuntut partisipasi dan kreativitas siswa merupakan salah satu strategi untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Peneliti menemukan cara untuk mengatasi masalah yang ada dan menyediakan materi pendidikan kreatif yang dapat dimasukkan ke dalam konten ini. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, peneliti mengembangkan media atau gerbong kereta imajinasi (Geraji) sebagai alat pengajaran dalam informasi yang diberikan. Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013:23), media memenuhi tiga fungsi utama yaitu (1) memotifasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Kelebihan media ini adalah mampu berjalan sendiri tanpa harus di dorong oleh siswa, peneliti bekerja sama dengan ahli untuk menciptakan inovasi kabelconector yang di sambung langsung dengan adaptor sebagai tombol *on* dan *off*. Media Geraji ini bekerja menggunakan sistem dinamo

yang mampu bekerja sebagai penggerak media, sehingga dapat bergerak dengan sendirinya. Selain itu keunggulan yang lain dari media ini adalah bahan yang digunakan mudah didapatkan, serta media yang digunakan mampu menarik perhatian peserta didik.

Media Geraji atau gerbong kereta imajinasi mempunyai beberapa keunggulan dalam bidang pendidikan. Keunggulan tersebut antara lain: (1) Media geraji dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui desainnya yang menarik; (2) Media geraji dapat meningkatkan pemahaman siswa bila digunakan sebagai media pembelajaran; dan (3) Media geraji dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan siswa. Usman (2011) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar masih memiliki tingkat perkembangan kecerdasan yang memungkinkan mereka memahami hubungan konseptual dalam kata awam dan memandang dunia secara keseluruhan (*holistic*). Penggunaan media gerbong kereta imajinasi (Geraji) dapat membantu siswa lebih memahami gagasan ilmiah yang dipelajarinya.

Media ini di dukung oleh adanya penelitian sebelumnya yang menggunakan media Miniatur kereta api yang di teliti oleh Feni Setyowati (2020) yang menunjukkan bahwa menggunakan media Minatur kereta api dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kategori tinggi. Penelitian yang dilakukan Rosidi (2021) yang mengembangkan media kereta kata, indikator kelulusan menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa dianggap telah memahami materi secara lengkap. Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan media kereta api dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Solusi tersebut peneliti temukan dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Geraji (Gerbong Kereta Imajinasi) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SD pada Tema 1 Subtema 3 Tahun Pelajaran 2022/2023” berdasarkan pada temuan analisis yang dijelaskan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat signifikasi pengaruh media geraji (gerbong kereta imajinasi) terhadap minat belajar siswa SD kelas 2 tema 1 subtema 3 ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis signifikasi pengaruh media geraji (gerbong kereta imajinasi) terhadap minat belajar siswa SD kelas 2

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Memberikan landasan sekaligus menambah wawasan bagi peneliti maupun peneliti lain yang berkaitan dengan meningkatkan minat belajar siswa.

### 1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

Dengan memanfaatkan media ini diyakini pendidik dapat menumbuhkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran sehingga akan meningkatkan rasa ingin tahunya terhadap materi pelajaran.

#### 2. Bagi Siswa

Dengan memanfaatkan media geraji untuk mengajar maka diharapkan minat belajar siswa akan meningkat.

#### 3. Bagi Sekolah

Guna membantu sekolah menciptakan dan melaksanakan kegiatan pendidikan yang akan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

#### 4. Bagi peneliti

Untuk menyempurnakan dan menyempurnakan penelitian yang akan dilakukan, maka bagi peneliti lain yang berminat untuk melakukan penelitian tambahan mengenai media Geraji (Gerbong Kereta Imajinasi) dalam bidang tematik dan bidang keilmuan lainnya dimohon untuk mempertimbangkan tantangan-tantangan yang dihadapi dalam penelitian ini.

## 1.5. Batasan Operasional

Ini setara dengan variabel judul yang dibuat dalam definisi operasional ini, yaitu : Pengaruh Media Geraji (Gerbong Kereta Imajinasi) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 2 SD Pada Tema 1 Subtema 3

### 1. Media Pembelajaran

Media Media pembelajaran merupakan alat yang memudahkan penyelesaian tugas belajar siswa dan mempunyai daya untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan proses berpikirnya.

### 2. Media Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji)

Media geraji merupakan media empat dimensi audio visual untuk pembelajaran tema 1 subtema 2 pada kelas 2 SD. Media Ini menampilkan pola warna yang menarik. Selain itu, media Geraji menawarkan materi audio visual yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan untuk menggabungkan pendengaran dan penglihatan ke dalam satu proses pembelajaran.

### 3. Minat Belajar

Minat ditandai dengan perhatian yang terfokus dan keinginan yang kuat untuk memperoleh pengetahuan dan memperdalam pemahaman.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Agustina, 2017) yang berjudul Pengembangan Media Kereta Pintar Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD. Penelitian ini memperkenalkan pendekatan baru pada pembelajaran tematik di kelas satu sekolah dasar dengan menggunakan kereta api dua dimensi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat bahan ajar pembelajaran matematika dan bahasa Indonesia pada siswa kelas satu sekolah dasar, khususnya fokus pada berhitung dan membiasakan mereka dengan binatang. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk mengenalkan konsep berhitung kepada siswa kelas satu SD Blarang II Pasuruan. Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan keterlibatan proses pembelajaran. Penelitian Agustina menunjukkan persamaan dan perbedaan. Salah satu kesamaannya adalah pemanfaatan kereta api pada kedua penelitian. Penelitian terdahulu terfokus pada pemeriksaan kelas I dan pengembangan media tematik mata pelajaran matematika dan bahasa Indonesia. Sebaliknya, penelitian mendatang bertujuan untuk menyelidiki dampak media pembelajaran tematik yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran, termasuk Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Setyowati & Mintohari, 2020) yang berjudul Pengembangan Media Miniatur Kereta Api Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia

Pembelajaran IPA SD Kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan miniatur kereta api sebagai alat pengajaran. Temuan penelitian pada pendidikan IPA dengan memanfaatkan media miniatur kereta api. (Setyowati & Mintohari, 2020) melakukan penelitian yang berfokus pada persamaan dan perbedaan dua penelitian. Kedua penelitian tersebut memanfaatkan media kereta api sebagai alat investigasi. Pada penelitian sebelumnya yang menjadi fokus adalah kelas V dan pengembangan media yang berhubungan dengan sains. Sebaliknya, penelitian saat ini menyelidiki dampak media pembelajaran tematik yang mengintegrasikan mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdP.

3. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rosidi et al., 2022) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Kata Pada Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN Merang Baru. Penelitian tersebut menggunakan media kereta kata untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas I sekolah dasar. Tujuan dari pembuatan media ini adalah peneliti ingin meningkatkan kemampuan dalam membaca, agar siswa sangat senang dan termotivasi dalam belajar, dalam hal membaca bercerita, dan mengajarkan mengeja. Persamaan dan perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Fahrizal Rosidi, yaitu persamaannya sama-sama menggunakan media. Penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa, sedangkan penelitian

mendatang bertujuan untuk menyelidiki dampak media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

## **2.2. Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian media pembelajaran**

Tujuan media adalah menyampaikan pesan atau informasi dari pengirimnya kepada khalayak yang dituju. Isi media bersifat edukatif, dan proses penyampaian pesannya dimaksudkan untuk menggugah minat belajar siswa sehingga pembelajaran yang terjadi bermakna dan bermakna. menyenangkan Prastowo (2015:293).

Media adalah segala sarana penyampaian gagasan atau informasi dari pengirim kepada penerima yang mempunyai kekuatan untuk mengubah cara berpikir siswa, membangkitkan minat, dan meningkatkan keterbukaan mereka terhadap pembelajaran semuanya membantu siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. diperlukan untuk memenuhi tujuan pesan yang dimaksudkan. pernyataan atau data Suryani, (2018:2).

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menetapkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh individu atau pendidik untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif dan memfasilitasi hasil belajar yang optimal. Guru dapat

lebih mudah mengajarkan materi kepada siswa melalui media pembelajaran, dan diharapkan juga siswa dalam menggunakan media pembelajaran menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Selain berguna dan fungsional untuk proses pembelajaran adalah media pembelajaran.pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu kelebihan media pembelajaran adalah dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui bagaimana media yang digunakan mempengaruhi hasil belajar. Dampak dari media yang digunakan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih jelas. Suprihatiningrum (2016:321) juga membahas keunggulan utama media pembelajaran, dengan menyebutkan beberapa keunggulan penggunaan media pembelajaran, antara lain: 1. Memperjelas proses pembelajaran. 2) Meningkatkan keterlibatan dan minat di kalangan siswa. 3) Meningkatkan standar hasil belajar peserta didik. 4) Memungkinkan terjadinya proses pembelajaran kapanpun dan dimanapun. 5) Memberikan kepada kelas benda-benda yang dijadikan sebagai bahan pelajaran. 6) Mengembangkan kemampuan siswa berpikir kritis terhadap isi pelajaran. 7) Memodifikasi peran guru agar lebih konstruktif dan bermanfaat.

Pendapat Menurut Daryanto (2011: 5), ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran, seperti membuat

pesan lebih jelas dan tidak bertele-tele, mengatasi kendala fisik, temporal, dan sensorik, memicu semangat belajar, dan memudahkan komunikasi langsung antar siswa. siswa dan sumber belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa harus belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya visual, auditori, dan kinestetik menyamakan pengalaman, membentuk persamaan persepsi, dan berkomunikasi guna membangkitkan minat, perhatian, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

Rusman (2017:218) mengemukakan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan motivasi intrinsik.
- 2) Kejelasan materi pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan penguasaannya terhadap tujuan pembelajaran.
- 3) Untuk mencegah kebosanan siswa dan kelelahan guru, penting untuk melakukan diversifikasi metode pembelajaran tidak hanya mengandalkan komunikasi verbal dari guru. Hal ini sangat penting ketika guru diminta untuk mengajar beberapa pelajaran dalam satu jam tertentu.
- 4) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan belajar, termasuk mendengarkan penjelasan guru serta berpartisipasi dalam

kegiatan seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

c. Fungsi media pembelajaran

Tujuan utama media adalah untuk mendistribusikan konten pendidikan kepada guru sehingga mereka dapat menggunakannya untuk mengajarkan materi baru kepada siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, seperti: Media memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sepadat dengan Haryono (2015: 49) yang mengatakan fungsi media sebagai berikut:

- 1) Mengatasi keterbatasan latar belakang pengetahuan siswa.
- 2) Siswa dan lingkungannya terlibat interaksi langsung.
- 3) Menginspirasi aspirasi dan gairah segar.
- 4) Mendorong anak untuk belajar dan membangkitkan motivasinya.
- 5) Memberikan anak pengalaman langsung berpindah dari yang konkrit ke abstrak.
- 6) Memudahkan pengamatan, perbandingan, dan deskripsi objek oleh siswa.

Kemampuan siswa dalam memahami konsep yang dipelajarinya akan menentukan seberapa baik ia mempelajarinya. Oleh karena itu, instruktur berperan sebagai fasilitator penting di dalam kelas, dan lembaga pendidikan harus memiliki infrastruktur

yang diperlukan untuk memastikan bahwa pengetahuan yang dipelajari siswa dapat diterapkan. Menurut (Satrianawati, 2018:9), pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut, antara lain:

- 1) Memudahkan penjelasan isi pelajaran oleh guru.
- 2) Memudahkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran.
- 3) Karena medianya konkrit dan pemahamannya konkrit, siswa lebih mudah memahami konsep materi.
- 4) Guru dapat mengajar lebih efektif dan efisien dengan media pembelajaran karena hanya perlu mengulang materi satu kali saja.
- 5) Menumbuhkan gairah belajar mengajar di kalangan pendidik.
- 6) Menumbuhkan semangat belajar pada siswa Anda.
- 7) Meningkatkan kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru.
- 8) Siswa mempunyai pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh terhadap mata pelajaran.

Menurut para ahli, media pembelajaran merupakan alat berharga yang meningkatkan minat, rasa ingin tahu, dan semangat belajar siswa. Ini membantu mencegah siswa menjadi bosan selama kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa.

#### d. Jenis-Jenis media pembelajaran

Untuk menjamin keberhasilan proses pembelajaran, perencanaan dan pemilihan media diputuskan sejak dini.

Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan pengembangan keterampilan difasilitasi oleh sumber belajar yang digunakan. Media pembelajaran secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori. (Suprihatiningrum, 2016:323), yaitu:

- 1) Media dengan kemampuan audio adalah media yang dapat menghasilkan suara.
- 2) Media visual hanya terdiri dari satu gambar atau benda yang ditampilkan.
- 3) Media audio visual adalah media yang mempunyai kemampuan penyajian suara dan gambar.

Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Panca indera tersebut dapat dimanfaatkan untuk melihat atau memahami media, yang disusun menurut tingkat pemahaman masing-masing siswa. Lebih khusus lagi, ada banyak kategori yang dapat dipisahkan jenis media pembelajarannya. (Arsyad, 2014: 80- 93), yaitu:

- 1) Media berbasis manusia

Guru dapat memfasilitasi pembelajaran melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa.

