

Pengaruh Media Pembelajaran Roda Pintar Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Hidup Sehat dan Bersih di Tempat Umum Siswa Kelas II SDN 106815 Deli Serdang

Forman Teddoh Marito Hasugian¹, Dara Fitriah Dwi²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan
E-mail: formanhasugian876@gmail.com¹, smart_dwi@yahoo.co.id²

Abstract

In the teaching and learning process what needs to be a teacher's attention is how to create a classroom environment that is conducive, fun, exciting, interesting to learn, one of which is by using appropriate learning media, for example audio-visual media, so that it can stimulate maximum learning motivation for students. his students. Motivation contains a desire that activates, moves, distributes, and directs the attitudes and behavior of individual learning. The essence of learning motivation is "internal and external encouragement to students who are learning to make changes in behavior. As for the problems that the authors found through the use of smart wheel learning media on student learning motivation at SDN 106815, data were obtained showing the use of smart wheel learning media quite good and student motivation is also quite good. The formulation of the problem that the author proposes in this study is "Does the use of smart wheel learning media affect student learning motivation in Indonesian subjects for healthy and clean living in the general environment in class II SDN 106815 Deli Serdang. The research that the researcher did was a quantitative research. The data collection method that the author uses is a questionnaire and documentation method. The results of the author's data analysis using the formula and the results obtained (X²) are 12.04 greater than the table Chi Square at a significant level of 5% at df or db = 4 which is 9.488, thus the calculated Chi Square price is greater than the table Chi Square price at a significant level of 5% therefore Ho is rejected and Ha is accepted. So it can be concluded that there is a positive influence between the effect of using smart wheel learning media on students' learning motivation in Indonesian subjects at SDN 106815.

Keyword: *Development, Smart Wheel Media, Learning Motivation.*

Abstrak

Pada proses belajar mengajar yang perlu menjadi perhatian seorang guru adalah bagaimana menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, menyenangkan, menggairahkan, menarik untuk belajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, misal media audio visual, sehingga dapat dapat menggairahkan motivasi belajar yang maksimal bagi para anak didiknya. Pada motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Hakikat motivasi belajar adalah “dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Adapun masalah yang penulis temukan melalui penggunaan media pembelajaran roda pintar terhadap motivasi belajar siswa di SDN 106815 , diperoleh data

yang menunjukkan penggunaan media pembelajarannya roda pintar cukup baik dan motivasi belajar siswa juga tergolong cukup baik. Rumusan masalah yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran roda pintar mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi hidup sehat dan bersih di lingkungan umum di kelas II SDN 106815 Deli Serdang. Penelitian yang peneliti lakukan merupakan penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data yang penulis gunakan adalah metode angket dan dokumentasi. Hasil analisa data penulis menggunakan rumus dan hasil yang diperoleh (X^2) yaitu 12,04 lebih besar dari Chi Kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% pada df atau db = 4 yaitu 9,488, dengan demikian harga Chi Kuadrat hitung lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% karenanya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif antara pengaruh penggunaan media pembelajaran roda pintar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN 106815.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Roda Pintar, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 “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”. Dunia pendidikan dituntut harus menyesuaikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam memanfaatkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk dunia pendidikan saat ini, khususnya dalam persiapan pembelajaran. Teknologi Informasi (TI) banyak berperan dalam bidang pendidikan. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan, dari pendidikan tatap muka yang konvensional kearah pendidikan yang lebih terbuka. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai teknologi utama maupun

sebagai teknologi pendukung. TI digunakan sebagai media pembelajaran dan fasilitas pembelajaran. (Sukmawarti, dkk. 2017).

