

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 16 SURAKARTA TA 2022 / 2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

HANA NUR ROMADHONI

NIM: 183141098

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS RADEN MAS SAID SURAKARTA

2022

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD
MUHAMMADIYAH 16 SURAKARTA TA 2022 / 2023**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

HANA NUR ROMADHONI

NIM: 183141098

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS RADEN MAS SAID SURAKARTA

2022

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr, Hana Nur Romadhoni
NIM: 183141098

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Hana Nur Romadhoni
NIM : 183141098
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar
Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 /
2023

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 2 November 2022

Pembimbing,



Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd.

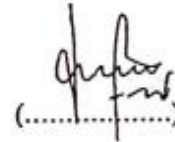
NIP. 19720429 199903 2 000

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023 yang disusun oleh Hana Nur Romadhoni telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Rabu, tanggal 16 November 2022, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penguji 2 : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si, M. Pd.

Merangkap
Sekretaris NIP. 19720429 199903 2 000



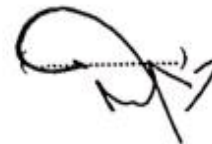
Penguji 1 : Wiwin Astuti, M. Pd.

Merangkap
Ketua NIP. 19920415 201903 2 015



Penguji Utama : Ari Wibowo, S.Si., M. Pd.

NIP. 19800112 200501 1 002




Surakarta, 19 Desember 2022

Mengetahui,

a.n. Dekan

Wakil Dekan I




Choiriyah, S.Ag., M.Ag.

NIP. 19730715 199903 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hana Nur Romadhoni

NIM : 183141098

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023" adalah asli hasil dari karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 7 November 2022

Yang Menyatakan,



Hana Nur Romadhoni

NIM: 183141098

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023. Shalawat serta salam semoga tetap dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd. Selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Dr. H. Syamsul Huda Rohmadi, M.Ag. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
4. Kustiarini, M.Pd. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
5. Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si., M.Pd. Selaku pembimbing skripsi yang penuh kesabaran, masukkan, dan keikhlasannya dalam meluangkan waktu serta pikiran dalam memberikan bimbingan serta pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ari Wibowo, S.Si., M. Pd dan Wiwin Astuti, M. Pd. Selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan kepada penulis.
7. Dr. H. Saiful Islam, M.Ag. Selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan dalam menempuh studi di UIN Raden Mas Said Surakarta.
8. Segenap dosen pengajar beserta staff Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah membekali ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Kepala Sekolah dan segenap tenaga pendidik SD Muhammadiyah 16 Surakarta.
10. Siswa-siswi kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian skripsi ini.
11. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta yang memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penulisan skripsi ini, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa penulis skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 7 November 2022

Penulis,

Hana Nur Romadhoni

NIM. 183141098

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PERSEMBAHAN.....	xv
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Klasifikasi Media Pembelajaran	12
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
d. Manfaat Media Pembelajaran	16
2. Motivasi Belajar.....	18
a. Pengertian Motivasi	18

b. Pengertian Belajar	19
c. Pengertian Motivasi Belajar	19
d. Jenis Motivasi Belajar	20
e. Fungsi Motivasi Belajar	21
f. Indikator Motivasi Belajar	23
3. Ilmu Pengetahuan Alam	25
a. Pengertian IPA	25
b. Tujuan IPA	26
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis	30
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrumen	38
F. Teknik Analisis Data	43
BAB IV: HASIL DATA PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Data Penelitian	55
B. Pembahasan	65
BAB V: PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran-saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72

ABSTRAK

Hana Nur Romadhoni, 2022, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si, M. Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, IPA

Permasalahan dalam penelitian ini bahwa motivasi belajar siswa rendah pasca pembelajaran *online*. Motivasi siswa rendah nampak pada pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan yang mempelajari fenomena alam. Apakah rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan guru pada kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023. Tujuan penelitian ini yaitu; (1) untuk mengetahui perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kelas kontrol (media pembelajaran visual) di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023, (2) untuk mengetahui perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kelas eksperimen (media pembelajaran audio visual) di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023, (3) untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 orang siswa di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*.

Berdasarkan dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa; (1) terdapat perbedaan kondisi awal dan akhir kelas kontrol dengan hasil perhitungan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya, ada perbedaan yang signifikan, motivasi belajar IPA siswa setelah diberikan perlakuan lebih efektif dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan menggunakan media visual, (2) terdapat perbedaan kondisi awal dan akhir kelas eksperimen dengan hasil perhitungan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya, ada perbedaan yang signifikan, motivasi belajar IPA siswa setelah diberikan perlakuan lebih efektif dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan menggunakan media audio visual, (3) terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023 dengan hasil perhitungan uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya, ada pengaruh media pembelajaran audio visual lebih efektif dibandingkan dengan media visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

ABSTRACT

Hana Nur Romadhoni, 2022, *The Influence of Learning Media on Learning Motivation of Fifth-grade Students at SD Muhammadiyah 16 Surakarta FY 2022/2023*. Thesis: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Advisors : Dr. Retno Wahyuningsih, S.Si, M. Pd.

Keywords : Learning Media, Motivation to learn, IPA

The problem in this study is that students' learning motivation is low after online learning. Low student motivation appears in science learning. Science that studies natural phenomena. Is the low learning motivation of students caused by the learning media used by the teacher in class V SD Muhammadiyah 16 Surakarta FY 2022/2023. The objectives of this research are; (1) to determine the difference between the initial and final conditions of the control class (visual learning media) in class V SD Muhammadiyah 16 Surakarta FY 2022/2023, (2) to determine the difference between the initial and final conditions of the experimental class (audio-visual learning media) in class V SD Muhammadiyah 16 Surakarta FY 2022/2023, (3) to determine the effect of learning media on the learning motivation of fifth-grade students at SD Muhammadiyah 16 Surakarta FY 2022/2023.

This research is experimental quantitative research. The sampling technique in this study used a cluster random sampling technique with a sample in this study of 60 students in class V SD Muhammadiyah 16 Surakarta FY 2022/2023. Data collection techniques in this study used a questionnaire or questionnaire and documentation. The data analysis technique in this study is the paired sample t-test and independent sample t-test.

Based on the hypothesis testing using the paired sample t-test, it shows that; (1) there is a difference in the initial and final conditions of the control class with the calculation of the significance value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is accepted, meaning that there is a significant difference, students' learning motivation before being treated and after being treated using visual learning media, (2) there are differences in the initial and final conditions of the experimental class with the calculation results of a significance value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is accepted, meaning that there is a significant difference, students' learning motivation before being treated and after being treated using audio-visual learning media, (3) there is an influence of learning media on the learning motivation of fifth-grade students at SD Muhammadiyah 16 Surakarta FY 2022/2023 with the results of the independent sample t-test calculation showing that the significance value is $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected, meaning that there is an effect that audio-visual learning media is more effective than visual media on the learning motivation of fifth-grade student at SD Muhammadiyah 16 Surakarta in the 2022/2023 academic year.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1 Histogram Kelas Kontrol Awal.....	59
Gambar 4.2 Histogram Kelas Kontrol Akhir	60
Gambar 4.3 Histogram Kelas Eksperimen Awal.....	62
Gambar 4.4 Histogram Kelas Eksperimen Akhir	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan	27
Tabel 3.1 Desain Penelitian	32
Tabel 3.2 Waktu Penelitian.....	34
Tabel 3.3 Populasi Siswa Kelas V	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen motivasi Belajar	42
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas	47
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas	50
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Akhir.....	50
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Awal.....	59
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Akhir	60
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Awal	61
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Akhir	62
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Normalitas Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Normalitas Kelas Eksperimen	64
Tabel 4.7 Uji Homogenitas	65
Tabel 4.8 Uji Sampel Berpasangan.....	66
Tabel 4.9 Uji t Independen.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Sebelum Ujicoba.....	75
Lampiran 2 Data Ujicoba Angket	78
Lampiran 3 Angket Setelah Ujicoba.....	82
Lampiran 4 Data Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Awal.....	85
Lampiran 5 Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Awal	88
Lampiran 6 Data Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Akhir	91
Lampiran 7 Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Akhir	94
Lampiran 8 Uji Normalitas	97
Lampiran 9 Deskripsi Data	98
Lampiran 10 Kriteria Tingkat Reliabilitas	99
Lampiran 11 Tabel Product Moment	100
Lampiran 12 Proses Belajar Mengajar.....	101
Lampiran 13 Pengisian Angket.....	102
Lampiran 14 Data Siswa Kelas Eksperimen.....	103
Lampiran 15 Data Siswa Kelas Kontrol	104
Lampiran 16 Surat Penelitian.....	105
Lampiran 17 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	106
Lampiran 18 RPP Kelas Eksperimen.....	107
Lampiran 19 RPP Kelas Kontrol	113

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua kami yang telah membesarkan, mendidik dan mendo'akan kami dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Kakak, dan anggota keluarga lain.
3. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pengalaman. Pendidikan merupakan dari pertumbuhan. Pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin yang tidak dibatasi oleh usia. Proses pertumbuhan ini adalah proses perkembangan individu ke masyarakat. Penentu maju mundurnya suatu bangsa salah satunya pada pendidikan. Tanpa pendidikan, manusia akan sulit mengembangkan potensi yang dimilikinya dan adanya pendidikan manusia akan berkembang ke arah yang lebih baik. Pada dasarnya pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hal ini terdapat dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 di atas, yang menunjukkan adanya tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik dan keterampilan peserta didik. Meski demikian berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang. Salah satu bidang yang berkembang pesat dan berpengaruh pada pendidikan adalah teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat. Baik itu televisi, radio, *tape recorder*, VCD,

LCD, dan komputer. Barang-barang tersebut sudah banyak digunakan di masyarakat, bahkan LCD dan komputer yang merupakan barang mewah, saat ini telah menjadi barang umum yang banyak digunakan. Teknologi modern itu tidak hanya digunakan untuk pribadi maupun kantor melainkan merambah pada dunia pendidikan.

Pendidikan dalam pengertiannya sangat jelas bahwa pelaksanaan pendidikan adalah mengembangkan potensi manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Dengan perkembangan ilmu teknologi juga berpengaruh pada sistem pembelajaran disekolah. Maksudnya dengan adanya teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran agar menjadi efektif dan menarik. Baik dari sistem pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, misalnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Proses pembelajaran berjalan baik jika ditunjang dengan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu hal yang diperlukan dalam proses transfer ilmu diantaranya adalah pendidik dan media pembelajaran. Pendidik adalah posisi yang strategis untuk pemberdayaan dan pembelajaran yang tidak mungkin digantikan oleh unsur manapun dalam sebuah bangsa sejak dahulu. Dalam melaksanakan peran dan tugasnya keberadaan seorang pendidik semakin terjamin terciptanya kehandalan dan terbinanya kesiapan seseorang. Dengan

kata lain, proses kehidupan sangat bergantung pada pendidik di tengah-tengah masyarakat. Hal ini terlihat jelas dari peran pendidik sebagai informator, organisator, motivator, direktor, inisiator, fasilitator, evaluator. Jadi sebagai pendidik harus dapat menyampaikan ilmu kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhannya (Sardiman A.M, 2012:144-146).

Sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Media terbagi menjadi tiga diantaranya media visual, media audio visual dan media audio. Media visual merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dilihat oleh mata, baik itu buku pelajaran dan papan tulis. Sedangkan media audio suatu alat dalam proses belajar yang hanya dapat di dengar, seperti tape recorder, radio, dan sejenisnya. Zaman modern ini banyak yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, seperti halnya komputer, LCD proyektor, dan sejenisnya.

Suatu problematika yang terjadi di sekolah pada akhir-akhir ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik pasca pembelajaran *online*. Khususnya pada mata pelajaran IPA. (Satriawati, 2014:3) IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam. Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). Oemar Hamalik (2016:165) mengemukakan dua jenis faktor motivasi yaitu motivasi intrinstik yang berasal dari dalam diri seseorang, motivasi ini biasanya keluar karena untuk memperoleh sesuatu atau keinginan untuk diterima oleh orang lain. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan

faktor yang berasal dari luar. Motivasi ini sangat diperlukan di sekolah untuk menarik semangat belajar peserta didik. Salah satu untuk menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar adalah sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas harus tepat sasaran dan mampu diterapkan oleh guru dengan baik. Media pembelajaran yang baik adalah suatu media yang dipilih dan digunakan guru dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara efektif. Belajar yang diharapkan bukan sekedar mendengar, melihat, dan memperoleh informasi dari guru. Belajar dapat dimaknai sebagai kegiatan pribadi peserta didik dalam menggunakan pikiran dan nuraninya untuk memperoleh pengetahuan, membangun sikap, dan memiliki keterampilan tertentu.

Pendidik yang profesional adalah pendidik yang memiliki kemampuan dasar dalam bidangnya dan mampu mengelola proses pembelajaran dengan baik, salah satunya dengan memilih media pembelajaran yang tepat sasaran. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan sekarang adalah media pembelajaran audio visual. Media audio visual merupakan modifikasi dari media audio dan media visual.