- 2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetak biasanya berupa majalah, lembar kerja, dan buku. Media ini berfungsi sebagai gambaran

jelas atas isi tulisan yang terdapat pada majalah atau surat kabar.

3) Media berbasis virtual

Bentuk media ini memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan retensi memori di kalangan siswa.

4) Media berbasis audio visual

Bentuk media ini mengintegrasikan elemen audio dan visual, sehingga memerlukan penggunaan storyboard dan penulisan naskah untuk desain dan persiapan yang efektif.

5) Media berbasis komputer

Komputer berfungsi sebagai media serbaguna dengan menyediakan berbagai informasi yang membantu siswa dalam upaya belajar mereka.

Yuni Mariyati (2017) menyatakan bahwa terdapat berbagai macam media dan bentuk pembelajaran yang tersedia untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua jenis berdasarkan desain dan manfaatnya: sederhana dan kompleks atau canggih. Menurut Haryono (2014:51) Kategori media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media yang dirancang, atau materi dan media pendidikan yang dibuat khusus atau dimaksudkan untuk berfungsi sebagai

bagian dari sistem pendidikan guna menawarkan kesempatan pembelajaran yang terstruktur dan terarah.

- 2) Jenis media yang kedua yang digunakan adalah “media dan sumber belajar yang tidak dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran tetapi dapat ditemukan keberadaannya, diterapkan, dan dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran memiliki jenis yang berbeda-beda seperti: 1) Media audio media yang dapat didengar karena dapat mengeluarkan suara, 2) Media cetak tergolong media visual karena tidak mengeluarkan suara, 3) media audio visual dapat dilihat, diamati, dimanfaatkan, dan menghasilkan suara. Media visual terbatas pada penggunaan siswa. Komputer termasuk media audio visual karena dapat dilihat, diamati, digunakan, dan menghasilkan suara. karena media memiliki jenis yang berbeda-beda maka seorang guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, tugas guru adalah memilih media yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

e. Media pembelajaran audio visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Asyhar (2011:45) mendefinisikan media audiovisual sebagai suatu bentuk

media yang digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk memfasilitasi pengalaman belajar pendengaran dan visual secara bersamaan. Melalui media ini informasi dan pesan yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran dapat dikomunikasikan, baik secara verbal maupun nonverbal. Media audio-visual mencakup hal-hal seperti film, acara TV, dan video.

Sedangkan untuk media audio visua menurut Asra (2007:5–9) mendefinisikannya sebagai segala bentuk media yang dapat dilihat dan didengar, termasuk slide suara, acara televisi, dan film. Sedangkan media audio visual, menurut Rusman (2012:63) adalah media yang memadukan unsur pendengaran dan visual. Presentasi slide suara, video/televisi instruksional, dan video/televisi instruksional adalah beberapa jenis media audio visual.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan alat yang memfasilitasi penggunaan penglihatan dan pendengaran secara simultan dalam suatu proses pembelajaran. Video, slide suara, film, dan acara TV instruksional adalah beberapa jenis media audio visual. Beberapa ciri media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat disimpulkan dari jenis-jenis media yang telah disebutkan.

#### f. Karakteristik Media Audio Visual

Proses pemilihan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sangatlah penting. Menurut Arsyad (2011:21), media dapat dicirikan sebagai berikut:

- 1) Media grafis, yang sering disebut dengan visual stills, adalah materi non-fotografi dua dimensi yang dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan pesan tertentu. Media cetak, buku, majalah, diagram, grafik, poster, dan foto merupakan contoh berbagai jenis media grafis.
- 2) Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. media proyeksi, antara lain strip film, slide, ohp, dan lain-lain
- 3) Media Audio: Media jenis ini digunakan untuk memberikan informasi dalam format aural (seperti pita suara atau cakram), yang dapat membantu pendengar belajar dengan menstimulasi pikiran dan kesadarannya. sumber audio, termasuk laboratorium bahasa, tape recorder, dan radio
- 4) Media Komputer : Salah satu bentuk media yang bisa dibilang praktis.

Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan, antara lain media grafis (seperti material dua dimensi dengan panjang dan lebar), material tiga dimensi (seperti model benda padat, model penampang, model kerja, dan diorama), media proyeksi (seperti

model benda padat, model penampang, model kerja, dan diorama). seperti slide dan film), dan pemanfaatan lingkungan hidup. dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, menurut Sudjana dan Rivai (2002:3–4). Dasar pemikiran tersebut membawa kita pada kesimpulan bahwa media grafis, proyeksi, audio, dan komputer merupakan ciri-ciri media audio visual. Dalam memilih materi pembelajaran, ada aspek media audiovisual yang perlu diperhatikan.

g. Ciri-ciri Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan perangkat mekanik dan listrik untuk menyediakan komunikasi audio visual merupakan salah satu metode penyediaan informasi melalui penggunaan teknologi audio visual dalam pendidikan. Menurut Arsyad (2011:31), konten audio visual memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) bersifat linear,
- 2) menyajikan visual yang dinamis,
- 3) Dipekerjakan sesuai spesifikasi yang telah ditentukan oleh perancang atau pabrikan.
- 4) Merupakan gagasan nyata atau konseptual.
- 5) Dibangun berdasarkan prinsip psikologis behaviorisme dan kognisi.
- 6) Biasanya ditandai dengan pendekatan yang berpusat pada guru dengan keterlibatan siswa yang terbatas.

Penalaran di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa media audiovisual yang dinamis, linier, dan aktual merupakan kualitas yang membuatnya cocok untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, dalam memilih media audio visual media geraji, perlu diingat bahwa siswa akan menggunakannya sebagai alat untuk belajar.pembelajaran.

### **2.2.2 Media Geraji (Gerbong Kereta Imajinasi)**

#### **a. Pengertian Media Geraji (Gerbong Kereta Imajinasi)**

penelitian sebelumnya yang nggunakan media Miniatur kereta api yang di teliti oleh Feni Setyowati (2020) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media miniatur kereta api berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rosidi (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media meningkatkan keterampilan membaca siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa berhasil menunjukkan pemahaman materi, yang ditunjukkan dengan hasil indikator kelulusan.

Sarana pembelajaran untuk pembelajaran tema adalah Media Geraji (Gerbong Kereta Imajinasi). Salah satu jenis media audio visual yang cocok untuk kelas rendah. Media geraji ini digunakan untuk mengajari siswa cara menjumlahkan dan mengurangi uang menggunakan mata uang, hidup rukun di sekolah, dan bernyanyi mengikuti irama atau tempo. ketukan.