Proses kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses yang memiliki serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Proses belajar mengajar memiliki makna adanya suatu kesatuan kegiatan yang tidak terpisahkan antara siswa sebagai pebelajar dan guru sebagai pengajar. Guru memegang peran penting dalam pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Hidayat dan Siti Kayroyiah (2018) Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar. Di era kemajuan teknologi, banyak perangkat pembelajaran berbasis multimedia. Keluasan pemanfaatan multimedia sangat mempengaruhi perkembangan teknologi khususnya dunia komputer yang luar biasa. Kini bagi masyarakat kita ada anggapan bahwa multimedia sudah menjadi bagian hidup. Telah banyak bidang yang memanfaatkan dan

menggunakan multimedia diantaranya dunia pendidikan.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia seorang guru harus dapat menyampaikan pembelajaran secara menarik, inovatif, dan dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar.

Ada banyak sekali jenis media pembelajaran, seperti media roda pintar, media animasi, dan sebagainya. Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang penting dalam proses belajar mengajar yang dapat menyalurkan pesan yang akan di sampaikan kepada siswa baik berupa alat, orang maupun bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran dapat merangsang siswa agar lebih efektif. Menurut Khairunnisa (2017) roda pintar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran roda pintar dapat dijadikan solusi guru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang suka bermain tetap bermain, namun mereka bermain sambil belajar. Media roda pintar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan Sutjipto (2011).

Media pembelajaran adalah seperangkat alat komunikasi yang melibatkan seseorang dalam proses belajar (Arda, Saehana, dan Darsikin, 2015). Pada penelitian (Basri, Waspo, dan Sumarni 2013) media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan melalui proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Memahami objek dan fenomena alam tertentu yang sulit diperoleh di dunia nyata

akan memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga bagi siswa. Misalnya anak perkotaan yang mempelajari ekosistem di sawah, bagi anak perkotaan sawah adalah langkah bagi mereka. Ketika interaksi ini terjadi, siswa dapat memperdalam pemahamannya dan mengkonstruksi pengetahuannya (Han et al., 2015). Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurseto, 2011).

Motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Pada motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku belajar. Motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar. Jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang besar maka siswa akan cepat mengerti dan mengingatnya. Motivasi juga merupakan faktor utama yang menentukan keterlibatan siswa dalam belajar. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa tersebut. Sardiman (2011;75) menjelaskan bahwa “motivasi dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di maknai bahwa media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyampaikan informasi tentang materi yang akan diajarkan pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media

dengan tepat dan sesuai, maka dapat membangkitkan keingintahuan dan minat baru bagi siswa, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan observasi peneliti mengamati siswa kelas II SDN 106815 Deli Serdang, Ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, yaitu Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, peneliti juga menemukan guru yang kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran, Siswa terlihat tidak antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru, Siswa sering sekali mengobrol dengan teman sebangkunya di luar materi pelajaran dan sering keluar masuk kelas dengan alasan ingin ke kamar mandi, Siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan, hal ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa.

Dari temuan pada saat melaksanakan observasi, peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran Roda Pintar agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Wahyuni, 2017) menyatakan bahwa media roda keberuntungan (pintar) adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal. Sedangkan menurut (Aulia, 2016) menyatakan bahwa roda keberuntungan (pintar) adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Pada sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk kosa-kata pada sektor dalam

lingkaran tersebut. Pada penggunaan roda putar melibatkan seluruh siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media roda pintar merupakan alat untuk membangun motivasi siswa yang berbentuk lingkaran menyerupai roda yang bisa berputar-putar atau berkeliling dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media roda pintar, diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan media roda putar juga bisa disebut media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Pada penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran roda pintar mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi hidup sehat dan bersih di lingkungan umum di kelas II SDN 106815 Deli Serdang.