Media audio merupakan unsur dari indera pendengaran, penyaluran pesan yang disampaikan dalam verbal maupun non verbal. Media visual merupakan media yang berfungsi menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan melalui simbol komunikasi visual. Media adalah alat bantu yang harus ada apabila kita ingin memudahkan dalam pekerjaan (Rusman, 2012:159). Artinya media yang dibuat oleh produsen media dan pendidik

dapat menggunakannya secara langsung. Media pembelajaran yang dimaksud mampu memperbaiki sistem pengajaran yang dilakukan oleh guru selama ini, dengan media pembelajaran audio visual diharapkan guru mampu untuk menerapkannya dan memaknainya dengan baik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Media pembelajaran media audio visual, perlu diterapkan oleh pendidik di dalam kelas, karena kelas merupakan wadah di mana peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan bantuan pendidik yang akan mengarahkan pada pembelajaran. Sedangkan sekolah adalah wadah di mana seluruh peserta didik melakukan aktivitas belajar mengajar. Khususnya di Sekolah Dasar Muhammadiyah 16 Surakarta. Sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki tenaga pendidik cukup banyak dan terus berganti seiring dengan perkembangan waktu. Di dalam mengajar pendidik tentu memiliki cara yang berbeda-beda selama proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam menerapkan media pembelajaran. Pada saat ini media pembelajaran yang digunakan guru saat pembelajaran di dalam kelas hanya visual yang berupa buku pembelajaran dan papan tulis.

Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V, mengenai motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran. Pada pembelajaran saat ini motivasi belajar peserta didik sangat rendah. Adanya pandemi covid-19 yang dianjurkan oleh pemerintah melakukan pembelajaran tatap muka terbatas, maka selama proses pembelajaran pendidik hanya dapat menjelaskan materi melalui media visual atau buku. Kebanyakan peserta didik sekarang

sulit menerima materi jika hanya belajar melalui media visual berupa buku pelajaran. Dengan ini peserta didik terlihat kurang semangat dalam belajar. Kemudian peneliti juga melakukan observasi di kelas V. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, awalnya peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi selama proses pembelajaran pendidik hanya menjelaskan materi menggunakan buku dan menulis di papan tulis. Namun tidak berlangsung lama, peserta didik jenuh dan lebih senang mengganggu teman-temannya. Selama proses observasi, peneliti melihat bahwa pendidik hanya menggunakan media visual dalam proses pembelajaran. Media visual merupakan sebuah media yang hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan (Wina Sanjaya, 2012:118). Sedangkan media pembelajaran sangat berpengaruh kepada peserta didik. Selama proses pembelajaran sangat jelas peserta didik kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar. Motivasi merupakan hal penting yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

Sebuah motivasi akan menentukan hasil yang optimal (Binti, 2014:99). Pemberian motivasi yang tepat, maka tujuan pembelajaran tersebut dapat mencapai keberhasilan. Jadi dengan adanya motivasi akan menentukan kesungguhan usaha peserta didik. Motivasi adalah suatu dorongan pada diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi dalam mencapai tujuan. Manusia diperintahkan untuk beriman dan berilmu karena dengan berilmu dan beriman akan memudahkan mengenal Tuhannya, maka akan berhasil dalam hidupnya. Sebagaimana Allah SWT berfirman:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ...

Artinya: ...Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat... (QS. Al-Mujadillah:11) Departemen Agama RI (2011:58).

Dalam tafsir Ibnu Katsir, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Hal ini memberikan pengertian bahwa orang yang mengesakan Allah dan menuntut ilmu berbeda derajatnya dengan orang yang tidak menuntut ilmu. Dengan menuntut ilmu kita memperoleh ilmu pengetahuan yang di dapat dari belajar.

Zaman modern ini kemajuan ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat, muncul berbagai media, salah satunya pada media audio visual yang memiliki unsur gambar dan unsur suara. Sehingga sangat mudah untuk melakukan pembelajaran, tetapi dengan perkembangan yang ada memungkinkan membawa pengaruh terhadap motivasi belajar. Menurut M. Ngalim Purwanto (2004:60), motivasi berasal dari kata motif, yaitu segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam aktifitas-aktifitas tertentu untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Mc. Donald dikutip dalam Oemar Hamalik, motivasi adalah perubahan energi yang ada pada diri seseorang yang ditandai dengan *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar mengajar apabila peserta didik tidak terjadi perubahan energi untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan untuk belajar. Keadaan ini

diharuskan adanya dorongan kepada peserta didik agar mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dikerjakan, yakni belajar. Dengan kata lain, peserta didik memerlukan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengadakan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik yang penulis susun dalam bentuk skripsi “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka identifikasi masalah yang akan diangkat adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat pada proses pembelajaran peserta didik yang kelamaan akan merasa jenuh dan bosan.
2. Kurangnya kreatifitas pendidik dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga pendidik tidak dapat menarik perhatian peserta didik.
3. Kurangnya dukungan eksternal. Dapat dilihat pada saat pembelajaran pendidik aktif sedangkan peserta didik pasif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar peneliti tidak meluas. Peneliti membatasi permasalahan tersebut yaitu pengaruh media

pembelajaran (media visual / buku pelajaran dan media audio visual / video pembelajaran) terhadap motivasi belajar IPA (organ gerak hewan dan manusia) siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kelas kontrol (media pembelajaran visual) di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023?
2. Apakah terdapat perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kelas eksperimen (media pembelajaran audio visual) di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kelas kontrol (media pembelajaran visual) di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.
2. Untuk mengetahui perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kelas eksperimen (media pembelajaran audio visual) di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

F. Manfaat Penelitian

1. Pendidik

Memberi masukan kepada pendidik agar lebih memahami dan mengetahui masalah yang berkaitan dengan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Peserta didik

Memberikan gambaran akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam belajar.

3. Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran serta sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian lanjutan dengan topik yang relevan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara harfiah memiliki arti “perantara” atau pengantar. Menurut *Association and Communication Technologi (AECT)*, media adalah segala bentuk yang dirancang untuk menyalurkan informasi. Sedangkan menurut *Education Association* media merupakan manipulasi benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan, serta dapat dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar (Sukiman, 2012:28). Dalam kegunaannya sebagai perantara, media juga disebut sebagai mediator. Mediator menggambarkan pengertian bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan peran mediasi, berawal dari guru hingga peralatan yang paling canggih, dapat disebut sebagai media.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dapat dilihat sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Maka dikatakan

dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Dina (2011:16) media pembelajaran adalah suatu alat dan bahan yang digunakan untuk memfasilitasi dan mengimplementasikan pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran. Sedangkan Sukirman (2012:29) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan antara pengirim dan penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan dan perhatian guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, pengertian media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan yang melibatkan komponen-komponen saling berkaitan dan berinteraksi agar dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan media secara kreatif dapat meningkatkan minat belajar mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dibawah ini adalah media yang sering digunakan oleh pendidik. Rudi Bretz (1997) dalam M. Ngalim Purwanto (2004:27) mengklasifikasikan ciri media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual,

dan gerak. Di samping itu terdapat 8 klasifikasi media, diantaranya: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media audio, dan media cetak.

Sementara Nunuk Suryani (2018:48) mengklasifikasikan media menjadi 4 yaitu: media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, dan media berbasis audio visual.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Teni 2018:179) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media menurut sifatnya:
 - a) Media auditif merupakan media yang dapat di dengar.
 - b) Media visual merupakan media yang hanya dapat di lihat.
 - c) Media audio visual, media yang mengandung dua unsur, yaitu dapat di lihat dan dapat di dengar.
- 2) Media menurut jangkauannya:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas, seperti televisi dan radio.
 - b) Media yang memiliki daya liput yang terbatas, seperti film, slide, dan video.
- 3) Media menurut pemakaiannya:
 - a) Media yang diproyeksikan seperti slide dan film.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, dan lukisan.

Beberapa pendapat di atas, dapat ditemukan bahwa klasifikasi media sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa

jenis media yakni audio dapat di dengar, visual dapat di lihat, dan audio visual dapat di lihat dan di dengar. Seorang pendidik dalam menggunakan media yang cocok akan mempermudah proses belajar yang diinginkan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dikemukakan Levie & Lentz (1982) dalam Azhar (2013:20-21) ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, merupakan dari inti, yakni menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Sering dijumpai pada peserta didik pada awal pelajaran tidak tertarik pada materi pembelajaran sehingga mereka tidak memperhatikan penjelasan dari pendidik. Dengan adanya media visual yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat mengarahkan peserta didik kepada pelajaran yang akan diterima. Dengan ini, dalam memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- 2) Fungsi Afektif, terlihat pada kenikmatan peserta didik dalam belajar (membaca). Visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi Kognitif, media visual yang mengungkapkan bahwa lambang gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi Kompensatoris, media untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat sehingga dapat mengelompokkan informasi yang terdapat pada teks agar dapat memahaminya kembali.

Sementara menurut Wina Sanjaya (2012) dalam Teni (2018:176) media pembelajaran ada beberapa fungsi yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan sebagai komunikasi kepada pengirim pesan dengan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesalahan dalam penyampaian pesan.

- 2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran akan memudahkan siswa mempelajari materi sehingga dapat membangkitkan gairah untuk belajar.

- 3) Fungsi kebermaknaan

Media pembelajaran lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya menambah informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis.

- 4) Fungsi penyamaan persepsi

Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap individu sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

- 5) Fungsi individualitas

Media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya berbeda-beda.

Beberapa pendapat di atas, dapat ditemukan bahwa dalam pembelajaran agar berjalan dengan efektif sangat diperlukan sebuah media. Media berfungsi untuk mengarahkan siswa dalam belajar untuk memahami isi pelajaran serta memperlancar kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Dikemukakan oleh Dale (1969) dalam Azhar (2013:27-28) bahwa banyak manfaat yang dapat diberikan dari bahan audio visual dengan guru berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun manfaat dari media audio visual yakni:

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan yang signifikan tingkah laku peserta didik.
- 3) Memperlihatkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna.
- 6) Melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang meningkatkan hasil belajar.
- 7) Memberikan umpan balik untuk membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah dipelajari.

- 8) Melengkapi pengalaman dengan konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan ide-ide yang berguna.

Sedangkan menurut Nasution (2013) dalam Teni (2018:177) manfaat media pembelajaran guna membantu pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran yang digunakan lebih jelas dan bermakna, sehingga siswa mudah memahami, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak mudah bosan dan pengajar tidak menghabiskan tenaga.
- 4) Siswa memiliki banyak kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan bahwa ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Bagi pendidik, manfaat dari media pembelajaran yaitu memberikan pedoman terhadap pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran

sehingga dapat menyampaikan materi dengan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 2) Bagi peserta didik, manfaat media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan motivasi untuk belajar sehingga peserta didik dapat menangkap materi dengan baik.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Secara etimologi motivasi berasal dari bahasa latin “movere” yang berarti menggerak atau mendorong. Sedangkan secara harfiah motivasi berarti penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Mc. Donald (dalam Hamalik, 2019:106) merumuskan bahwa “*motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*” yang artinya motivasi adalah perubahan energi yang ada pada diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan tanggapan untuk mencapai tujuan.

Menurut Woolfolk (Suralaga, 2021:127) menyatakan bahwa motivasi adalah keadaan internal yang membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku. Sedangkan menurut Sardiman A.M. (2012:43) motivasi adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri yang berhubungan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri.

Beberapa pendapat di atas, motivasi merupakan sebuah dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai dengan

kebutuhannya sendiri. Dengan adanya motivasi dapat membangkitkan energi untuk menggerakkan seseorang untuk memenuhi keinginannya.

b. Pengertian Belajar

Dikemukakan WS. Winkel (2007:59) bahwa belajar merupakan aktifitas psikis yang berlangsung dan menghasilkan sebuah perubahan. Perubahan tersebut berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Menurut Oemar Hamalik (2003:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

Menurut Sardiman (2012:20) belajar terdapat dua pengertian, secara luas diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan seutuhnya. Sedangkan arti sempit, belajar adalah penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan bagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditemukan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh pengalaman dan latihan yang sudah dilakukan seseorang.

c. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut WS Winkel (2007:169) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan bentuk kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Sedangkan menurut Hamzah B Uno (2016:23) motivasi belajar ialah suatu dorongan yang ada dari dalam maupun luar siswa untuk melakukan perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh para ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu perubahan energi yang terdapat pada diri seseorang ditimbulkan dari perasaan untuk melakukan sesuatu.

d. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Di dalam hidup seseorang untuk melakukan sesuatu dibutuhkan sebuah motivasi. Menurut Oemar Hamalik (2016:165) motivasi terbagi menjadi 2 jenis. Adapun motivasi tersebut yaitu:

i. Motivasi Instrinstik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinstik adalah motivasi yang tercangkup dalam belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan siswa sendiri. Motivasi ini timbul dari dalam diri peserta didik. Misalnya, keinginan memperoleh informasi dan pemahaman, keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, keinginan untuk diterima oleh orang lain dan sebagainya.

ii. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi yang disebabkan oleh faktor dari luar situasi belajar. Seperti: angka, kredit, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, dan hukuman. Motivasi ini sangat diperlukan di sekolah, karena tidak

semua pembelajaran di sekolah menarik minat, atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sedangkan menurut Sardiman (2012:69) motivasi dilihat dari dasar pembentukannya terdiri dari motif bawaan dan motif yang dipelajari.