Media ini dikategorikan sebagai media pembelajaran 4D. Media ini menyajikan materi pembelajaran yang nyata bagi persepsi dan interaksi manusia. Media penggerak berupa benda berbentuk persegi panjang menyerupai kereta api dengan lima gerbong. Roda dan relnya terbuat dari plastik nanah, menyerupai rel kereta api. Setiap gerbong memiliki pola warna yang berbeda pada sisinya, gerbong pertama di desain dengan warna yang berbeda yaitu pada kepala kereta atau berwarna merah, gerbong kedua warna kuning, gerbong ketiga warna putih, gerbong ke empat warna biru dan gerbong kelima warna pink.

Guru dapat menggunakan media Geraji (Gerbong Kereta Imajinasi) untuk mengajar siswa melalui simulasi dan penglihatan. Namun guru tetap perlu mempertimbangkan kompetensi yang akan dipelajari siswa. Oleh karena itu, guru yang berperan sebagai penyedia informasi dan fasilitator harus mampu mengatur kelasnya sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan bermakna, bukan membosankan atau berulang-ulang. Guru berharap dengan penggunaan media Geraji (Gerbong Kereta Imajinasi) siswa dapat memahami topik sesuai dengan tujuan pembelajaran tematik.

b. Manfaat Media Geraji

Media pembelajaran tematik Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji) digunakan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik kelas II di SDN 03 Hu'u. Media ini digunakan untuk

membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik. Berikut manfaat media Geraji, yaitu:

- 1) Mempermudahkan peserta didik dalam memahami penjumlahan, pengurangan, membaca dan bernyanyi dalam tema 1 hidup rukun kelas 2 Sekolah Dasar,
- 2) Melatih peserta didik untuk lebih aktif, kreatif dalam proses pembelajaran,
- 3) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran,
- 4) Proses belajar mengajar lebih menyenangkan,
- 5) Meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Integrasi media dalam pembelajaran tematik menuntut guru untuk memanfaatkan media secara efektif dan mengelola keterlibatan siswa di kelas.

#### c. Kelebihan dan Kekurangan Media Geraji

Media Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji) merupakan media yang dirancang khusus untuk siswa kelas 2 SD untuk memudahkan pembelajaran tematik. Tujuannya adalah untuk melibatkan siswa dan mendorong pembelajaran bermakna dengan menanamkan konsep-konsep kunci. Namun, penting untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan penggunaan media ini.

Kelebihan media Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji) antara lain :

- 1) Media aman untuk digunakan
- 2) Penampilan media menyerupai dengan tampilan aslinya
- 3) Terdapat berbagai warna yang diberikan agar menarik
- 4) Peserta didik dapat belajar sambil bermain
- 5) Media ini dapat digunakan dalam konsep pembelajaran tematik

Adapun kekurangan dari media geraji, yaitu:

- 1) Media ini secara eksklusif cocok untuk digunakan pada kelas sosial ekonomi rendah.
- 2) Proses pembuatan media ini memerlukan waktu yang cukup lama.
- 3) Guru yang memanfaatkan media ini untuk kegiatan pembelajaran tematik harus memiliki pemahaman yang komprehensif tentang sistematika penggunaannya.
- 4) Pengoperasian media memerlukan tenaga listrik.

Seperti halnya media pembelajaran lainnya, Geraji Kereta Imajinasi Geraji mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri. Media ini terutama digunakan di tingkat kelas bawah di sekolah dasar. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan model pembelajaran, yang bertujuan untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini mengkaji pemanfaatan media, meliputi analisis alat, bahan, dan berbagai tahapan yang terlibat dalam pembuatannya.

d. Alat dan Bahan Pembuatan Media Geraji

Dalam pembuatan media Geraji di perlukan beberapa alat dan bahan, diantaranya:

Alat – alat yang digunakan yaitu : Gunting, lem Lilin/lem tembak, lem G, cutter, penggaris, pensil, kuas, geraji kayu.

Bahan yang digunakan yaitu :Triplek, cat kayu, dinamo, kabel, adaptor, ban kereta dari nanah, rell kereta dari nanah.

e. Langkah – langkah Pembuatan Media Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji)

Proses pembuatan media pembelajaran gergaji melibatkan beberapa langkah, antara lain:

- 1) Gambar sketsa masing-masing kerangka kereta api pada triplek
- 2) Rapikan setiap pinggiran triplek dengan cutter
- 3) Lem setiap potongan triplek menjadi berbentuk gerbong kereta dengan menggunakan lem G
- 4) Kemudian susun bagian gerbong-gerbong kereta api
- 5) Lem roda kereta di bagian bawah gerbong dengan menggunakan lem lili/lem tembak
- 6) Cat masing-masing gerbong kereta api, kepala kereta api dengan warna merah, gerbong ke 1 dengan warna kuning, gerbong ke 2 dengan warna hijau, gerbong ke 3 dengan warna biru, dan gerbong ke 4 dengan warna pink.

### 2.2.3 Minat Belajar

#### a. Pengertian minat belajar

Ahmadi (2009: 148) mengartikan minat sebagai keadaan psikologis jiwa individu, meliputi fungsi kognitif, konatif, dan emosional, serta ditandai dengan adanya komponen emosional yang kuat dalam kaitannya dengan suatu objek atau subjek tertentu.

Slameto (2003:180) mengartikan minat sebagai kecenderungan untuk memusatkan perhatian dan mempertahankan berbagai kegiatan. Menurut Djaali (2008: 121), minat dapat diartikan sebagai suatu preferensi dan ketertarikan yang melekat terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu, terlepas dari pengaruh eksternal. Menurut Crow & Crow (dalam Djaali, 2008:121), minat dikaitkan dengan kecenderungan seseorang untuk terlibat dengan orang, objek, aktivitas, dan pengalaman yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa minat diartikan sebagai kecenderungan, perhatian, dan hasrat yang melekat terhadap sesuatu, tanpa adanya pengaruh luar.

#### b. Indikator minat belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, indikator adalah suatu alat pemantauan yang memberikan petunjuk atau informasi. Indikator merupakan alat pemantauan yang dapat memberikan gambaran minat belajar siswa. Ada beberapa indikator siswa yang

mempunyai kecenderungan kuat dalam belajar. Hal ini dapat diketahui melalui pembelajaran di kelas, khususnya dengan menilai: 1) kesiapan siswa menerima pembelajaran, 2) kehadiran siswa pada pembelajaran, 3) kemahiran siswa dalam menjawab pertanyaan, 4) tingkat keterlibatan siswa saat menjawab pertanyaan, 5) perhatian siswa pada saat proses pembelajaran, 6) komitmen siswa dalam menyelesaikan latihan soal, dan 7) tingkat minat siswa dalam mengikuti kegiatan tanya jawab.