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran roda pintar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi hidup sehat dan bersih di lingkungan umum di kelas II SDN 106815 Deli Serdang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 106815 Deli Serdang Marindal I Psr V, Kecamatan Patumbak, Deli Serdang, Sumatera Utara. Penelitian

yang akan peneliti lakukan ini adalah penelitian yang bersifat eksperimen kuantitatif. Menurut Soewadji Jusuf bahwa “Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mencari hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel dan untuk pengujian hipotesis. Adapun sifat dari penelitian ini adalah bersifat korelasi sebab akibat atau penelitian pengaruh. Yaitu “dinamakan penelitian sebab akibat karena antara keadaan pertama dengan kedua terdapat hubungan sebab akibat. Keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab yang kedua, keadaan pertama berpengaruh terhadap yang kedua. (Suharsimi Arikunto:2006).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen 1 menggunakan media pembelajaran roda pintar

sedangkan pada kelas eksperimen 2 tidak menggunakan media pembelajaran roda pintar. Dalam penelitian ini diberi perlakuan sebanyak 2 kali pada masing-masing kelas dan setiap perlakuan diberikan kuis dengan soal yang berbeda. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah jenis data kuantitatif yaitu nilai-nilai hasil belajar.

Dengan pendekatan kuantitatif peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran roda pintar terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia hidup sehat dan bersih di tempat umum siswa kelas II SDN 106815 Deli Serdang yang peneliti ambil sebagai tempat penelitian. Rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.

Kelas	Tindakan	Test
Kelas II A	Menggunakan Roda Pintar (X)	Pretest Posttest
Kelas II B	Tidak Menggunakan Roda Pintar (Y)	Pretest Posttest

Keterangan :

X1.1 = Perlakuan pertama menggunakan media pembelajaran roda pintar

X1.2 = Perlakuan kedua menggunakan media pembelajaran roda pintar

X2.1 = Perlakuan pertama tidak menggunakan media pembelajaran

X2.2 = Perlakuan kedua tidak menggunakan media pembelajaran

T1 = Pretest

T2 = Post test

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa

kelas II di SDN 106815 Deli Serdang yang terdiri dari 2 kelas. Kelas A sebanyak 34 siswa dan kelas B sebanyak 34 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh, dimana populasi dalam penelitian ini ada 2 kelas dan pengambilan sampel 68 siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara menyeluruh dikarenakan terbatasnya populasi yaitu 2 kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki dua variabel. Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (X) adalah Media Pembelajaran Roda Pintar

2. Variabel terikat (Y) adalah Motivasi Belajar.

Indikator yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan alat untuk mengukur aktifitas atau jawaban test yang telah dijawab oleh responden, yang menjadi indikator dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh dari jawaban responden dari test yang telah disediakan, baik untuk variabel X dan variabel Y. Untuk indikator variabel nya sebagai berikut :

1. Indikator variabel bebas X yaitu Media Pembelajaran roda pintar
2. Indikator variabel terikat Y yaitu Motivasi Belajar Siswa.

Instrumen penelitian adalah alat fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diperoleh.

Dalam pelaksanaan pengumpulan data sesuai tes yang disebarkan. Maka dari itu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Angket

Metode angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang Pengaruh media pembelajaran roda pintar terhadap motivasi belajar. Cara untuk memperoleh data tentang pengaruh media pembelajaran roda pintar terhadap motivasi belajar penelitian menggunakan angket langsung kepada responden. Pada penelitian ini jenis angket yang digunakan adalah jenis angket berstruktur dalam bentuk pilihan

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode pendukung setelah angket yang akan digunakan untuk memperoleh data mengenai pendidik dan staf, jumlah peserta

didik, denah lokasi, struktur organisasi sekolah, serta tenaga kependidikan dan karyawan, sarana dan prasarana dan juga sejarah singkat berdirinya SDN 106815 Deli Serdang.

Sebagian data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif (berupa angka-angka) yang berasal dari hasil angket dengan menggunakan teknik kuantitatif dengan rumus Chi Kuadrat sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(F_0 - F_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

x^2 = chi kuadrat

F₀ = frekuensi yang diperoleh dalam penelitian

F_h = frekuensi yang diharapkan

Cara melihat tingkat kekuatan hubungan dari kedua variabel tersebut adalah dengan cara membandingkan harga C hitung dengan Koefisien Kontingensi Maksimum (C_{maks}). Harga C_{maks} ini dapat dicari dengan rumus :

$$C_{maks} = \sqrt{\frac{(m-1)}{m}}$$

Keterangan :

C_{maks} = Koefisien Kontingensi Maksimum

M = Nilai minimum antara banyak kolom dan banyak baris

Rumus yang digunakan untuk mencari t_{hitung} jika kelompok berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistik digunakan adalah uji -t dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2017:273)

Keterangan:

Pengaruh Media Pembelajaran Roda Pintar...