Diantaranya:

a) Motivasi Bawaan

Merupakan motivasi yang dibawa sejak lahir, tanpa perlu dipelajari.

Contohnya: makan, minum, bekerja dan istirahat.

b) Motivasi Yang Dipelajari

Merupakan motivasi yang harus dipelajari. Contohnya: dorongan untuk mempelajari ilmu pengetahuan dan dorongan untuk terjun ke masyarakat.

Beberapa pendapat di atas, motivasi belajar terdapat dua jenis. Diantaranya motivasi yang melekat dalam diri sejak lahir. Dan motivasi yang berasal dari luar yang perlu dipelajari. Dengan adanya jenis motivasi tersebut dapat mendorong seseorang ke arah yang lebih baik dalam melaksanakan belajar.

e. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Motivasi juga dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:97) motivasi belajar memiliki beberapa fungsi yaitu:

- a) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- b) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar.
- c) Mengarahkan kegiatan belajar.
- d) Membesarkan semangat belajar.
- e) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008:167) mengemukakan bahwa fungsi motivasi meliputi berikut ini:

- a) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan seperti belajar.
- b) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin motor. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Hal tersebut dipertegas oleh Sardiman AM. (2011:78) menyebutkan bahwa motivasi memiliki tiga fungsi yaitu:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa peserta didik memiliki fungsi yang cukup penting dalam mewujudkan keberhasilan belajar. Motivasi itu mengarahkan peserta didik terhadap suatu pengalaman belajar yang bermanfaat bagi kehidupan. Dan mengarahkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran agar timbul keinginan untuk menguasai lebih dalam.

f. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi berasal dari dorongan internal dan eksternal pada peserta didik. Selama proses belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator. Hal ini mempunyai peranan penting untuk keberhasilan seseorang dalam belajar.

Hamzah B Uno (2016:31) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d) Adanya penghargaan dan belajar.
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Abin Syamsudin M (1996) dalam Ghullam dan Lisa (2011:83) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a) Durasi kegiatan.
- b) Frekuensi kegiatan.
- c) Presistensinya pada tujuan kegiatan.
- d) Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
- e) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan.
- f) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
- g) Tingkat kualifikasi prestasi.
- h) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

Sedangkan menurut Martin Handoko (1992) dalam Elmirawati (2013) indikator motivasi belajar adalah:

- a) Kuatnya kemauan untuk belajar.
- b) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar.
- c) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain.
- d) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditemukan bahwa, indikator motivasi belajar; keinginan dalam belajar, dorongan untuk belajar, mengorbankan waktu untuk belajar, penghargaan dalam belajar, fokus dalam menghadapi tugas-tugas. Dengan adanya indikator motivasi belajar pendidik dapat mengukur seberapa besar motivasi belajar peserta didiknya.

3. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian IPA SD/MI

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari proses mencari dan menemukan ilmu tentang alam secara sistematis serta penguasaan terhadap prinsip-prinsip, fakta-fakta dan konsep-konsep terhadap sesuatu (dekdiknas, 2006:124). IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Serta perkembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut (Satriawati, 2019:3) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan berbuat. Hal ini dinamakan dengan proses penyelidikan yang meliputi mengamati, mengukur, mengolah, menganalisis, dan menerapkan ide pada situasi baru.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menemukan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam berupa obyek maupun hukum alam. IPA menekankan pada sebuah proses penyelidikan dengan metode alamiah. IPA menekankan pada pemecahan masalah dengan mengedepankan pengalaman yang nyata.

b. Tujuan IPA di SD

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (Satriawati, 2019:5) sebagai berikut:

- 1) Yakin terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan konsep-konsep IPA dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi IPA.
- 4) Mengembangkan keterampilan untuk menyelidiki, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Berperan dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan.

Adapun menurut Prihanto (Trianto, 2010:9), tujuan pendidikan IPA di sekolah antara lain:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa tentang dunia dan cara bersikap.
- 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- 3) Memberikan keterampilan.
- 4) Mendidik siswa mengetahui cara kerja dan menghargai para penemu.
- 5) Menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan yang berkaitan dengan media pembelajaran, motivasi belajar yaitu:

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil
1.	Nani Widiyanti	Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021	media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Ciparay I tahun ajaran 2020/2021, hal tersebut terlihat dari nilai t-hitung yaitu 6,620 jika dibandingkan dengan t-tabel taraf signifikan 0,5 dengan $df = 68$ ($df = n - 1 = 70 - 2 = 19$) yaitu 1,995 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,620 > 1,995$. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Besarnya kontribusi pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Ciparay I tahun ajaran 2020/2021 yaitu sebesar 39,18%, hal tersebut terlihat dari hasil analisis koefisien determinasi dimana nilai R yaitu 0,626.
2.	Corry Febriani	Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA.
3.	Wahyullah Alannasir	Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap	(1) penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS memiliki tahapan pembelajaran dimana, setiap pertemuan terdapat tiga tahapan utama yang dilaksanakan oleh guru yakni, perencanaan, pelaksanaan, dan

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil
		Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki	evaluasi. (2) motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS memberikan perubahan motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media animasi mengalami peningkatan signifikan yaitu sebelum perlakuan berada pada kategori cukup dan setelah perlakuan motivasi belajar siswa dengan kategori sangat baik. (3) penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Mannuruki

Berdasarkan penelitian terdahulu persamaannya adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan, perbedaannya yaitu meneliti motivasi belajar siswa pasca pembelajaran *online*.

C. Kerangka Berpikir

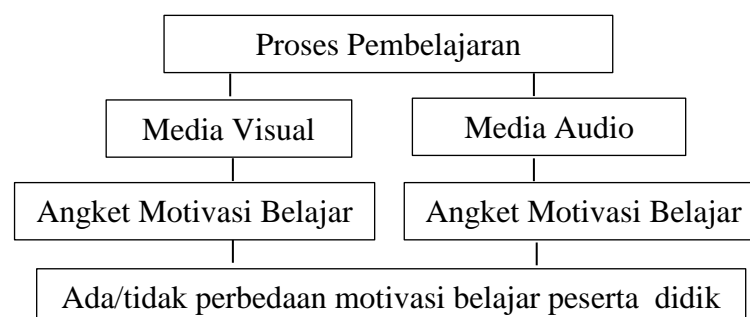
Sebagai seorang pendidik harus memiliki keterampilan untuk mengemas materi yang lebih sederhana dan menarik sehingga mudah dipahami oleh peserta didik serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya, pendidik masih kurang kreatif dalam menciptakan pembelajarannya. Perencanaan pembelajaran yang dibuat pendidik relatif monoton, sehingga peserta didik mudah bosan dan materi yang disampaikan sangat sulit diterima.

Dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan media visual. Pendidik menjelaskan dengan media visual dan sering mencatat di papan tulis. Pembelajaran seperti ini tidak menuntut dalam keaktifan peserta

didik dalam proses belajar. Hal ini membuat motivasi belajar peserta didik sangat rendah. Mereka menganggap belajar sangat membosankan.

Melihat kondisi tersebut, maka solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan media yang sesuai dengan kondisi modern saat ini. Pendidik dituntut untuk membuat dan menggunakan sebuah media yang kreatif dan menyenangkan untuk belajar peserta didik, media tersebut berupa media audio visual. Media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik agar termotivasi dalam belajar, karena media audio visual terdiri dari dua unsur yaitu di lihat dan di dengar.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan perlu adanya perubahan dalam proses belajar, salah satu faktornya terdapat pada media pembelajaran. Upaya yang harus dilakukan oleh pendidik adalah dengan memilih media yang tepat untuk mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Media yang tepat untuk era modern ini yaitu; media audio visual. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual membantu siswa untuk belajar dan mudah memahami materi dengan menyenangkan dan kreatif. Hal ini diharapkan siswa lebih mudah belajar dan memahami materi yang dipelajari.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Menurut Sugiono (2015:82) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Kalimat pertanyaan tersebut bisa tentang hubungan dua variabel atau lebih, perbandingan (komparasi), atau variabel mandiri (deskripsi).

Bentuk-bentuk hipotesis penelitian sangat terkait dengan rumusan masalah penelitian. Bila dilihat dari tingkat eksplansinya, maka bentuk rumusan masalah penelitian ada 3 (Sugiono, 2015:83-86) yaitu: rumusan masalah deskriptif, komparatif, dan assosiatif. Oleh karena itu, maka bentuk hipotesis penelitian juga ada tiga yaitu hipotesis deskriptif, komparatif, dan assosiatif.

Berdasarkan hal tersebut, maka bentuk hipotesis yang penulis ajukan sebagai jawaban sementara dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

H_1 : Tidak ada Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V di SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sebelum membahas secara rinci mengenai jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini akan dibahas terlebih dahulu tentang metode penelitian yaitu metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiono, 2013:2). Jadi dalam metode penelitian eksperimen ini ada yang dipengaruhi dan mempengaruhi. Yang dipengaruhi disebut variabel terikat dan yang mempengaruhi disebut variabel bebas.

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah Quasi eksperimen. Dijelaskan Sugiono (2013:73) bahwa bentuk desain quasi eksperimen merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Peneliti memilih rancangan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pada design ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok	Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
A	01	X	02
B	03		04

Sumber: Sugiono (2013:79)

Keterangan:

A : Kelompok eksperimen

B : Kelompok kontrol

01 : Kondisi motivasi belajar awal kelompok eksperimen

02 : Kondisi motivasi belajar akhir kelompok eksperimen

03 : Kondisi motivasi belajar awal kelompok kontrol

04 : Kondisi motivasi belajar akhir kelompok kontrol

X : Media pembelajaran audio visual

Pada penelitian ini menganggap kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama. Kemudian pada kelompok eksperimen diberi perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual yang berupa video pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran visual yang berupa buku pelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang berlokasi di Jl. Srikaya, Karangasem, Laweyan, Surakarta. Adapun alasan untuk memilih tempat ini adalah ketika peneliti melakukan observasi banyak siswa yang kurang termotivasi dalam proses belajar. Serta masih banyak siswa yang kurang menunjukkan motivasinya terutama pada pembelajaran tematik. Maka dari itu penulis ingin meneliti

mengenai motivasi belajar siswa yang berada di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

2. Waktu Penelitian

Berikut waktu penelitian yang dilakukan selama penelitian.

Tabel 3.2
Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Bulan			
		Januari – Juni 2022	Juli 2022	Agustus – September 2022	Oktober – November 2022
1.	Pembuatan Proposal				
2.	Uji Coba Instrumen				
3.	Pengumpulan Data				
4.	Analisis Data				
5.	Penyelesaian Akhir				

C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Wilayah generalisasi yang terdiri dari: obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu kemudian ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta ditarik kesimpulan disebut populasi (Sugiyono, 2013:80). Jadi populasi bukan hanya orang, melainkan obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi bukan hanya jumlah, tetapi seluruh karakteristik/ sifat yang dimiliki subyek dan obyek tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang berjumlah 96 siswa.

Berikut ini penulis sajikan daftar populasi yang ada di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

Tabel 3.3
Populasi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta

No	Kelas	Populasi
1	5.1	30
2	5.2	30
3	5.3	30
Jumlah		90

2. Sampel

Menurut Bailey (1982) dalam Priyono (2008:104) sampel sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. Sedangkan menurut Chua Yan Piaw dalam (dalam Samsu, 2017:143) persampelan adalah berkaitan dengan proses memilih sejumlah subyek dari suatu populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013:81).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditemukan bahwa sampel adalah sebagian jumlah populasi yang akan diteliti. Maka dalam proses penelitian harus menggunakan sampel. Adapun sampel dari penelitian ini berjumlah 60 peseta didik yang terdiri dari dua kelas.

3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2013:82) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan

dalam penelitian ini penulis menggunakan *probability sampling*. Menurut Agung dan Zarah (2016:68) *probability sampling* didasarkan pada konsep seleksi acak dan setiap anggota populasi mempunyai peluang sama untuk menjadi sampel. Teknik ini meliputi, *simple random sampling*, *stratified random sampling*, *cluster sampling* atau *area sampling*. Jenis *probability sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *cluster sampling* atau *area sampling*.

Menurut Sugiyono (2015:65) *cluster sampling* digunakan untuk menentukan sampel jika obyek yang di teliti sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Tahapan yang digunakan ada dua, yaitu; tahap pertama menentukan sampel daerah dan kedua menentukan orang-orang yang ada di daerah tersebut secara sampling.