Djaali (2007) mendefinisikan minat sebagai preferensi dan keterikatan yang melekat pada sesuatu atau suatu aktivitas, terlepas dari pengaruh eksternal. Slameto (2010: 57) juga mengutarakan pengertian serupa, yang menyatakan bahwa minat adalah suatu kecenderungan yang terus-menerus untuk mempertahankan perhatian, yang disertai dengan rasa senang. Pernyataan ini mengemukakan bahwa minat diartikan sebagai pengalaman subjektif mengenai preferensi, kesenangan, atau keterlibatan dalam menanggapi sesuatu yang dianggap menawan.

Menurut Djamarah (2008:132), siswa dapat menunjukkan minat dengan mengungkapkan kesukaannya, berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang diminatinya, dan memberikan perhatian yang lebih besar pada mata pelajaran yang melibatkan mereka. Keegoisan mengacu pada kecenderungan individu terhadap kepentingan pribadi tanpa mempertimbangkan kebutuhan atau

sudut pandang orang lain. Slameto (2010:180) mengidentifikasi berbagai indikator minat belajar, antara lain perasaan gembira, minat, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, ciri-ciri minat pada diri seseorang dapat dilihat melalui berbagai indikator, seperti pengalaman kesenangan, peningkatan perhatian, keterlibatan dalam aktivitas, dan perwujudan minat sebagai konsekuensi kesenangan dan perhatian.

#### **2.2.4 Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1**

Pembelajaran tematik terpadu lazim dilaksanakan di sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Kelas 2 mencakup kurikulum yang terdiri dari 8 tema, termasuk tema 1 yang berfokus pada hidup rukun. Tema 1 diajarkan pada semester ganjil. Tema “Hidup rukun” terdiri dari empat subtema, yaitu subtema 1 tentang hidup rukun di rumah, subtema 2 tentang hidup rukun dengan teman bermain, subtema 3 tentang hidup rukun di sekolah, dan subtema 4 tentang hidup rukun dalam masyarakat. Terdapat total enam pembelajaran untuk setiap subtema.

Kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, dan materi pada tema 5 isi mata pelajaran IPA dan IPS adalah sebagai berikut:

a. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Tunjukkan perilaku yang tulus, terkendali, sopan, penuh kasih sayang, percaya diri, dan bertanggung jawab ketika

berinteraksi dengan anggota keluarga, teman, pendidik, tetangga, dan komunitas yang lebih luas.

KI 3 : Untuk memperoleh pemahaman dasar tentang pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, individu dapat terlibat dalam aktivitas observasi, mengajukan pertanyaan, dan bereksperimen yang didorong oleh rasa ingin tahunya. Eksplorasi ini dapat mencakup berbagai aspek, termasuk diri sendiri, makhluk hidup yang diciptakan oleh kekuatan yang lebih tinggi, perilakunya, dan objek yang ditemui di lingkungan yang familiar seperti rumah, sekolah, dan taman bermain.

KI 4 : Individu ini memiliki berbagai keterampilan termasuk berpikir kreatif, bertindak, produktivitas, berpikir kritis, kemandirian, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam karya estetika, penting untuk menggunakan bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis. Selain itu, penting untuk menggabungkan gerakan-gerakan yang mencerminkan karakteristik anak yang sehat dan tindakan-tindakan yang selaras dengan tahap perkembangan anak.

b. Kompetensi Dasar (KD)

Bahasa Indonesia

3.1 Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun

4.1 Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun

Matematika

3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.

4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemostrasikan.

SBdP

3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak

4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak

c. Indikator

Bahasa Indonesia

3.1.1. mengamati ungkapan perintah yang berkaitan dengan sikap hidup rukun disekolah.

4.1.1. menyebutkan ungkapan perintah yang berkaitan dengan sikap hidup rukun disekolah.

Matematika

3.5.1. menjelaskan nilai pecahan mata uang

4.5.1. mengurutkan mata uang dari yang terkecil hingga yang terbesar.

SBdP

3.2.1. mengamati lagu anak-anak sesuai dengan pola irama sederhana

4.2.1 menyanyikan lagu anak-anak sesuai dengan pola irama sederhana

d. Materi

Bahasa Indonesia

Ungkapan adalah gabungan kata yang membentuk arti baru.

Contoh:

Kutu buku = suka membaca

Buah tangan = oleh-oleh

Buah hati = anak

Kalimat ajakan adalah kalimat yang menyatakan ajakan kepada seseorang untuk melakukan sesuatu. Kalimat ajakan di ikuti dengan kata Ayo, Mari, dan Yuk.

Di akhir kalimat diakhiri dengan tanda seru (!)

Contoh:

- Beni, Ayo kita pulang Bersama!
- Mari buktikan kita dapat nilai 100 sengan hasil kerja sendiri!
- Danu, nanti kita main sepak bola di lapangan, Yuk!

Kalimat perintah adalah kalimat yang berisi perintah terhadap seseorang.

Ciri-ciri : - menggunakan t anda seru (!) di akhir kalimat

- Intonasinya tinggi atau naik

- Menggunakan kata perintah, misalnya: ambilkan, jangan, dan tolong
- Biasa diikuti dengan -lah dan -kan

Contoh: - ambilkan aku air minum!

- Buanglah sampah pada tempatnya!

### Matematika Nilai Pecahan Uang

- Nilai pecahan uang logam dan uang kertas

Uang adalah bentuk alat pembayaran yang sah. Mata uang Indonesia adalah rupiah. Indonesia memiliki dua bentuk mata uang yang berbeda. Koin dan uang kertas keduanya merupakan bentuk mata uang.

#### Nilai Pecahan Uang

##### 1. Uang logam



Rp100,00  
Seratus rupiah



Rp200,00  
Dua ratus  
Rupiah



Rp500,00  
Lima ratus  
rupiah



Rp1.000,00  
Seribu rupiah

##### 2. Uang Kertas



Rp1.000,00  
Seribu rupiah



Rp2.000,00  
Dua ribu rupiah



Rp5.000,00  
Lima ribu rupiah



Rp10.000,00  
Sepuluh ribu rupiah



Rp20.000,00  
Dua puluh ribu rupiah



Rp50.000,00  
Lima puluh ribu rupiah



Rp100.000,00  
Seratus ribu rupiah

- Membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan uang

Dua pecahan nilai uang dapat dibandingkan.

Contoh :



Lebih dari



kurang dari



Setelah dibandingkan, sekelompok pecahan nilai uang dapat diurutkan.