\bar{X}_1 = Rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata kelompok kontrol

S_1 = Simpangan baku X_1

S_2 = Simpangan baku X_2

n_1 = Simpangan baku X_1

n_2 = Simpangan baku X_2

Untuk mengetahui pengujian hipotesis diterima atau ditolak maka gunakan taraf $\alpha = 0.05$ dengan dk = $n_1 + n_2 - 2$ dan peluang $(1 - \alpha)$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui secara umum data tentang Penggunaan Media Pembelajaran, peneliti menggunakan angket tidak langsung yang ditujukan kepada siswa yang merupakan sampel dalam penelitian. Peneliti menyebarkan angket kepada

siswa yang berjumlah 68 orang siswa sebanyak 15 item soal.

Berdasarkan data penyebaran angket, maka angket penggunaan media pembelajaran roda pintar diperoleh nilai tertinggi 46 dan nilai terendah 29, maka data dianalisis untuk mencari nilai baik, cukup, dan kurang dari penggunaan media pembelajaran, dengan terlebih dahulu membuat tabel distribusi frekuensi, sebagai berikut :

$$X_{maks} = 46$$

$$X_{min} = 29$$

$$\text{Jangkauan (R)} = X_{maks} - X_{min} = 46 - 29 = 17$$

$$\text{Banyak kelas (BK)} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 68$$

$$= 1 + 6,04 = 7,04 \text{ dibulatkan } 7$$

$$\text{Panjang interval kelas (PK)} = R/BK = 17/7 = 2,43 \text{ dibulatkan } 2$$

Tabel 2.

Tabel Distribusi Frekuensi tentang Penggunaan Media Pembelajaran Roda Pintar

No	Interval kelas	Fi	Xi	fi xi	xi- μ	(xi- μ) ²	fi(xi- μ) ²
1	29 – 30	3	29,5	88,5	-8,5	72,25	216,75
2	31 – 32	7	31,5	220,5	-6,5	42,25	295,75
3	33 – 34	5	33,5	167,5	-4,5	20,25	101,25
4	35 – 36	12	35,5	426	-2,5	6,25	75
5	37 – 38	8	37,5	300	1,5	2,25	18
6	39 – 40	15	39,5	592,5	1,5	2,25	33,75
7	41 – 42	11	41,5	456,5	3,5	12,25	134,75
8	43 – 44	2	43,5	87	5,5	30,25	60,5
9	45 – 46	5	45,5	227,5	7,5	56,25	281,25
	Jumlah	68	-	2566	-	-	1217

$$\mu = \frac{\sum fi \cdot xi}{\sum fi}$$

$$\frac{2566}{68} = 38$$

$\sum fi \cdot xi$ = jumlah perkalian frekuensi dengan nilai tengah

$\sum fi$ = jumlah frekuensi

Standar deviasi nya adalah:

$$S = \frac{\sum fi \cdot (xi - \mu)^2}{(n - 1)}$$

$$= \frac{\sqrt{1217}}{68 - 1}$$

$$= \sqrt{18,1641} = 4$$

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Angket tentang Penggunaan Media Pembelajaran Roda Pintar

Kategori	Normal	Frekuensi	Presentase
Kurang	$X < 37$	26	38%
Cukup	$37 \leq X \leq 39$	14	21%
Baik	$X > 39$	28	41%
Total		68	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dapat diketahui bahwa 68 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 26 responden atau 38% responden menjawab bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kategori Kurang, dan sebanyak 14 responden atau 21% responden menjawab bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kategori Cukup, dan sebanyak 28 responden atau 41% yang menjawab bahwa penggunaan media pembelajaran roda pintar dalam kategori Baik. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran roda pintar dapat dikatakan dalam kategori baik, karena sebanyak 28 responden atau 41%

responden menjawab penggunaan media pembelajaran roda pintar dalam kategori baik.