Berdasarkan jumlah populasi dan sampel yang telah ditetapkan, penulis melakukan pengambilan sampel dengan teknik *cluster sampling*. Jika karakteristik pada penelitian ini sama (homogen) maka sampel yang diambil menggunakan teknik *cluster sampling*. Teknik ini dengan menentukan daerah yang luas hingga wilayah yang sempit.

Pada penjelasan diatas, populasi terbagi menjadi tiga kelas yaitu 5.1, 5.2, dan 5.3 yang berjumlah 90 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*, maka teknik yang digunakan dengan mengundi. Adapun cara pengundiannya yaitu membuat undian nama-nama populasi, digulung dan dimasukkan ke dalam wadah, di kocok

dan keluar gulungan kertas. Kertas yang keluar di pilih sebagai kelas yang akan diteliti. Pengundian ini dilakukan dua kali. Hasil dari pengundian tersebut mendapatkan kelas 5.1 dan 5.2 sebagai kelas yang akan dilakukan penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan observasi.

1. Kuisisioner atau Angket

Dalam penelitian ini angket yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data mengenai motivasi belajar siswa dengan cara memberikan suatu pernyataan tertulis kepada responden. Menurut Sugiyono (2013:142) kuisisioner adalah pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab.

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup karena responden hanya memilih jawaban yang disediakan oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Agung dan Zahra (2016:82) menyatakan bahwa angket tertutup merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket atau daftar pertanyaan yang ditentukan pilihan jawabannya. Angket ini ditujukan kepada siswa kelas V SD

Muhammadiyah 16 Surakarta untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini menggunakan metode dokumentasi yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi yang dimiliki oleh sumber data (Agung dan Zahra, 2016:83). Metode ini digunakan untuk memperoleh data kelas V selama penelitian berlangsung di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian sangat diperlukan untuk memperoleh informasi yang diinginkan dengan teknik pengumpulan data. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Alat tersebut untuk mengukur fenomena (variabel) yang diamati. Dalam hal ini peneliti menentukan terlebih dahulu jenis data yang diperlukan untuk analisis.

1. Definisi Konsep Variabel

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yaitu media pembelajaran dan motivasi belajar. Adapun definisi konsep variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan yang melibatkan pendidik

dan peserta didik agar dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi yang terdapat pada diri seseorang ditimbulkan dari perasaan untuk melakukan sesuatu.

Motivasi belajar memiliki peranan penting untuk memberikan dorongan dan semangat dalam belajar.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu atribut, nilai/ sifat dari obyek, individu atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti dan dicari informasi yang terkait untuk ditarik kesimpulan (Lijan, 2014:46). Sedangkan menurut Sugiyono (2013:38) variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari seseorang, obyek maupun kegiatan yang dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dirumuskan bahwa, variabel adalah atribut atau sifat yang ditetapkan oleh peneliti untuk mencari data terkait untuk ditarik kesimpulannya. Macam-macam variabel menurut Sugiyono (2013:39) yaitu:

a. Variabel Independen

Variabel independen sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel ini merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan. Variabel ini dilambangkan dengan huruf "X".

b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat. Variabel ini dilambangkan dengan huruf “Y”.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran (media visual dan media audio visual), sedangkan untuk variabel terikatnya yaitu motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan yang melibatkan pendidik dan peserta didik agar dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media pembelajaran (visual dan audio visual), sedangkan variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa. Khususnya siswa kelas V di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan yang melibatkan komponen-komponen yang berkaitan dan berinteraksi agar dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media visual merupakan jenis media yang hanya dapat dilihat saja. Sedangkan media audio visual merupakan media yang dapat didengar dan dilihat.

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa, maka peneliti mengembangkan instrumen penelitian menggunakan angket. Adapun

rentang nilai 1 – 5. Kegunaan angket untuk mengumpulkan data dari variabel yang dipengaruhi atau variabel terikat. Variabel tersebut yaitu motivasi belajar dengan berpedoman skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Dalam menyusun item instrumen sangat diperlukan sebuah komponen untuk mengukur variabel dengan skala likert.

Adapun bobot skor untuk butir positif angket motivasi belajar adalah:

- a) Selalu = (SL) diberi skor 5
- b) Sering = (SR) diberi skor 4
- c) Kadang-kadang = (KD) diberi skor 3
- d) Hampir Tidak Pernah = (JR) diberi skor 2
- e) Tidak Pernah = (TP) diberi skor 1

Sedangkan bobot skor untuk butir negatif angket motivasi belajar adalah:

- a) Selalu = (SL) diberi skor 1
- b) Sering = (SR) diberi skor 2
- c) Kadang-kadang = (KD) diberi skor 3
- d) Hampir Tidak Pernah = (JR) diberi skor 4

e) Tidak Pernah = (TP) diberi skor 5

3. Kisi-kisi instrumen

Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar IPA siswa kelas V.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	No. Item		Total
		+	-	
Motivasi Belajar	1.Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,5,7	3,4,6,8	8
	2.Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	9,10,12,16	11,13,14,15	8
	3.Adanya harapan dan cita-cita masa depan	17,19,20,22	18,21,23,24	8
	4.Adanya penghargaan dan belajar.	25,26,30,31	27,28,29,32	8
	5.Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	33,34,35,37,41	36,38,39,40,42	10
	6.Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	44,45,47,48	43,46,49,50	8
Jumlah				50

F. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa berupa angket skala likert yang terdiri dari beberapa pilihan jawaban yaitu

selalu (SL) diberi skor 5, sering (SR) diberi skor 4, kadang-kadang (KD) diberi skor 3, hampir tidak pernah (HTP) diberi skor 2, tidak pernah (TP) diberi skor 1. Dan sebaliknya untuk pemberian skor negatif. Instrumen ini akan dilakukan uji coba di SD Muhammadiyah 16 Surakarta di kelas 5.3 dengan jumlah responden 30 siswa.

a. Uji Validitas

Dalam penelitian ini dapat dikatakan valid, maka alat ukur yang digunakan harus dapat mengukur sesuatu yang akan diukur secara tepat, jadi alatukur tersebut sesuai dengan tujuan penelitian. Uji validitas intrumen penelitian adalah uji untuk mengetahui keabsahan/ ketepatan/ kecermatan suatu item pernyataan dalam pengukuran variabel yang diteliti (Agung dan Zarah, 2016:97).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditemukan bahwa validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk menentukan valid atau tidak valid. Dalam penelitian ini rumus validitas yang digunakan adalah rumus korelasi product moment yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N\{\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara X dan Y

X = skor item

Y = skor total

N = jumlah responden

Uji coba instrumen ini berupa angket dengan jumlah 50 butir item yang di uji coba di SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Hasil perhitungan r_{xy} dikonsultasikan dengan tabel *product moment* dengan signifikansi 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir item tersebut valid dan apabila $r_{xy} < r_{tabel}$ maka butir item tersebut tidak valid.

Hasil perhitungan uji validitas nomor 1 sampai 50 menggunakan *SPSS for windows Versi 24* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Tabel 3.5

Hasil Uji Validitas

Butir Item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,468	0,361	Valid
2	0,489	0,361	Valid
3	0,538	0,361	Valid
4	0,431	0,361	Valid
5	0,473	0,361	Valid
6	0,574	0,361	Valid
7	0,466	0,361	Valid
8	0,378	0,361	Valid
9	0,468	0,361	Valid
10	0,473	0,361	Valid
11	0,468	0,361	Valid
12	0,348	0,361	Tidak Valid
13	0,464	0,361	Valid
14	0,378	0,361	Valid
15	0,462	0,361	Valid
16	0,107	0,361	Tidak Valid
17	0,378	0,361	Valid
18	0,574	0,361	Valid

Butir Item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
19	0,473	0,361	Valid
20	0,468	0,361	Valid
21	0,468	0,361	Valid
22	0,481	0,361	Valid
23	0,368	0,361	Valid
24	0,378	0,361	Valid
25	0,448	0,361	Valid
26	0,463	0,361	Valid
27	0,473	0,361	Valid
28	0,378	0,361	Valid
29	0,468	0,361	Valid
30	0,574	0,361	Valid
31	0,473	0,361	Valid
32	0,378	0,361	Valid
33	0,468	0,361	Valid
34	0,358	0,361	Tidak Valid
35	0,574	0,361	Valid
36	0,232	0,361	Tidak Valid
37	0,871	0,361	Valid
38	0,866	0,361	Valid
39	0,677	0,361	Valid
40	0,335	0,361	Tidak Valid
41	0,545	0,361	Valid
42	0,556	0,361	Valid
43	0,443	0,361	Valid
44	0,465	0,361	Valid
45	0,248	0,361	Tidak Valid
46	0,476	0,361	Valid
47	0,554	0,361	Valid
48	0,532	0,361	Valid
49	0,411	0,361	Valid
50	0,533	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji coba instrumen penelitian kepada 50 responden diketahui bahwa dari 50 instrumen, terdapat 6 butir yang

tidak valid dan gugur terdapat pada nomor item 12,16,34,36,40,45. Selanjutnya terdapat 44 butir yang digunakan peneliti untuk melanjutkan penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen penelitian adalah uji untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu item pernyataan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen penelitian dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, hasil dari pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang relatif tetap atau konsisten. Uji reliabilitas dilakukan dengan pendekatan reliability yang menggunakan *alphacronbach* (Agung dan Zarah, 2016:97).

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_i^2} \right\}$$

Keterangan:

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

s_i^2 = varians total

(Sugiyono, 2016:366)

Perhitungan uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surakarta menggunakan bantuan aplikasi SPSS

versi 24. Berikut contoh perhitungan uji reliabilitas motivasi belajar siswa menggunakan SPSS versi 24.

Tabel 3.6
Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah
0,944	44

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas angket motivasi belajar mempunyai nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,944. Hal ini menunjukkan bahwa angket tersebut lebih besar dari 0,344. Sehingga angket motivasi belajar siswa dinyatakan reliabel.

c. Instrumen Penelitian Akhir

Berikut kisi-kisi instrumen akhir yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar IPA siswa kelas V.

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Instrumen Akhir Motivasi Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	No. Item		Total
		+	-	
Motivasi Belajar	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,2,5,7	3,4,6,8	8
	2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	9,10,16	11,13,14,15	7
	3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	17,19,20,22	18,21,2	7

	4. Adanya penghargaan dan belajar.	25,26,3 0,31	24,27,2 8,29	8
	5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	33,35,3 7,41	32,38,3 9	7
	6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.	44,47	42,43,4 6,49,50	7
Jumlah				44

G. Teknik analisis Data

1. Analisis Unit

Untuk mempermudah perhitungan t-test dalam uji hipotesis maka diperlukan beberapa perhitungan yaitu:

a. Rata-rata

Rata-rata adalah sering dan banyak dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, biasanya digunakan untuk rata-rata hitung dapat ditunjukkan dari suatu kumpulan (Yusuf, 2014:111). Berikut ini penjelasan rumus mean:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata hitung

Σ = sigma artinya jumlah

X_i = data n terakhir

N = jumlah populasi dalam distribusi

b. Median

Menurut Samsu, (2017:153) median adalah salah satu nilai yang berada paling tengah setelah nilai-nilai itu diurutkan.

$$M_e = b + p \left[\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right]$$

Keterangan:

b = batas bawah

p = panjang kelas median

n = jumlah sampel

F = frekuensi kumulatif

f = frekuensi

c. Modus

Menurut Yusuf (2014,113) modus adalah titik tengah dari kelas interval yang memiliki frekuensi paling banyak distribusi itu atau nilai yang sering muncul.

$$M_o = b + p \left[\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right]$$

Keterangan:

b = batas bawah

p = panjang kelas median

$b_1 = f$ kelas modus dikurangi f kelas sebelumnya

$b_2 = f$ kelas modus dikurangi f kelas sesudahnya

d. Simpangan baku

Simpangan baku atau standar deviasinya menggunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

S = simpangan baku

$\sum f_i$ = jumlah frekuensi

X_i = rata-rata dari nilai terendah dan tertinggi setiap interval data

\bar{X} = nilai rata-rata

n = banyaknya data

2. Uji prasyarat

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas (Samsu, 2017:147).

Data yang berdistribusi normal merupakan syarat untuk melakukan analisis parametik. Untuk menguji kenormalan data menggunakan uji *liliefors*. Penggunaan uji ini biasanya berbentuk sebaran atau tidak disajikan dalam bentuk interval. Yusuf (2014:83) Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku

- 2) Susunlah data dari yang terkecil ke data terbesar
- 3) Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$
- 4) Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z berdasarkan tabel Z dengan aturan:
 Jika $Z > 0$, maka $Z = 0,5 +$ nilai tabel
 Jika $Z < 0$, maka $Z = 0,5 -$ nilai tabel
- 5) Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
- 6) Menentukan luas maksimum (L_{maks})
- 7) Menentukan luas $L_{tabel} = L\alpha(n-1)$
- 8) Kriteria kenormalan: jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah kelanjutan dari uji normalitas yang mempunyai tujuan untuk memberi keyakinan bahwa dua atau lebih data yang diambil dari populasi berasal dari variasi yang sama (Lijan, 2014:227). Langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari standar deviasi/ simpangan baku dengan rumus

$$Sx^2 = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}} \qquad Sy^2 = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

- 2) Mencari F hitung dari varian X dan Y , rumus $f = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$
- 3) Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima yang berarti varian populasi kedua variabel homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti varian populasi kedua variabel tidak homogen.