Contoh :

- Urutan nilai pecahan uang dari yang terkecil adalah sebagai berikut:



SBdP

- Pola irama

Pola irama adalah sekelompok bunyi dengan susunan tertentu dalam satu atau beberapa irama yang muncul secara berulang-ulang dan teratur dalam sebuah lagu

- Lagu anak-anak

Lirik lagu naik kereta api :

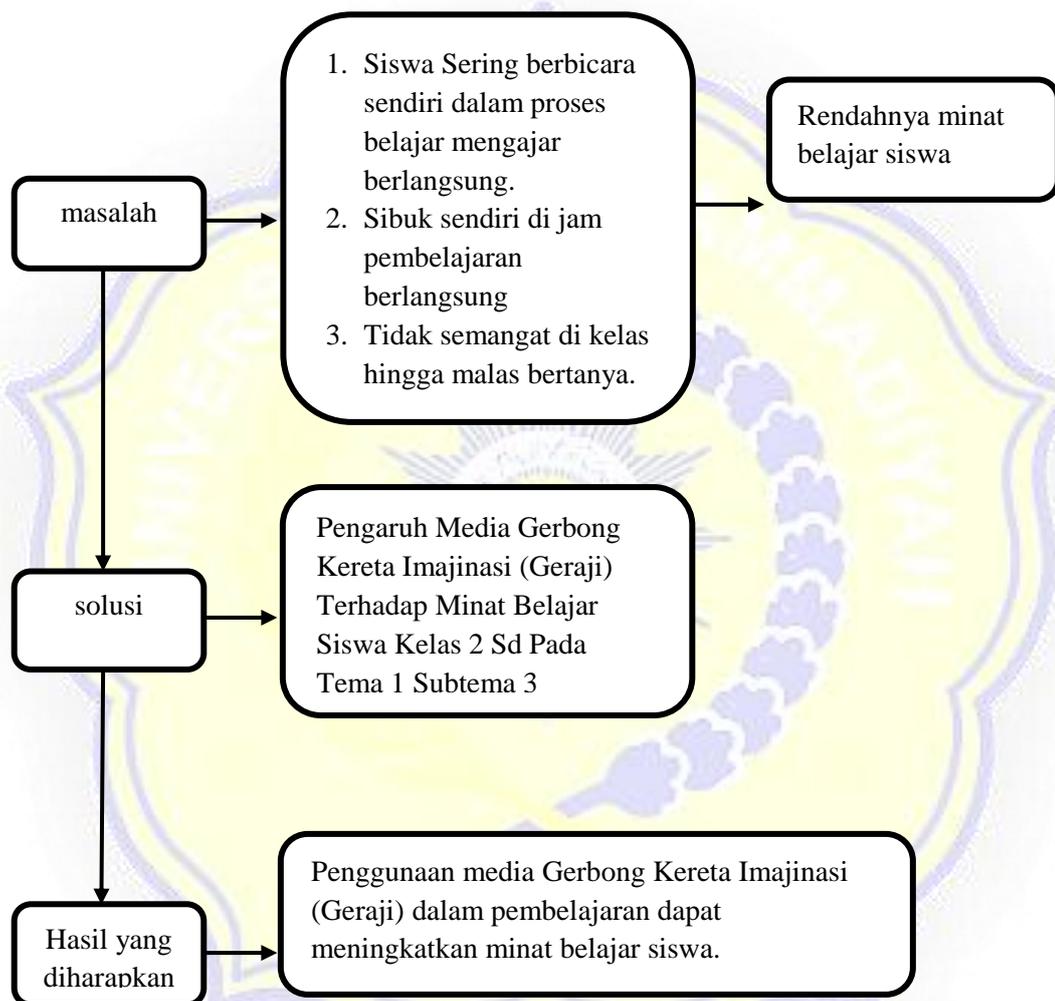
*Naik kereta api tut tut tut...  
Siapa hendak turut...  
Ke Bandung Surabaya...  
Bolehlah naik dengan percuma..  
Ayo kawanku lekas naik...  
Keretaku tak berhenti lama..  
Cepat keretaku jalan tut tut tut...  
Banyak penumpang turut...  
Kereta ku sudah penat...  
Karena beban terlalu berat...  
Disinal ada stasiun...  
Penumpang semua turun.*

### **2.3. Kerangka Berpikir**

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan hasil belajar. Media pendidikan yang efektif dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan beragam dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan, dan mencegah kebosanan selama proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong pengajaran dan pembelajaran yang efektif, yang pada akhirnya membantu siswa dalam mencapai tujuan pendidikan mereka.

Media Gerbong Kereta Imajinasi (Geraji) merupakan salah satu bentuk media menarik secara visual yang menyerupai kereta api. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian siswa, mendorong pembelajaran aktif, menumbuhkan motivasi belajar siswa, merangsang minat belajar, dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi. Pada akhirnya, tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan media berfokus

pada materi terkait Tema I: Hidup Harmonis, khususnya Subtema 3: Hidup Harmonis di Sekolah. Kerangka konseptual ini dapat diwakili oleh diagram berikut:



Gambar 2.1 kerangka berpikir

## 2.4. Hipotesis

Hipotesis umumnya dipahami sebagai tanggapan sementara terhadap suatu masalah penelitian. Hipotesis dirumuskan secara eksklusif dalam penelitian inferensial, khususnya dalam penelitian kuantitatif yang berupaya menguji hipotesis. Pengujian hipotesis biasanya melibatkan penggunaan metode analisis statistik inferensial.

Peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian berdasarkan kerangka teori dan pemikiran.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari media Geraji terhadap minat belajar siswa kelas Kelas 2 SDN 03 Hu'u. pada tema 1 sub tema 3.

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang signifikan dari media Geraji terhadap minat belajar siswa kelas Kelas 2 SDN 03 Hu'u. pada tema 1 sub tema 3.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* adalah jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random. *quasi eksperimen* menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), rancangan eksperimen yang dilakukan tanpa pengacakan Menurut Sugiyono (2016: 114) desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol nonekuivalen. Penelitian dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelompok eksperimen pada penelitian ini mendapat perlakuan melalui penggunaan media Geraji (gerbong kereta api khayalan) untuk pembelajarannya, sedangkan kelompok kontrol menjalani pembelajaran dengan metode ceramah. Adapun digunakan dalam pembelajaran terjadi pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
K (Eksperimen)	O1	Media geraji	O2
K (Kontrol )	O3	Media gambar	O4

(Sugiyono, 2016:206)

Keterangan :

$O_1$  : *Pretes* Kelas Eksperimen

$O_2$  : *Postes* Kelas Eksperimen

$O_3$  : *Pretes* Kelas Kontrol

$O_4$  : *Postes* Kelas Kontrol

$X$  : *Treatmen* (perlakuan) Pada Kelas Eksperimen.