Berdasarkan data-data yang diperoleh dalam penelitian ini telah terkumpul, maka selanjutnya akan diadakan analisis terhadap data-data tersebut. Langkah yang dilakukan peneliti berikutnya adalah menyusun dan membuat tabel yang berisikan data tentang penggunaan media pembelajaran dan data tentang motivasi belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Uji-T Hasil Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Roda Pintar

	<i>Sebelum</i>	<i>Sesudah</i>
<i>Rata</i>	35,10294118	37,94117647
<i>Simpangan Baku</i>	4,100017131	4,329290566
<i>Varians</i>	16,81014047	18,7427568
<i>Dk</i>	$N1+N2-2$	134
<i>Selisih rata</i>	-2,838235294	0,522836725
<i>Var 1/1</i>	0,247207948	0,310979704
<i>Var 2/2</i>	0,275628777	
<i>Koef korelasi</i>	0,595673879	0,211857021
<i>2 koef korelasi</i>	1,191347757	0,460279286
<i>Simp baku akar n 1</i>	0,497200109	
<i>Simp baku akar n 2</i>	0,525003597	-6,166332878
		1,97782573

Pengaruh Media Pembelajaran Roda Pintar...

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Antara Penggunaan Media Pembelajaran Roda Pintar Terhadap Motivasi belajar Siswa

Penggunaan Media Pembelajaran Motivasi Belajar	Baik	Cukup	Kurang	Jumlah
Baik	15	6	6	27
Cukup	7	4	3	14
Kurang	6	4	17	27
Jumlah	28	14	26	68

Berdasarkan tabel tersebut, selanjutnya peneliti akan menghitung dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat. Adapun perhitungan Chi

Kuadrat yang peneliti gunakan adalah dengan memasukkan data tersebut ke dalam tabel kerja untuk mencari harga Chi Kuadrat yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Tabel Kerja Perhitungan Chi Kuadrat (χ^2) Penggunaan Media Pembelajaran Roda Pintar Terhadap Motivasi belajar Siswa

No	f0	fh	(f0-fh)	(f0-fh) ²	$\frac{(f0 - fh)^2}{fh}$
1	15	$\frac{27 \times 28}{68} = 11,11$	3,89	15,13	1,36
2	6	$\frac{27 \times 14}{68} = 5,55$	0,45	0,20	0,04
3	6	$\frac{27 \times 26}{68} = 10,32$	-4,32	18,66	1,81
4	7	$\frac{14 \times 28}{68} = 5,76$	1,24	1,54	0,27
5	4	$\frac{14 \times 14}{68} = 2,88$	1,12	1,25	0,43
6	3	$\frac{14 \times 26}{68} = 5,35$	-2,35	5,52	1,03
7	6	$\frac{27 \times 28}{68} = 11,11$	-5,22	26,11	2,35
8	4	$\frac{27 \times 14}{68} = 5,55$	-1,55	2,40	0,43
9	17	$\frac{27 \times 26}{68} = 10,32$	6,68	44,62	4,32
Jumlah	68	68	-	-	12,04

Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh hasil Chi Kuadrat hitung (χ^2_{hit}) adalah sebesar 12,04. Untuk mengetahui harga Chi Kuadrat tabel (χ^2_{tab}) maka terlebih dahulu

harus diketahui *degrees of freedom* (df) atau drajat kebebasan (db) yaitu dengan rumus $df = (r - 1)(c - 1)$, dimana :

r = Jumlah baris, dan c = jumlah kolom.

$$\begin{aligned} df \text{ atau } db &= (r - 1) (c - 1) \\ &= (3 - 1) (3 - 1) \\ &= (2) (2) \\ &= 4 \end{aligned}$$