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan untuk membandingkan kondisi sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran digunakan uji t paired sampel. Rumus uji t paired sampel adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

Uji hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Artinya, ada perbedaan yang signifikan, motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran.
- b) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan, motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran.

Untuk menguji signifikansi pengaruh media visual dan media audio visual (variabel x) dengan motivasi belajar siswa (variabel y), dan menggunakan rumus t-test sampel independen (tidak berkorelasi). Dikarenakan sampel yang dikomparasikan adalah sampel independen yaitu perbandingan antara media visual dengan media audio visual. Pengujian ini menggunakan rumus t-test sampel, yaitu sebagai berikut:

Separated Varians, rumus 1

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

Polled Varians, rumus 2

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

Keterangan:

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

s_1^2 = varians kelas eksperimen

s_2^2 = varians kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota sampel eksperimen

n_2 = jumlah anggota sampel kontrol

(a) $n_1 = n_2$ dan varians homogen, dapat menggunakan rumus 1 atau 2.

Untuk mengetahui t tabel digunakan derajat kebebasan yang besarnya

$$dk = n_1 + n_2 - 2.$$

(b) $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen, dapat menggunakan rums 2. Dengan

$$\text{besarnya } dk = n_1 + n_2 - 2.$$

(c) $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen, dapat menggunakan rumus 1 atau

$$2. \text{ Dengan besarnya } dk = n_1 - 1 \text{ atau } dk = n_2 - 1.$$

(d) $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen, dapat menggunakan rums 1.

Dengan besarnya $dk = n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$. dibagi dua kemudian

ditambah dengan harga t yang tekecil

Adapun kriteria pengujian dalam hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Artinya, Ada perbedaan antara motivasi belajar peserta didik kelas V yang menggunakan media pembelajaran visual dengan motivasi belajar peserta didik kelas V yang menggunakan media audio visual di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya, Tidak ada perbedaan antara motivasi belajar peserta didik kelas V yang menggunakan media pembelajaran visual dengan motivasi belajar peserta didik kelas V yang menggunakan media audio visual di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surakarta pada siswa kelas V sebagai sampel, kelas ini terdiri dari dua kelas yakni kelas 5.1 dan 5.2. Kelas 5.1 berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 5.2 berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media audio visual sedangkan kelas kontrol menggunakan media visual. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi.

1. Hasil Angket Motivasi Belajar

a. Kelas Kontrol Kondisi Awal

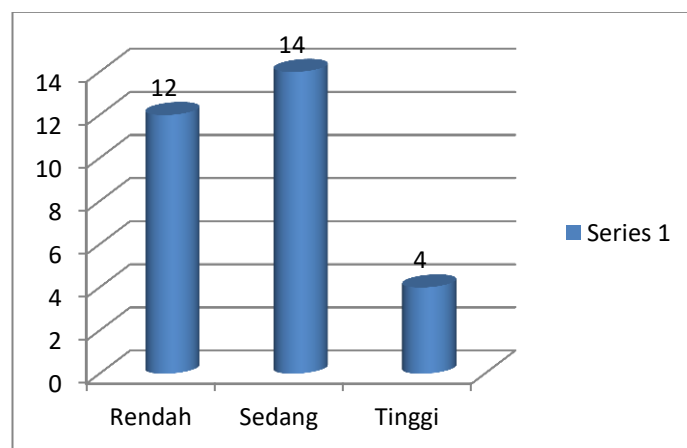
Hasil data angket motivasi belajar kelas kontrol pada kondisi awal yang diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi 24* diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 220, dan skor terendah motivasi belajar adalah 44. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS for windows versi 24* terdapat pada (lampiran 9) diperoleh nilai rata-rata = 176,37, median = 178,50, modus = 176, dan standar deviasi = 10,63. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar IPA kelas V menggunakan media visual yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Awal

No	Ketentuan	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$\geq \bar{X} + SD$	≥ 187	4	13,3	Tinggi
2	$> \bar{X} - SD$ s/d $< \bar{X} + SD$	$> 166 - 187$	14	46,6	Sedang
3	$\leq \bar{X} - SD$	≤ 166	12	40	Rendah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa motivasi belajar IPA siswa pada kelas kontrol kondisi awal menunjukkan kategori rendah sebanyak 12 siswa, pada kategori sedang sebanyak 14 siswa dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.1 histogram motivasi belajar IPA dengan media visual kelas kontrol kondisi awal

b. Kelas Kontrol Kondisi Akhir

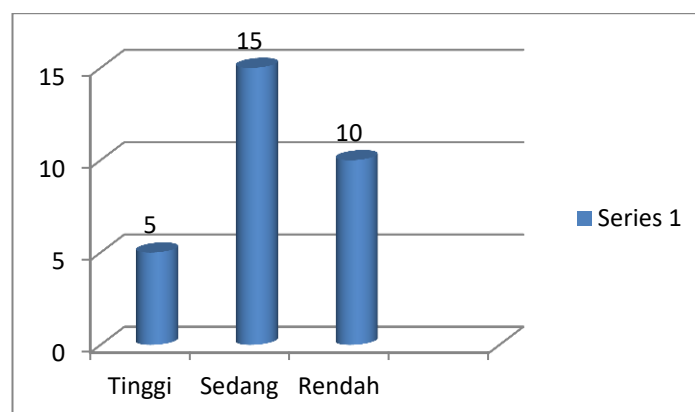
Hasil data angket motivasi belajar kelas kontrol pada kondisi akhir yang diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi 24* diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 220, dan skor terendah

motivasi belajar adalah 44. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS for windows versi 24* diperoleh nilai mean = 188,10, median = 189,50, modus = 197, dan standar deviasi = 10,06. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar IPA kelas V menggunakan media visual yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol Akhir

No	Ketentuan	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$\geq \bar{X} + SD$	≥ 198	5	16,7	Tinggi
2	$> \bar{X} - SD$ s/d $< \bar{X} + SD$	$> 178 - 198$	15	50	Sedang
3	$\leq \bar{X} - SD$	≤ 178	10	33,3	Rendah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa motivasi belajar IPA siswa pada kelas kontrol kondisi akhir menunjukkan kategori rendah sebanyak 10 siswa, pada kategori sedang sebanyak 15 siswa dan kategori tinggi sebanyak 5 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.2 histogram motivasi belajar IPA dengan media visual kelas kontrol kondisi akhir

c. Kelas Eksperimen Kondisi Awal

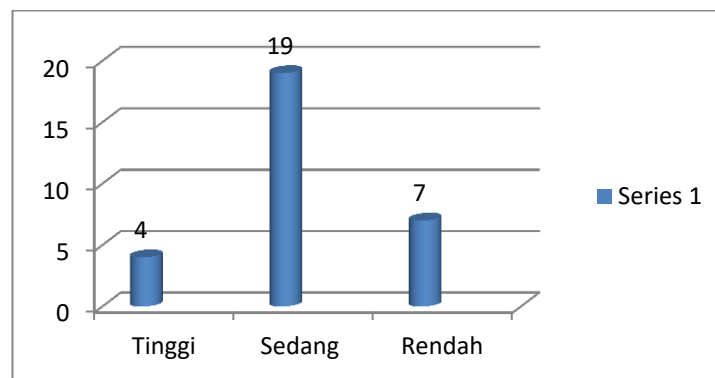
Hasil data angket motivasi belajar kelas eksperimen pada kondisi awal yang diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi 24* diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 220, dan skor terendah motivasi belajar adalah 44. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS for windows versi 24* diperoleh nilai mean = 179,17, median = 184,50, modus = 188, dan standar deviasi = 14,44. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar IPA kelas V menggunakan media audio visual yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Awal

No	Ketentuan	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$\geq \bar{X} + SD$	≥ 194	4	13,3	Tinggi
2	$> \bar{X} - SD$ s/d $< \bar{X} + SD$	$> 165 - 194$	19	63,3	Sedang
3	$\leq \bar{X} - SD$	≤ 165	7	23,4	Rendah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen kondisi awal menunjukkan kategori rendah sebanyak 7 siswa, pada kategori sedang sebanyak 19 siswa dan kategori tinggi sebanyak 4 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.3 histogram motivasi belajar IPA dengan media audio visual kelas eksperimen kondisi awal

d. Kelas Eksperimen Kondisi Akhir

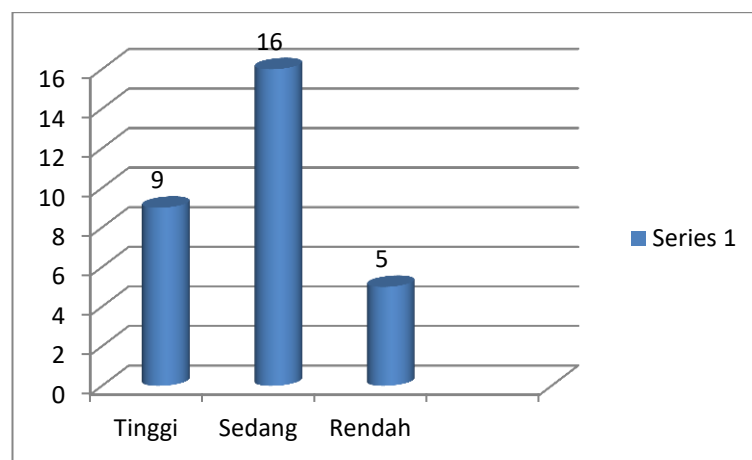
Hasil data angket motivasi belajar kelas eksperimen pada kondisi akhir yang diolah dengan bantuan *SPSS for windows versi 24* diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 220, dan skor terendah motivasi belajar adalah 44. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS for windows versi 24* diperoleh nilai mean = 196,37, median = 192, modus = 179, dan standar deviasi = 12,18. Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar IPA kelas V menggunakan media audio visual yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.4

Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen Akhir

No	Ketentuan	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$\geq \bar{X} + SD$	≥ 208	9	30	Tinggi
2	$> \bar{X} - SD$ s/d $< \bar{X} + SD$	$> 184 -$ 208	16	53,3	Sedang
3	$\leq \bar{X} - SD$	≤ 184	5	16,7	Rendah

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa motivasi belajar IPA siswa pada kelas eksperimen kondisi awal menunjukkan kategori rendah sebanyak 5 siswa, pada kategori sedang sebanyak 16 siswa dan kategori tinggi sebanyak 9 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.4 histogram motivasi belajar IPA dengan media audio visual kelas eksperimen kondisi awal

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Syarat pengujian hipotesis penelitian ini adalah data yang diuji berdistribusi normal. Uji normalitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS for windows versi 24*. Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. 2-tailed $> 0,05$ berarti data normal.
- 2) Jika nilai Sig. 2-tailed $< 0,05$ berarti data tidak normal.

Hasil perhitungan disajikan dalam tabel berikut (lampiran 8).

Tabel 4.5
Hasil Pengujian Normalitas Data Kelas Kontrol

No.	Variabel	Sig. 2-tailed	α	Kesimpulan
1	Motivasi Belajar Siswa Kelas 5.2 (Sebelum)	0,152	0,05	Normal
2	Motivasi Belajar Siswa Kelas 5.2 (Sesudah)	0,074	0,05	Normal

Adapun hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Pengujian Normalitas Data Kelas Eksperimen

No.	Variabel	Sig. 2-tailed	α	Kesimpulan
1	Motivasi Belajar Siswa Kelas 5.1 (Sebelum)	0,200	0,05	Normal
2	Motivasi Belajar Siswa Kelas 5.1 (Sesudah)	0,153	0,05	Normal

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data bahwa distribusi data tentang motivasi belajar siswa kelas 5.1 dan 5.2 secara keseluruhan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data bersifat homogen atau tidak. Hasil homogenitas varian dapat disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.7

Uji Homogenitas

Levene Statistik	Derajat bebas 1	Derajat bebas 2	Sig.
0,0001	1	58	0,976

Berdasarkan hasil output di atas diketahui nilai sig based on mean adalah sebesar $0,976 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelompok setelah perlakuan kelas eksperimen dan setelah perlakuan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat. Pengolahan data menggunakan *SPSS for windows versi 24*. Berdasarkan data-data yang diperoleh dari 30 responden. Tingkat signifikansi 0,05 artinya kemungkinan besar apabila taraf signifikansi $<0,05$ maka terdapat adanya pengaruh yang signifikan antara media visual dan audio visual. Apabila $>0,05$ maka tidak terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara media visual dan media audio visual.