— : Tidak Ada Perlakuan Pada Kelas Kontrol

### 3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 SDN 03Hu'u dan kelas 2 SDN 12 Hu'u yang beralamat di Jln. PT. Siera, Desa Cempi, Kecamatan Hu'u, Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun 2022 dan semester satu bulan September.

### 3.3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Ruang lingkup objek penelitian

Ruang lingkup objek penelitian yang digunakan peneliti adalah pengaruh penggunaan media Geraji (gerbong kereta imajinasi) terhadap minat belajar siswa

## 2. Ruang lingkup waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022-2023 tepatnya pada minggu ketiga bulan September sampai dengan bulan November.

## 3. Ruang lingkup tempat penelitian

Ruang lingkup penelitian akan dilaksanakan di SDN 03 Hu'u

## 4. Ruang lingkup disiplin ilmu

Ruang lingkup disiplin ilmu dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik.

### **3.4. Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Kountur (2009:145), populasi mengacu pada kumpulan objek secara menyeluruh yang menjadi fokus utama penyelidikan peneliti. Objek penelitian mencakup berbagai macam entitas, termasuk organisme hidup, benda mati, sistem dan prosedur, serta berbagai fenomena. Darmadi (2014:55) mengartikan populasi sebagai suatu wilayah tertentu yang terdiri dari obyek-obyek atau subyek-subyek yang mempunyai sifat dan sifat yang telah ditentukan, yang dipelajari oleh peneliti. Dalam penelitian ini populasinya terdiri dari seluruh siswa kelas II SDN 03 Hu'u dan siswa kelas II SDN 12 Hu'uyang yang berjumlah 30 orang.

Menurut Arikunto (2013:131), sampel mewakili sebagian dari populasi yang diteliti. Jika jumlah subjek penelitian kurang dari 100, disarankan untuk memasukkan seluruhnya. Namun, untuk subjek yang

melebihi 100, ukuran sampel 10-15% atau 20-25% sudah cukup. (Arikunto, 2013 :134)

Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 30 siswa, akan tetapi di bagi menjadi 15 siswa kelas II SDN 03 Hu'u sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas II SDN 12 Hu'u sebagai kelas kontrol.

### **3.5. Variabel Penelitian**

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

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

Variabel independen biasa disebut dengan variabel stimulus, prediktor, dan anteseden. Sugiyono (2016:61) mengartikan variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media Geraji yang mengacu pada gerbong kereta api imajiner.

#### **b. Variabel Terikat (*Dependen*)**

Variabel terikat biasa disebut dengan variabel keluaran, kriteria, atau konsekuensi. Variabel terikat dipengaruhi atau merupakan akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2016:61). Penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa sebagai variabel dependen.

### **3.6. Metode pengumpulan data**

Sugiyono (2016:137) mengartikan teknik pengumpulan data sebagai metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Peneliti

menggunakan berbagai metode pengumpulan data, antara lain observasi, angket, dan dokumentasi.

a. Observasi Keterlaksanaan

Penulis berpartisipasi aktif dalam aktivitas sehari-hari siswa yang diamati, menggunakannya sebagai sumber data penelitian. Menurut Yamin (2009:79), observasi partisipan melibatkan peneliti mengamati tindakan orang, mendengarkan perkataan mereka, dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas mereka. Penelitian ini menggunakan penelitian partisipatif, yang dapat dikategorikan ke dalam partisipasi pasif. Dalam pendekatan ini, peneliti mengamati aktivitas seseorang di lokasinya tanpa ikut serta secara aktif di dalamnya.

Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung dan pencatatan terhadap subjek penelitian, khususnya dengan cara mencari sudut pandang untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran tematik di Kelas II SDN 03 Hu'u.

b. Angket minat

Angket digunakan untuk mengukur minat siswa terhadap pembelajaran tema 1 sub tema 3 pembelajaran 1 dengan media Geraji (gerbong kereta imajinasi). Desain kuesioner bergantung pada kebutuhan spesifik peneliti. Kuesioner sebaiknya dirancang dengan mempertimbangkan variabel-variabel yang diidentifikasi dalam hipotesis atau masalah penelitian, dan selanjutnya diuraikan dalam dimensi pertanyaan (Mardalis, 2008: 68).

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat minat siswa terhadap pembelajaran sejalan dengan media Geraji (gerbong kereta imajinasi). Pembagian angket kepada siswa dilakukan setelah implementasi pembelajaran penggunaan media Geraji (gerbong kereta imajinasi) didalam kelas. Pengisian angket bertujuan untuk menguatkan data hasil observasi pengamatan.

c. Dokumentasi

Peneliti memanfaatkan dokumentasi untuk memperoleh dan memenuhi data yang diperlukan untuk usaha penelitiannya. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto yang mengabadikan aktivitas belajar siswa dan pendidik selama proses pembelajaran. Selain itu, metode ini memungkinkan dilakukannya pengumpulan data mengenai nama siswa, jumlah siswa, dan nilai siswa Kelas II SDN 03 Hu'u. Dokumentasi dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas dan keandalan data penelitian.

### **3.7. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian diperlukan untuk mengukur gejala-gejala yang timbul selama proses penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti untuk memudahkan pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan tiga instrumen yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan antara lain:

a. Lembar Observasi

Observasi dilakukan selama proses perolehan pengetahuan. Selama proses pembelajaran digunakan dua lembar observasi, satu lembar observasi fokus pada penggunaan media Geraji (gerbong kereta api khayalan), dan satu lagi lembar observasi untuk menilai minat siswa. Lembar observasi penggunaan media Geraji (gerbong kereta imajinasi) berfungsi untuk mengetahui keberhasilan peneliti (guru) dalam proses pembelajaran, sedangkan lembar observasi penilaian minat siswa berfungsi untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran tema 1 sub tema 3 pembelajaran 1 dengan menggunakan media Geraji (gerbong kereta imajinasi). Berikut ini kisi-kisi lembar observasi penggunaan media Geraji (gerbong kereta imajinasi) dan kisi-kisi lembar observasi penilaian minat siswa.