Menggunakan df atau db sebesar 4 diperoleh harga Chi Kuadrat (χ^2) pada taraf signifikan 5% sebesar 9,488. Dengan demikian berarti harga Chi Kuadrat hitung (χ^2_{hit}) sebesar 12,04 lebih besar dari Chi Kuadrat tabel (χ^2_{tab}) pada taraf signifikansi 5% pada db= 4, karenanya H_0 ditolak. Jadi, H_a yang peneliti ajukan yaitu, “Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Pintar terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Hidup Sehat Dan Bersih ” diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh faktor yang satu dengan yang lainnya, maka digunakan Koefisien Kontingensi yang dilambangkan dengan C sebagai berikut:

$$\begin{aligned} C &= \sqrt{\frac{\chi^2}{\chi^2 + n}} \\ C &= \sqrt{\frac{12,04}{12,04 + 68}} \\ C &= \sqrt{\frac{12,04}{80,04}} \\ &= \sqrt{0,150} = 0,387 \end{aligned}$$

Supaya koefisien kontingensi dapat dipakai untuk memperoleh derajat asosiasi antara faktor, maka harga koefisien kontingensi ini perlu dibandingkan dengan koefisien kontingensi maksimum yang bisa terjadi. Harga maksimum ini dihitung dengan rumus:

$$C_{max} = \sqrt{\frac{m-1}{m}}$$

m adalah harga minimum antara banyak baris dan kolom, dalam

perhitungan di atas daftar koefisien kontingensi terdiri dari 3 baris dan 3 kolom, sehingga:

$$\begin{aligned} C_{max} &= \sqrt{\frac{3-1}{3}} \\ &= \sqrt{\frac{2}{3}} \\ &= 0,816 \end{aligned}$$

Semakin dekat dengan harga C_{max} semakin besar derajat asosiasinya, dengan kata lain bahwa faktor yang satu berkaitan dengan faktor yang lain. Perhitungan tersebut diperoleh harga $C = 0,387$ dengan $C_{max} = 0,816$, kemudian dilihat tabel koefesien KK maksimum yaitu ada keterkaitan yang cukup erat atau dengan presentase sebagai berikut :

$$\begin{aligned} KK &= \frac{C_{hitung}}{C_{max}} \times 100\% \\ &= \frac{0,387}{0,816} \times 100\% \\ &= 47,42\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas perbandingan $C_{hitung} = 0,387$ dengan $C_{max} = 0,816$ yang kemudian dilihat pada tabel KK dari hasil konsultasi dengan tabel KK, diperoleh hasil bahwa pengaruh kedua variabel berada pada kriteria cukup erat. Hal ini membuktikan bahwa terdapat Pengaruh antara Penggunaan Media Pembelajaran Roda Pintar Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas II SDN 106815 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia hidup sehat dan bersih di tempat umum.

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian proses interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik di dalam proses belajar mengajar guru harus mengetahui secara detail terhadap perkembangan dari peserta didiknya, oleh karena itu setiap pesan dari materi yang disampaikan diharapkan

mampu dikuasai oleh peserta didik. Sebagai bekal dan modal untuk mengarahkan kepada perubahan baik dari aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Perubahan-perubahan yang dialami oleh peserta didik merupakan proses dari pengalaman-pengalaman selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yang dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat, orang maupun bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif. Oleh karena itu, maka pemanfaatan media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pada dasarnya setiap peserta didik telah memiliki motivasi belajar dalam diri individu yang biasa disebut faktor intrinsik, tetapi dalam hal belajar tidaklah cukup hanya berdasarkan dorongan dari dalam individu, artinya peran rangsangan juga sangat penting dalam hal ini seperti pengelolaan kelas yang baik yang bisa dilakukan guru dalam proses pembelajaran juga dapat memberikan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil angket Penggunaan Media Pembelajaran diketahui bahwa 68 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 26 responden atau 38% responden menjawab bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kategori Kurang, dan sebanyak 14 responden atau 21% responden menjawab bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kategori Cukup, dan sebanyak 28 responden atau 41% yang menjawab bahwa penggunaan media

pembelajaran dalam kategori Baik.