Tabel 4.8

Uji Sampel Berpasangan

t_{hitung}	Derajat bebas	Nilai Signifikansi	Perbedaan	Kesalahan	Interval Kepercayaan 95% dari perbedaan	
					Lebih rendah	Lebih tinggi
-4,83	29	0,000	-11,267	2,331	-16,03	-6,499
-12,1	29	0,000	-28,200	2,315	-32,93	-23,46

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata perbedaan selisih motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual adalah (-28,200). Hasil perhitungan nilai t_{hitung} (-12,1) lebih kecil daripada t_{tabel} (2,042) pada taraf signifikansi 5% dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan ada perbedaan signifikan, motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran.

Sedangkan rata-rata perbedaan selisih motivasi belajar siswa yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media visual adalah (-11,267). Hasil perhitungan nilai t_{hitung} (-4,83) lebih kecil daripada t_{tabel} (2,042) pada taraf signifikansi 5% dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan ada perbedaan signifikan, motivasi

belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran.

Untuk menguji signifikansi pengaruh media visual dan media audio visual (variabel X) dengan motivasi belajar siswa (variabel Y), dan menggunakan rumus *t-test independent sample* (tidak berkolerasi). Dikarenakan sampel independen yaitu perbandingan antara media visuak dengan media audio visual. Berikut perhitungan independen sampel t-test.

Tabel 4.9

Uji T Independen

<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>			<i>t-test for Equality of Means</i>						
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
								<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Motivasi Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	0,09	0,76	-7,7	58	0,000	-20,500	-25,810	-15,1
	<i>Equal variances not assumed</i>			-7,7	57,9	0,000	-20,500	-25,810	-15,1

Berdasarkan tabel di atas, pada bagian *equal variances assumed* diperoleh nilai *Sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran audio visual lebih efektif jika dibandingkan dengan media pembelajaran visual terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian dengan metode kuantitatif eksperimen diuji dengan uji t. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data berupa angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran di SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

Hasil angket motivasi belajar siswa kelas kontrol kondisi awal diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 220 dan skor terendah adalah 44 serta rata-rata skor 176,37. Sedangkan dari angket motivasi belajar siswa kelas kontrol kondisi akhir diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 220 dan skor terendah adalah 44 serta rata-rata skor 188,10. Data hasil kelas eksperimen kondisi awal diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 220 dan skor terendah adalah 44 serta rata-rata skor 164,93. Sedangkan dari angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen kondisi akhir diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 220 dan skor terendah adalah 44 serta rata-rata skor 208,60. Pengambilan populasi berjumlah 90 siswa dan sebagai sampel 60 siswa dengan menggunakan *cluster random sampling*.

Berdasarkan deskripsi data diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas kontrol kondisi awal dalam kategori rendah 12 siswa atau 40%, kategori sedang sebanyak 14 siswa atau

46,6%, kategori tinggi 4 siswa atau 13,3%. Sedangkan hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas kontrol kondisi akhir dalam kategori rendah 10 siswa atau 33,3%, kategori sedang sebanyak 15 siswa atau 50%, kategori tinggi 5 siswa atau 16,7%,. Hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas eksperimen kondisi awal dalam kategori rendah 7 siswa atau 23,4%, kategori sedang sebanyak 19 siswa atau 63,3%, kategori tinggi 4 siswa atau 13,3%. Sedangkan hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas eksperimen kondisi akhir dalam kategori rendah 5 siswa atau 16,7%, kategori sedang sebanyak 16 siswa atau 53,3%, kategori tinggi 9 siswa atau 30%.

Untuk mengetahui signifikansi antara media pembelajaran (media visual dan media audio visual) menggunakan uji sampel berpasangan, dengan hasil perhitungan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media audi visual dan media visual. Kemudian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa menggunakan uji *t-test independent sample*. Hasil dari perhitungan diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa media visual dan media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023. Hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media audio visual memiliki motivasi belajar lebih tinggi dari pada kelas yang menggunakan media visual.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dale (1969) dalam Azhar (2013:27-28) bahwa banyak manfaat yang dapat diberikan dari bahan audio visual dengan guru berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Diantaranya, meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas, membuahkan perubahan yang signifikan tingkah laku peserta didik, memperlihatkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kelas kontrol di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023. Dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai t_{hitung} (-12,1) lebih kecil daripada t_{tabel} (2,042) pada taraf signifikansi 5% dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan ada perbedaan signifikan, motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan lebih efektif dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan menggunakan media visual.
2. Terdapat perbedaan kondisi awal dan kondisi akhir kelas eksperimen di kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023. Dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai t_{hitung} (-4,83) lebih kecil daripada t_{tabel} (2,042) pada taraf signifikansi 5% dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan ada perbedaan signifikan, motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan lebih efektif dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan menggunakan media audio visual.
3. Berdasarkan hasil analisis bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16

Surakarta TA 2022 / 2023. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan dengan rumus uji *independent sample t-test* pada skor angket menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak artinya, ada pengaruh media pembelajaran audio visual lebih efektif jika dibandingkan dengan media pembelajaran visual dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

Dengan demikian maka hipotesis alternatif H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022 / 2023.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Pada proses pembelajaran berlangsung peserta didik diharapkan agar lebih aktif dan meningkatkan semangat belajar agar mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Pendidik

Pendidik hendaknya dalam merancang media harus disesuaikan dengan materi ajar sehingga media yang digunakan mendukung penyampaian materi ajar. Media audio visual lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M Sardiman, 2012, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Grafindo.
- Birahi Markus, dkk, *Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Uji Mann Whitney Dan Wald Wolfowits*, Jurnal Riset Matematika Statistik Dan Terapannya, Vol. 1, No. 2.
- Departemen Agama RI, 2011, *Al-Quran Dan Tafsirnya*, Jakarta: Widya Cahaya.
- Depdiknas, 2006, *Permendiknas No. 22 Tahun 2006*, Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineke.
- Fathurrohman Muhammad & Sulistyorini, 2012, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: SUKSES OFFSET.
- Febriani Corry, *Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Prima Edukasia, Vol. 5, No. 1.
- Hamzah B. Uno, 2017, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Iwantara, dkk, 2014, *Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa*, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA, Vol, 4.
- Kurniawan, Agung dan Zarah, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Pandiva buku.
- Masidjo Ign, 1995, *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Siswa di Sekolah*, Yogyakarta: Kanisius.
- Pane dan Muhammad, 2017, *Belajar Dan Pembelajaran*, Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman, Vol. 03, No. 2.
- Purwanto Ngalm, 2002, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Karya.
- Quraisy dan Setiawan, *Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning*, *Journal Of Statistics and Its Application on Teaching and Research*, Vol. 3, No. 1.
- Rusman, 2012, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta.
- Salahudin Anas, 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sanjaya Wina, 2012, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Satriawati dan Irman, 2019, *Konsep Dasar IPA Di SD*, Banten: CV. AA Rizky.
- Sinambela Lijan Poltak, 2014, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: CV. Alfabeta.
- Trianto, 2019, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, Jakarta: Kencana.

- Undang-Undang Republik Indonesia, 2003, Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1, Hal 1.
- Warti Elis, 2016, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur*, Jurnal Mosharafa, Vol. 5, No. 2.
- Yusuf Muri, 2014, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: Kencana.

Lampiran 1 Angket Sebelum Ujicoba

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

KELAS :

NO. ABSEN :

PENTUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda di minta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda *check list* (√) pada salah satu jawaban yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda sudah menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SL = Selalu

SR = Sering

KD = Kadang-kadang

HTP = Hampir Tidak Pernah

TP = Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	HTP	TP
1	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan materi menggunakan media yang dapat didengar dan dilihat.					
2	Saya mencatat poin penting yang dijelaskan guru.					

3	Materi yang disampaikan guru terlalu monoton, sehingga saya mudah bosan.					
4	Ketika guru menjelaskan materi saya berbicara sendiri.					
5	Saya rajin belajar karena ingin mendapatkan nilai yang memuaskan.					
6	Ketika belum paham saya bertanya kepada guru.					
7	Saya akan belajar dari berbagai sumber belajar (internet, perpustakaan, dll).					
8	Saya tidak dapat memahami materi yang dijelaskan guru dengan media visual.					
9	Saya senang diberi tugas oleh guru.					
10	Saya rajin mengerjakan tugas setiap waktu.					
11	Tugas yang banyak membuat saya malas belajar.					
12	Saya mempelajari materi secara berulang-ulang.					
13	Saya malas mencari informasi dari sumber belajar.					
14	Saya merasa putus asa tidak dapat mengerjakan tugas dari guru.					
15	Saya rasa tidak mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.					
16	Ketika dikritik guru, saya senang karena itu menambah ilmu.					
17	Saya mempertahankan nilai yang sudah saya dapatkan.					
18	Saya senang menonton TV dibandingkan belajar.					
19	Dalam mencapai cita-cita saya harus belajar dengan sungguh-sungguh.					
20	Saya membuat jadwal belajar di rumah.					
21	Saat pelajaran saya berbicara dengan teman.					
22	Saya mengisi waktu luang dengan mengulangi pelajaran sekolah.					
23	Saya menghabiskan waktu untuk kegiatan ekstrakurikuler.					
24	Saya merasa tidak bisa memahami materi yang sulit.					
25	Saya merasa senang jika guru menilai hasil pekerjaan rumah (PR).					
26	Saya senang bila guru mengumumkan					

	nilai tertinggi dalam ulangan harian.					
27	Ketika nilai jelek saya tidak belajar.					
28	Saya menyontek jawaban jika belum mengerjakan pekerjaan rumah (PR).					
29	Saya kesal jika mendapat tugas banyak dari guru.					
30	Adanya bimbingan dalam menyelesaikan tugas oleh guru, membuat saya semangat belajar.					
31	Teman belajar kelompok dapat membantu saya dalam memahami materi yang sulit.					
32	Saya tidak malu mendapat nilai jelek.					
33	Saya senang jika guru mengajar dengan media yang dapat dilihat dan didengar.					
34	Saya tertarik menyelesaikan soal-soal yang diberi guru.					
35	Saya lebih aktif jika belajar dengan berdiskusi.					
36	Belajar menggunakan media buku membuat saya cepat bosan.					
37	Saya senang jika belajar dan bermain.					
38	Kurang kreatif guru dalam mengajar sehingga saya tidak tertarik.					
39	Saya lebih senang bermain jika guru menjelaskan dengan media visual.					
40	Saya tidak suka diberi kuis saat belajar.					
41	Saya tertarik jika guru mengajak berdiskusi dan hasilnya dipresentasikan.					
42	Saya malas belajar jika banyak tugas.					
43	Ruangan yang bising membuat saya tidak bersemangat dalam belajar.					
44	Ruang kelas yang nyaman, saya dapat menyelesaikan tugas dengan baik.					
45	Saya senang jika belajar dengan pemandangan yang sejuk.					
46	Saya tidak dapat belajar jika ruangan kotor.					
47	Saat belajar saya membutuhkan ruangan yang aman dan nyaman.					
48	Saya senang belajar ditempat yang ber-AC.					
49	Saya tidak dapat belajar dengan fasilitas yang seadanya.					

Lampiran 2 Data Uji Coba Angket Motivasi Belajar

Resp Ke-	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
1	4	5	4	4	5	4	3	3	5	4	5	5	4	5	5
2	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5
3	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4
5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
6	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	4
7	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4
8	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
9	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
10	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5
11	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4	5
12	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	4
13	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	4
14	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4
15	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	5	5
16	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
17	3	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	5
18	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	4	4
19	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	4	4	4
20	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	4
21	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5
22	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	3	5
23	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5
24	5	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5
25	5	4	4	3	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5
26	5	4	5	3	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4
27	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3
28	5	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4
29	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4
30	5	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4

Resp Ke-	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30
1	4	5	4	4	5	4	3	3	5	4	5	5	4	5	5
2	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5
3	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4
5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
6	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	4
7	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4
8	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
9	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
10	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5
11	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4	5
12	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	4
13	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	4
14	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4
15	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	5	5
16	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
17	3	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	5
18	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	4	4
19	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	4	4	4
20	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	4
21	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5
22	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	3	5
23	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5
24	5	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5
25	5	4	4	3	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5
26	5	4	5	3	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4
27	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3
28	5	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4
29	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4
30	5	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4

Resp Ke-	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44	X45
1	4	5	4	4	5	4	3	3	5	4	5	5	4	5	5
2	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5
3	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5
4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4
5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
6	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	4
7	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4
8	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
9	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
10	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5
11	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4	5
12	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	4
13	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	4
14	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4
15	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	4	5	5
16	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
17	3	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	5
18	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	4	4
19	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	4	4	4
20	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	4
21	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5
22	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	3	5
23	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5
24	5	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5
25	5	4	4	3	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5
26	5	4	5	3	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4
27	5	4	4	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3
28	5	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4
29	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4
30	5	3	4	3	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4

Resp Ke-	X46	X47	X48	X49	X50
1	4	5	4	4	5
2	4	5	4	4	5
3	3	5	4	4	5
4	4	5	5	4	5
5	5	4	5	4	5
6	5	4	4	4	5
7	4	4	3	4	5
8	5	5	4	5	5
9	4	4	5	5	5
10	5	4	5	5	5
11	5	4	5	5	5
12	4	5	4	5	5
13	4	5	4	4	5
14	5	5	4	4	4
15	5	5	4	4	4
16	5	5	4	5	4
17	3	5	4	5	4
18	4	5	5	5	4
19	4	5	5	5	5
20	4	5	5	5	5
21	5	5	5	4	5
22	5	5	5	4	5
23	5	5	4	3	4
24	5	4	3	3	4
25	5	4	4	3	3
26	5	4	5	3	3
27	5	4	4	4	3
28	5	3	5	4	4
29	5	4	4	4	4
30	5	3	4	3	4

Lampiran 3 Angket Setelah Ujicoba

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA :

KELAS :

NO. ABSEN :

PENTUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda di minta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda *check list* (√) pada salah satu jawaban yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda sudah menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SL = Selalu

SR = Sering

KD = Kadang-kadang

HTP = Hampir Tidak Pernah

TP = Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	HTP	TP
1	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan materi menggunakan media yang dapat didengar dan dilihat.					
2	Saya mencatat poin penting yang dijelaskan guru.					