Table 3.2.  
Kisi-kisi Lembar Observasi keterlaksanaan

Bagian	Pengamatan	No. Pernyataan
Perangkat Pembelajaran	Silabus	1
	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)	2
	Media/alat pembelajaran	3
Kegiatan Pembelajaran	Membuka pelajaran	4
	Guru menyampaikan materi pembelajaran.	5
	Guru menyiapkan media Geraji (gerbong kereta imajinasi) dengan tujuan pembelajaran.	6
	Guru memberi petunjuk dalam mempelajari penggunaan media Geraji (gerbong kereta imajinasi)	7
	Guru menyuruh siswa menggunakan media secara bergilir.	8
	Guru mengomentari hasil kerja siswa.	9
	Kesimpulan.	10
	Penugasan untuk pertemuan selanjutnya.	11
	Menutup pelajaran.	12

Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$= P = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

b. Lembar angket Pengamatan Minat Siswa

Lembar observasi menilai minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran selama di kelas. Tabel 3.2 menyajikan aspek dan kriteria yang digunakan untuk mengevaluasi minat belajar siswa.

Tabel 3.3  
Kisi-kisi Lembar angket Penilaian Minat Siswa

No.	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1.	Perasaan senang terhadap KBM	Siswa merasa senang ketika guru menggunakan geraji (gerbong kereta imajinasi)	4
		Siswa senang jika guru mengajar dengan menggunakan media	3
		Siswa merasa gembira ketika guru memperkenalkan media geraji (gerbong kereta imajinasi)	2
		Siswa merasa senang ketika menggunakan media geraji (gerbong kereta imajinasi)	1
2.	Perhatian dalam KBM	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar	4
		Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar	3
		Siswa suka dengan media yang digunakan	2
		Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar	1
3.	Pertisipasi dalam KBM	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	4
		Siswa bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab soal	3
		Siswa selalu maju di depan kelas jika di suruh guru	2
		Siswa aktif dalam diskusi kelompok	1
4	Ketertarikan terhadap KBM	Siswa antusias untuk belajar dengan menggunakan media (gerbong kereta imajinasi)	4
		Siswa tertarik untuk mncoba hal baru	3
		Siswa merespon apa yang disampaikan oleh guru	2
		Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	1

Pengkategorian minat belajar siswa dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.4  
Kategori Minat Siswa

<b>Kategori</b>	<b>Ketentuan</b>
Sangat Minat	4
Minat	3
Kurang Minat	2
Tidak Minat	1

### 3.8. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kuantitatif, khususnya analisis deskriptif dan inferensial. Uji-t digunakan untuk menilai apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil data sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya suatu pengaruh. Kegiatan analisis data meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data seluruh responden, menyajikan data setiap variabel, melakukan perhitungan untuk menjawab masalah penelitian, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis. *Software SPSS 29.0 for Windows* digunakan untuk membantu analisis data dalam penelitian ini.

#### 1. Uji instrument

Sebelum memilih dan menyiapkan instrumen, penting untuk mempertimbangkan validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Pengujian instrumen melibatkan dua komponen utama yaitu pengujian validitas dan pengujian reliabilitas.

a. Uji validitas

Validitas mengacu pada sejauh mana suatu tes secara akurat mengukur konstruk yang dimaksudkan (Sugiyono, 2013:127). Instrumen yang valid mengacu pada penggunaan alat ukur yang dapat diandalkan dan akurat dalam memperoleh data. Validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen secara akurat mengukur konstruk atau fenomena yang diinginkan. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus korelasi product moment dengan menggunakan nilai deviasi yang diberikan.

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

**Keterangan :**

$r_{xy}$  = Koefisien antara variabel x dan y

x = Item butir angket

y = Skor angket

n = Jumlah Siswa

$\sum x$  = Jumlah skor x

$\sum y$  = Jumlah skor y

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

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

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

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

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

Setelah diperoleh nilai validitas setiap skor item kuesioner, langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai tersebut dengan tabel pedoman untuk menginterpretasikan koefisien korelasi yang disajikan pada Tabel 3.6 di bawah ini.

Tabel 3.5.  
Interprestasi Koefisien Validalitas

Interval	Kategori
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: (Sugiyono, 2013:257)

b. Uji Reliabilitas.

Keandalan mengacu pada tingkat keakuratan atau konsistensi suatu instrumen mengukur apa yang ingin diukur. Menurut Sugiyono (2013:183), instrumen secara konsisten akan menghasilkan hasil yang serupa bila digunakan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk menilai validitas instrumen.

Perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan rumus Spearman Brown.

$$r_1 \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

(Sugiyono, 2013: 122)

Keterangan:

$r_1$ : Reabilitas internal seluruh instrumen

$r_b$ : Korelasi product moment antara belahan pertama dan belahan kedua

Setelah diperoleh nilai reliabilitas setiap skor item pertanyaan, langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai tersebut dengan tabel pedoman interpretasi. Pada uji coba ini item

kuesioner dinilai reliabel berdasarkan klasifikasinya menjadi kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Table 3.6.  
Koefisien Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat Kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat Rendah

(sumber: Sugiyono, 2013:276)

## 2. Uji persyarataan Analisis

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal. Berbagai metode digunakan untuk menilai normalitas data, seperti kertas probabilitas normal, uji Chi Square, uji Liliefors, rumus Kolmogorov-Smirnov, uji Shapiro-Wilk, dan Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 20. Ini Penelitian ini berfokus pada topik pengujian normalitas. SPSS 29.0 digunakan untuk analisis data dalam penelitian ini.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah dua kelompok sampel menunjukkan varians yang sama. Uji homogenitas dalam statistik digunakan untuk menilai kesetaraan varian di berbagai populasi. Tes ini biasanya dilakukan sebagai persyaratan untuk

melakukan analisis uji-t sampel independen. Peneliti menggunakan uji homogenitas di SPSS 29.0 untuk menentukan apakah varians data atau beberapa kelompok populasi adalah homogen. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,005 menunjukkan bahwa variansnya terbukti sama, sedangkan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,005 menunjukkan bahwa variansnya dianggap tidak signifikan. Itemnya tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Sugiyono (2016:379) menyatakan bahwa pengujian hipotesis berfungsi sebagai tanggapan sementara terhadap masalah penelitian, dan merumuskan hipotesis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perumusan masalah dan pengembangan kerangka konseptual.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik dengan menggunakan rumus uji-t independen.

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

(Sugiyono, 2016:273)

Keterangan:

- $\overline{x}_1$  : Rata-rata nilai kelompok eksperimen
- $\overline{x}_2$  : Rata-rata nilai kelompok kontrol
- $s_1^2$  : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen
- $s_2^2$  : Standar deviasi nilai kelompok kontrol
- $n_1$  : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen
- $n_2$  : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif  $H_a$  diterima, akan tetapi jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dengan taraf signifikan 5%  $\alpha = 0,05$ .