Sedangkan motivasi belajar diketahui bahwa 68 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 27 responden atau 40% responden menjawab bahwa motivasi belajar dalam kategori Kurang, dan sebanyak 14 responden atau 20% responden menjawab bahwa motivasi belajar dalam kategori Cukup, dan sebanyak 27 responden atau 40% yang menjawab bahwa motivasi belajar dalam kategori Baik.

Dengan demikian harga Chi Kuadrat hitung lebih besar dari Chi Kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% maka H_0 ditolak. Demikian H_a yang peneliti ajukan yaitu "Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN 106815 TA.2022 diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil pengolahan dan analisa yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat diperoleh kesimpulan akhir bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh pada motivasi belajar siswa di SDN 106815 tahun pelajaran 2022. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar, karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran dengan tepat dan sesuai dengan isi materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran maka seorang siswa akan termotivasi untuk menerima pembelajaran dengan baik.

Hasil analisis tersebut berdasarkan hasil perhitungan statistik yaitu tentang penggunaan media pembelajaran motivasi belajar dengan hasil yang di narasikan

sebagai berikut : Berdasarkan hasil penarikan angket tentang penggunaan media pembelajaran bahwa 68 responden yang menjadi subjek penelitian 26 responden (38%) menjawab penggunaan media pembelajaran pada kategori kurang, 14 responden (21%) menjawab penggunaan media pembelajaran pada kategori sedang, dan 28 responden (41%) menjawab penggunaan media pembelajaran pada kategori tinggi. Kemudian, berdasarkan hasil penarikan angket tentang motivasi belajar dapat diketahui bahwa 68 responden yang menjadi subjek penelitian 27 responden (40%) memiliki motivasi yang kurang, 14 responden (20%) memiliki amotivasi yang cukup, dan 27 responden (40%) memiliki motivasi yang baik.

Kemudian, peneliti menguji hipotesis dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (X^2) dengan menginterpretasikan hasil Chi Kuadrat hitung (x^2) dengan Chi Kuadrat tabel (x^2). Diperoleh harga Chi Kuadrat hitung (X^2) yaitu 12,04 lebih besar dari Chi Kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% pada df atau db = 4 yaitu 9,488, dengan demikian harga Chi Kuadrat hitung lebih besar dari harga Chi Kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% karenanya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif antara pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa di SDN 106815. Sedangkan hasil perhitungan Koefisien Kontigensinya yaitu 0,816, maka ada keterkaitan yang sangat erat. Jadi maksudnya bahwa semakin baik penggunaan media pembelajarannya maka semakin baik juga motivasi belajar siswanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Kelas VIII. e-Jurnal Mitra Sains , 69, Vol 3 Nomor 1.
- Aulia, Aulia. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Ke beruntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Basri,H, Waspodo & Sumarni.S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekola Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan. 3(1). Hal 35-44
- Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto. (2011). Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Han, J., Jo, M., Hyun, E., & So, H. jeong. (2015). Examining young children's perception toward augmented reality infused dramatic play. Educational Technology Research and Development 63 (3), 455-474. <https://doi.org/10.1007/s11423-015-9374-9>.
- Hidayat, S. Khayroiyyah. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara 1 (1), 40-45, 2018. 2, 2018.

- Nurseto, Tejo, 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Volume 8 Nomor 1. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmawarti, Hidayat, Firmansyah, Abdul Mujib. 2017. *Ibm Guru Cerdas Geogebra*. *Jurnal Amaliyah Pengabdian Pada Masyarakat* Vol 1 No. 2 Hal. 52-59.
- Wahyuni, Dwi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis*.
- Wardah Khairunnisa, 2017. *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma Angkasa Adisutjipto*. <http://eprints.uny.ac.id/53931/1/SKRIPSI%20Wardsh%20Khairunnisa.pdf>.