3	Materi yang disampaikan guru terlalu monoton, sehingga saya mudah bosan.					
4	Ketika guru menjelaskan materi saya berbicara sendiri.					
5	Saya rajin belajar karena ingin mendapatkan nilai yang memuaskan.					
6	Ketika belum paham saya bertanya kepada guru.					
7	Saya akan belajar dari berbagai sumber belajar (internet, perpustakaan, dll).					
8	Saya tidak dapat memahami materi yang dijelaskan guru dengan media visual.					
9	Saya senang diberi tugas oleh guru.					
10	Saya rajin mengerjakan tugas setiap waktu.					
11	Tugas yang banyak membuat saya malas belajar.					
12	Saya malas mencari informasi dari sumber belajar.					
13	Saya merasa putus asa tidak dapat mengerjakan tugas dari guru.					
14	Saya rasa tidak mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan.					
15	Ketika dikritik guru, saya senang karena itu menambah ilmu.					
16	Saya mempertahankan nilai yang sudah saya dapatkan.					
17	Saya senang menonton TV dibandingkan belajar.					
18	Dalam mencapai cita-cita saya harus belajar dengan sungguh-sungguh.					
19	Saya membuat jadwal belajar di rumah.					
20	Saat pelajaran saya berbicara dengan teman.					
21	Saya mengisi waktu luang dengan mengulangi pelajaran sekolah.					
22	Saya menghabiskan waktu untuk kegiatan ekstrakurikuler.					
23	Saya merasa tidak bisa memahami materi yang sulit.					
24	Saya merasa senang jika guru menilai hasil pekerjaan rumah (PR).					
25	Saya senang bila guru mengumumkan nilai tertinggi dalam ulangan harian.					
26	Ketika nilai jelek saya tidak belajar.					

27	Saya menyontek jawaban jika belum mengerjakan pekerjaan rumah (PR).					
28	Saya kesal jika mendapat tugas banyak dari guru.					
29	Adanya bimbingan dalam menyelesaikan tugas oleh guru, membuat saya semangat belajar.					
30	Teman belajar kelompok dapat membantu saya dalam memahami materi yang sulit.					
31	Saya tidak malu mendapat nilai jelek.					
32	Saya senang jika guru mengajar dengan media yang dapat dilihat dan didengar.					
33	Saya lebih aktif jika belajar dengan berdiskusi.					
34	Saya senang jika belajar dan bermain.					
35	Kurang kreatif guru dalam mengajar sehingga saya tidak tertarik.					
36	Saya lebih senang bermain jika guru menjelaskan dengan media visual.					
37	Saya malas belajar jika banyak tugas.					
38	Ruangan yang bising membuat saya tidak bersemangat dalam belajar.					
39	Ruang kelas yang nyaman, saya dapat menyelesaikan tugas dengan baik.					
40	Saya senang jika belajar dengan pemandangan yang sejuk.					
41	Saya tidak dapat belajar jika ruangan kotor.					
42	Saat belajar saya membutuhkan ruangan yang aman dan nyaman.					
43	Saya tidak dapat belajar dengan fasilitas yang seadanya.					
44	Saya tidak bisa belajar jika ruangan ada ditempat umum.					

Lampiran 4 Data Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Awal

Resp Ke-	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
1	4	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	5
2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5	4
3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	5
4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4
5	3	5	4	5	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	5
6	3	5	4	5	4	5	3	4	3	5	4	4	4	3	3
7	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
8	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	3	4
9	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4
10	3	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4	4
11	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4	4
12	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	4
13	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
15	4	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	5	5
18	5	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	4	5
19	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4	5
20	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	3
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	3
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	3
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3

Resp Ke-	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30
1	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	5
2	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5	4
3	5	5	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	5
4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4	4
5	5	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4	5
6	5	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	3	3
7	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4
8	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4
9	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4
10	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4	4
11	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4	4
12	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	4
13	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
15	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	5	5
18	4	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	4	5
19	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4	5
20	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	3
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	3
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	3
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3

Resp Ke-	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44
1	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5
2	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5
3	5	5	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4
4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4
5	5	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4
6	5	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	3
7	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3
8	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3
9	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4
10	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4
11	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4
12	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5
13	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5
15	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	5
18	4	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	4
19	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4
20	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5

Lampiran 5 Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Awal

Resp Ke-	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
1	4	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	5	5
2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5	4
3	4	5	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	5
4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4
5	3	5	4	5	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	5
6	3	5	4	5	4	5	3	4	3	5	4	4	4	3	3
7	3	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4
8	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	3	4
9	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4
10	3	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4	4
11	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4	4
12	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	4
13	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
15	4	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	5	5
18	5	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	4	5
19	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4	5
20	5	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	3
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	3
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	3
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3

Resp Ke-	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30
1	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	5
2	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5	4
3	5	5	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	5
4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4	4
5	5	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4	5
6	5	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	3	3
7	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4
8	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4
9	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4
10	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4	4
11	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4	4
12	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	4
13	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
15	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	5	5
18	4	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	4	5
19	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4	5
20	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	3
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	3
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	3
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3

Resp Ke-	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44
1	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5
2	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5
3	5	5	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4
4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4
5	5	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4
6	5	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	3
7	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3
8	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3
9	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4
10	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4
11	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4
12	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5
13	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5
15	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	5
18	4	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	4
19	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4
20	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5

Lampiran 6 Data Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Akhir

Resp Ke-	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
1	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	3
2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	3
3	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	3
4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	4
5	3	5	4	5	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4
6	3	5	4	5	4	5	3	4	3	5	4	4	4	3	4
7	3	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	3	4
8	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	4	4	3	3
9	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	5	4	5	4	3
10	3	4	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4	3
11	4	4	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4	4
12	3	5	4	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	4
13	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
15	4	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5
17	4	4	4	4	3	4	5	3	4	5	4	3	4	5	5
18	5	5	4	4	3	4	5	3	3	5	4	3	4	4	5
19	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5
20	5	5	4	4	3	5	4	4	3	4	5	3	3	4	5
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	3
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	3
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	3
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3

Resp Ke-	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30
1	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5	5
2	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5	4
3	5	5	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	5
4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4	4
5	5	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4	5
6	5	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	3	3
7	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3	4
8	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4
9	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4
10	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4	4
11	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4	4
12	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	4
13	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
15	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5	5
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	5	5
18	4	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	4	5
19	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4	5
20	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4	5
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4	3
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	3
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	3
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	3
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3

Resp Ke-	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44
1	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	3	4	5
2	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5
3	5	5	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4
4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	4	5	3	4
5	5	5	4	3	4	5	3	4	3	4	4	5	4	4
6	5	5	4	3	4	5	3	4	3	5	4	5	4	3
7	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	4	3
8	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3
9	4	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4
10	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	5	5	4
11	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	4	5	4
12	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5
13	3	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5
15	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	5
16	4	4	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4	5
17	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	5
18	4	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	4
19	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	3	4
20	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	3	3	4
21	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4
22	5	4	4	5	3	3	4	4	3	4	5	4	4	3
23	5	4	4	5	3	4	3	4	4	4	5	4	4	3
24	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	4	3
25	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4
26	5	5	5	4	3	3	4	3	3	4	4	5	5	4
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5

Lampiran 7 Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Akhir

Resp Ke-	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15
1	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4
3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5
4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5
6	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4
7	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4
10	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4
11	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4
12	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4
13	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
15	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
16	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
17	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5
18	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5
19	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5
20	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5
21	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5
22	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4
23	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4
24	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4
25	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	5
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5

Resp Ke-	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30
1	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4
3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5
4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5
6	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4
7	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4
10	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4
11	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4
12	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4
13	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
15	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
16	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
17	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5
18	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5
19	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5
20	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5
21	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5
22	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4
23	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4
24	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4
25	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4
26	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	5
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5

Resp Ke-	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44
1	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5
2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5
3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4
4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4
5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
6	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5
7	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4
10	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4
11	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	4	5	4
12	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5
13	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5
14	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5
15	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5
16	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5
17	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5
18	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4
19	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4
20	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4
21	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4
22	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5
23	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5
24	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5
25	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4
26	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4
27	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	5	5	4
28	4	5	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5
29	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5	5
30	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5

Lampiran 8 Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum	Sesudah
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	12.87	41.07
	Std. Deviation	5.111	11.573
Most Extreme Differences	Absolute	.146	.138
	Positive	.146	.138
	Negative	-.087	-.112
Test Statistic		.146	.138
Asymp. Sig. (2-tailed)		.105 ^c	.151 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Lampiran 9 Deskripsi data

1. Deskripsi Data Kelas Kontrol

		Statistics	
		Sebelum	Sesudah
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		176.37	188.10
Median		178.50	189.50
Mode		176 ^a	197
Std. Deviation		10.633	10.060
Minimum		138	170
Maximum		187	201
Sum		5291	5643

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

2. Deskripsi Data Kelas Eksperimen

		Statistics	
		Sebelum	Sesudah
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		164.93	208.60
Median		169.00	211.00
Mode		170 ^a	220
Std. Deviation		17.035	10.483
Minimum		117	190
Maximum		188	220
Sum		4948	6258

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 10 Kriteria Tingkat Reliabilitas

Nilai	Keterangan
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

Lampiran 11 Tabel Product Moment

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 12 Proses Belajar Mengajar





Lampiran 13 Pengisian Angket



Lampiran 14 Data Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa						
1	Alvin Aprilio L.P.						
2	Arief Ageng Rizky						
3	Avisa Sigi Pramudita Amzi						
4	Davan Putra Pratama						
5	Erwin Raharja						
6	Fachry Arka Wiratama						
7	Fauzan Ardrasyah Gunawan						
8	Gracia Ayu Oktaria						
9	Habibi Putra Ramadhan						
10	Ilmira Rayya Pramono						
11	Janeeta Khansa Dwi Prasetyo						
12	Khairunnisa' Assyifa						
13	Maritza Maheswari Ismail						
14	Maulana Bumi Pangestu						
15	Muhamat Arda						
16	Muhammad Azka Rosyad Ramadhan						
17	Muhammad Naufal Rizqullah						
18	Nabila Athifa						
19	Nadlifal Ramadhan Maryadie						
20	Nasrullah Zhafif Ahzam Gani						
21	Queenansha Aprinima Herlani						
22	Rendra Wibowo						
23	Roifa Sinfian Rizkiya						
24	Sarah Tsaqifatun Nisa'						
25	Shayna Nara Afira						
26	Vicky Bhadra Kumiawan						
27	Vikha Azizah Al Husna						
28	Yolan Ragil Maulana						
29	Yusra Nafisah Putri						

Lampiran 16 Surat Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA FAKULTAS ILMU TARBİYAH Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo Telepon 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774 Website: www.uinsaid.ac.id E-mail: info@uinsaid.ac.id
Nomor	: B- 3625 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/8/2022
Lampiran	: -
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian
Kepada Yth. Kepala SD Muhammadiyah 16 Surakarta Di Tempat	
Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:	
Nama	: Hana Nur Romadhoni
NIM	: 183141098
Jurusan / Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: 9
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta TA 2022/2023
Waktu Penelitian	: 16 Agustus 2022 - selesai
Tempat	: SD Muhammadiyah 16 Surakarta
Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.	
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.	
Surakarta, 12 Agustus 2022 a.n. Dekan, Wakil Dekan I	
 Drs. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag. NIP. 19730715 199903 2 002	
Tembusan : Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta	

Lampiran 17 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH SURAKARTA
**SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 16**
KARANGASEM – LAWEYAN – SURAKARTA
NSS : 104 036 101 045
Karangasem Rt. 02 Rw. III ☎0271 – 740700 Surakarta. 57145

SURAT KETERANGAN

No : 063/SD.M.16/VIII/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sarono, S.Pd.I
NIP : 19620907 200801 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : HANA NUR ROMADHONI
NIM : 183141098
Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah 16 Karangasem, Laweyan Surakarta guna memenuhi tugas kuliah skripsi dengan judul **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 16 SURAKARTA TA 2022 / 2023"**.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 22 Agustus 2022
Kepala Sekolah

Sarono, S.Pd.I
NIP.19620907 200801 1 002



Lampiran 18 RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Muhammadiyah 16 Surakarta

Kelas / Semester : V / 1

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan

Pembelajaran Ke : 1

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)

IPA

- 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
- 4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.

Indikator:

- 3.1.1 Menyebutkan alat gerak hewan dan manusia.
- 4.1.1 Menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar.
2. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat.
3. Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut.
4. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia.
- Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.
- Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.
- Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi dan cara menentukan ide pokok

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Lcd proyektor, laptop, speaker.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">• Siswa berdoa bersama.• Guru mengecek kehadiran siswa.• Guru menyampaikan materi tentang “Organ Gerak Hewan”.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengamati materi tentang organ gerak hewan dan manusia pada lcd proyektor. (<i>mengamati</i>)• Siswa mendengarkan bacaan berjudul “Organ Gerak Manusia dan Hewan” (<i>mengumpulkan informasi</i>)• Siswa membuat paragraf berdasarkan ide pokok yang telah ditentukan. (<i>menalar</i>)• Siswa membuat kesimpulan dari hasil paragraf yang ditulis.• Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya mengenai organ gerak manusia dan hewan yang telah dilihatnya. (<i>mengkomunikasikan</i>)• Siswa melakukan tanya jawab dan	50 menit

	didampingi guru. (<i>menanya</i>)	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan. • Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapat. • Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 	10 enit

H. Teknik penilaian

- a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab, disiplin.
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis.
- c. Penilaian keterampilan : unjuk kerja.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sarono, S.Pd.I
NIP.

Surakarta, 10 Agustus 2022
Guru Kelas V

Hana Nur Romadhoni
NIM. 183141098

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SEKOLAH : SD Muhammadiyah 16 Surakarta

KELAS/SEMESTER : 5 / 1

Tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Subtema : Manusia dan Lingkungan

PERTEMUAN KE- : 2

ALOKASI WAKTU : 2 JP

A. KOMPETENSI INTI (KI):

1. KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. KI-3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. KI-4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI:

IPA

- KD 3.1 : Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
3.1.1 : mengetahui alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
- KD 4.1 : Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.
4.1.1 : mempraktikkan alat gerak manusia dan hewan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa mampu memahami tulang sebagai salah satu organ gerak manusia secara benar.
2. Dengan membaca, siswa mampu mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf secara bertanggung jawab.
3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia secara tepat.
4. Dengan diskusi, siswa dapat memahami fungsi masing-masing tulang pada manusia secara benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- IPA

E. PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Pendekatan saintifik
2. Strategi: Aktif learning

F. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Buku Tematik
- Laptop
- Speaker

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">- Siswa menjawab salam yang diberikan oleh guru.- Salah satu siswa memimpin doa.- Mengecek kehadiran siswa.- Mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran hari ini.	5 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">- Siswa mengamati gambar yang ada di LCD proyektor. (<i>mengamati</i>)- Siswa menyajikan dan mengkomunikasikan hasil pengamatannya secara tertulis dengan panduan pertanyaan yang ada di buku siswa. (<i>mengumpulkan informasi</i>)- Siswa mengamati rangka organ gerak manusia.- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai organ gerak manusia. (<i>menanya</i>)- Siswa diberikan tugas untuk membuat rangka organ gerak manusia di kertas. (<i>menalar</i>)- Siswa mengamati video mengenai bagian organ gerak manusia dan fungsinya. (<i>mengamati</i>)- Pada kegiatan ayo membaca, siswa diminta untuk membaca teks tentang Penyandang Cacat yang Sukses.- Siswa diberikan kesempatan bertanya dan mengemukakan pendapatnya berdasarkan	60 menit

	pemahaman yang sudah di dapat selama kegiatan belajar berlangsung. <i>(mengkomunikasikan)</i>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar pada hari ini. - Salah satu siswa memimpin doa penutup pembelajaran hari ini. - Siswa menjawab salam. 	5 menit

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN.

- a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab, disiplin.
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis.
- c. Penilaian keterampilan : unjuk kerja.

Surakarta, 11 Agustus 2022

Mengetahui,

Kepala

SD Muhammadiyah 16 Surakarta,

Guru Kelas V,

Sarono, S. Pd.I

NIP.

Hana Nur Romadhoni

NIM. 183141098

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Muhammadiyah 16 Surakarta

Kelas / Semester : V / 1

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan

Pembelajaran Ke : 5

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)

IPA

3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.

4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.

Indikator:

3.1.1 Mengetahui ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata

4.1.1 Membuat rangka hewan avertebrata dan vertebrata

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar.
2. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat.
3. Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut.
4. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menentukan perbedaan hewan vertebrata dan avertebrata
- Menentukan ide pokok dari bacaan
- Membuat model hewan avertebrata dari plastisin
- Membuat gambar ilustrasi sesuai teks bacaan

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : Permainan, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

2. Lcd proyektor, laptop, speaker, plastisin

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdoa bersama. • Guru mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan materi tentang “Organ Gerak Hewan”. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mencermati video ilustrasi (<i>mengkomunikasikan</i>) • Guru memberikan kesempatan siswa untuk memberikan tanggapan terhadap video yang diamati (<i>menanya</i>) • Siswa memperhatikan gambar kelinci yang merupakan hewan vertebrata dan hewan siput yang merupakan hewan avertebrata. (<i>mengamati</i>) • Siswa menuliskan perbandingan karakteristik kelinci dengan siput (<i>menalar</i>) • Siswa mengidentifikasi organ gerak hewan avertebrata beserta fungsinya secara berkelompok (<i>mengumpulkan informasi</i>) • Siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas • Siswa membuat hewan siput dengan 	50 menit

	plastisin secara kelompok	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan. • Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapat. • Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 	10 enit

H. Teknik penilaian

- a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab, disiplin.
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis.
- c. Penilaian keterampilan : unjuk kerja.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Surakarta, 12 Agustus 2022
Guru Kelas V

Sarono, S.Pd.I
NIP.

Hana Nur Romadhoni
NIM. 183141098

Lampiran 19 RPP Kelas Kontrol

RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sekolah : SD Muhammadiyah 16 Surakarta
Kelas / Semester : V / 1
Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan
Pembelajaran Ke : 1
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)

IPA

- 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
- 4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.

Indikator:

- 3.1.1 Menyebutkan alat gerak hewan dan manusia.
- 4.1.1 Menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar.
2. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat.
3. Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut.
4. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Membaca bacaan tentang organ gerak hewan dan manusia.
- Menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan.
- Menulis dan mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf.
- Berdiskusi menyebutkan pengertian, fungsi dan cara menentukan ide pokok

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku siswa tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku teks dan gambar organ gerak hewan dan manusia.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">• Siswa berdoa bersama.• Guru mengecek kehadiran siswa.• Guru menyampaikan materi tentang “Organ Gerak Hewan”.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mengamati gambar dan percakapan tentang organ gerak hewan dan manusia. (<i>mengamati</i>)• Siswa membaca bacaan berjudul “Organ Gerak Manusia dan Hewan” (<i>mengumpulkan informasi</i>)• Siswa membuat paragraf berdasarkan ide pokok yang telah ditentukan. (<i>menalar</i>)• Siswa membuat kesimpulan dari hasil paragraf yang ditulis.• Siswa melakukan tanya jawab dan didampingi guru. (<i>menanya</i>)	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Bersama-sama siswa membuat kesimpulan.• Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan	10 menit

	pendapat. • Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.	
--	---------------------------------------------------------------------------	--

H. Teknik penilaian

- a. Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab, disiplin.
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis.
- c. Penilaian keterampilan : unjuk kerja.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Surakarta, 10 Agustus 2022
Guru Kelas V

Sarono, S.Pd.I
NIP.

Hana Nur Romadhoni
NIM. 183141098

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SEKOLAH : SD Muhammadiyah 16 Surakarta

KELAS/SEMESTER : 5 / 1

Tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Subtema : Manusia dan Lingkungan

PERTEMUAN KE- : 2

ALOKASI WAKTU : 2 JP

A. KOMPETENSI INTI (KI):

1. KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. KI-3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. KI-4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI:

IPA

- KD 3.1 : Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
3.1.1 : mengetahui alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
- KD 4.1 : Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.
4.1.1 : mempraktikkan alat gerak manusia dan hewan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa mampu memahami tulang sebagai salah satu organ gerak manusia secara benar.
2. Dengan membaca, siswa mampu mengolah informasi dari bacaan dan menentukan ide pokok dari setiap paragraf secara bertanggung jawab.
3. Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan dan menunjukkan berbagai jenis tulang sebagai organ gerak pada manusia secara tepat.
4. Dengan diskusi, siswa dapat memahami fungsi masing-masing tulang pada manusia secara benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- IPA

E. PENDEKATAN DAN STRATEGI PEMBELAJARAN

1. Pendekatan saintifik
2. Strategi: Aktif learning

F. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Buku Tematik

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">- Siswa menjawab salam yang diberikan oleh guru.- Salah satu siswa memimpin doa.- Mengecek kehadiran siswa.- Mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran hari ini.	5 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">- Siswa mengamati gambar yang ada di buku. (<i>mengamati</i>)- Siswa menyajikan dan mengkomunikasikan hasil pengamatannya secara tertulis dengan panduan pertanyaan yang ada di buku siswa. (<i>mengumpulkan informasi</i>)- Siswa mengamati rangka organ gerak manusia.- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai organ gerak manusia. (<i>menanya</i>)- Siswa diberikan tugas untuk membuat rangka organ gerak manusia di kertas. (<i>menalar</i>)- Siswa mengamati membaca buku mengenai bagian organ gerak manusia dan fungsinya. (<i>mengamati</i>)- Pada kegiatan ayo membaca, siswa diminta untuk membaca teks	60 menit

	<p>tentang Penyandang Cacat yang Sukses.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diberikan kesempatan bertanya dan mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah di dapat selama kegiatan belajar berlangsung. (<i>mengkomunikasikan</i>) 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersama guru menyimpulkan hasil belajar pada hari ini. - Salah satu siswa memimpin doa penutup pembelajaran hari ini. - Siswa menjawab salam. 	5 menit

H. Teknik penilaian

- Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab, disiplin.
- Penilaian pengetahuan : tes tertulis.
- Penilaian keterampilan : unjuk kerja.

Surakarta, 11 Agustus 2022

Mengetahui,

Kepala

SD Muhammadiyah 16 Surakarta,

Guru Kelas V,

Sarono, S. Pd.I

Hana Nur Romadhoni

NIP.

NIM. 183141098

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SD Muhammadiyah 16 Surakarta

Kelas / Semester : V / 1

Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan

Pembelajaran Ke : 5

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)

IPA

3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.

4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.

Indikator:

3.1.1 Mengetahui ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata

4.1.1 Membuat rangka hewan avertebrata dan vertebrata

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar.
2. Dengan kegiatan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok setiap paragraf dalam bacaan secara tepat.
3. Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan ide pokok menjadi sebuah paragraf secara runtut.
4. Dengan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan pengertian, fungsi, dan cara menentukan ide pokok bacaan secara percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menentukan perbedaan hewan vertebrata dan avertebrata
- Menentukan ide pokok dari bacaan
- Membuat model hewan avertebrata dari plastisin
- Membuat gambar ilustrasi sesuai teks bacaan

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : Permainan, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Buku siswa tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V (Buku tematik terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdoa bersama. • Guru mengecek kehadiran siswa. • Guru menyampaikan materi tentang “Organ Gerak Hewan”. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mencermati gambar ilustrasi (<i>mengkomunikasikan</i>) • Guru memberikan kesempatan siswa untuk memberikan tanggapan terhadap gambar yang diamati (<i>menanya</i>) • Siswa memperhatikan gambar kelinci yang merupakan hewan vertebrata dan hewan siput yang merupakan hewan avertebrata. (<i>mengamati</i>) • Siswa menuliskan perbandingan karakteristik kelinci dengan siput (<i>menalar</i>) • Siswa mengidentifikasi organ gerak hewan avertebrata beserta fungsinya (<i>mengumpulkan informasi</i>) • Siswa menggambar rangka hewan avertebrata 	50 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan. • Guru memberikan kesempatan siswa 	10 enit

	untuk menyampaikan pendapat. <ul style="list-style-type: none">• Mengajak semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

H. Teknik penilaian

- Penilaian sikap : percaya diri, peduli tanggung jawab, disiplin.
- Penilaian pengetahuan : tes tertulis.
- Penilaian keterampilan : unjuk kerja.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Surakarta, 12 Agustus 2022
Guru Kelas V

Sarono, S.Pd.I
NIP.

Hana Nur Romadhoni
NIM. 183141098