

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA**

***EFFECT OF LEARNING MEDIA TO STUDENT LEARNING
MOTIVATION TO IN SCIENCE SUBJECTS***

KD Rahmatika^{1a}, T Prasetyo¹, dan RW Wulandari²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Djuanda Bogor, Jl. Tol Ciawi No. 1 Kotak Pos 35 Ciawi Bogor 16720

^aKorespondensi: Kharisma Dini Rahmatika, Email: Kharisma.dini@unida.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study to determine whether there is Effect Of Learning Media To Student Learning Motivation To In Science Subjects Class Six SD IT At-Thoriq Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor. This research includes ex post facto research. The sample in this research is the sixth grade students of IT At-Thoriq Element as many as 55 students. Data collection instruments using questionnaires. Data analysis technique used, that is simple regression analysis. The final result of this research shows that there is a positive influence of the use of learning media to student's learning motivation with t_{count} value greater than t_{table} that is $5,949 > 1,674$ with result of significant value $0.000 < 0.05$ then H_0 rejected and H_a accepted.

Keywords : Learning Motivation, Science, Instructional Media.

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD IT At-Thoriq Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor. Penelitian ini termasuk penelitian *ex post facto*. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI SD IT At-Thoriq sebanyak 55 siswa. Data instrumen pengumpulan menggunakan kuisioner. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis regresi sederhana. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dengan p nilai t_{hitung} lebih besar

dari t_{tabel} yaitu $5,949 > 1,674$ dengan hasil nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang berperan sangat penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya pendidikan seseorang dapat menambah dan menimbulkan potensi untuk memiliki pengetahuan, sikap serta keterampilan yang dimilikinya, sehingga akan menjadi seseorang yang memiliki potensi yang berkembang lebih baik yaitu dengan melalui adanya usaha kegiatan pembelajaran. Maka dari itu pendidikan yakni merupakan suatu daya usaha atau upaya untuk membuat suatu kondisi belajar dalam rangka meraih hal yang diinginkan. Tentunya dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan seseorang yang bisa dan mampu mendidik seseorang dengan memberikan pembelajaran yang aktif, kondusif, bermakna, dan bisa belajar dengan menyenangkan serta dapat mengembangkan keinginan siswa supaya terus belajar dengan nyaman dan baik, tak lain yaitu dengan bantuan adanya pendidik yang berkompetensi yang bisa mengajar. Belajar merupakan adanya perubahan perilaku seseorang untuk mengembangkan sikap (tingkah laku), pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik.

Proses kegiatan belajar mengajar agar berhasil dengan sesuai yang diinginkan apabila peran guru berinteraksi dengan siswanya selalu memberikan dorongan, memfasilitasi tanpa mendominasi, memberikan siswa peluang untuk dapat belajar secara aktif, serta membimbing siswa dan untuk mengembangkan bakat, sikap dan minat melalui kegiatan belajar yang terencana.

Kegiatan belajar di kelas akan menjadi efektif dan kondusif jika seorang pendidik dalam menjelaskan isi materi pembelajaran yakni dengan menggunakan suatu alat pendukung atau dikenal sebagai media. Media belajar memiliki beberapa peran yang besar dan penting dalam

meraih tujuan pembelajaran. Namun, saat ini ada sebagian guru yang masih jarang memakai media pembelajaran, tidak menerapkan metode-metode pembelajaran dan model-model pembelajaran bervariasi dan menarik di kelas, padahal dengan menerapkan media pembelajaran, metode dan model yang menarik, pembelajaran akan dapat dimengerti dan cepat tersampaikan oleh siswa. Media memiliki beberapa kegunaan yakni: menjelaskan suatu materi agar tidak abstrak, membangkitkan gairah siswa belajar di sekolah, memberikan persepsi, pengalaman, dan ketertarikan yang sama pada setiap siswa, untuk mendapatkan hal yang diharapkan dalam kegiatan belajar. Wina Sanjaya, 2014, Adapun prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan sebelum menerapkan media untuk memaparkan materi yakni diantaranya: 1) Media yang diaplikasikan harus relevan, tepat, dan disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang akan diraih. Media bukan hanya untuk hiburan semata, akan tetapi untuk membantu dan mempermudah siswa belajar agar tujuan dapat tercapai. 2) Media yang dipakai dicocokkan dengan isi pelajaran yang akan dipaparkan kepada siswa. 3) Media pembelajaran dicocokkan dengan karakteristik masing-masing siswa, kebutuhan, minat, dan kondisi siswa. 4) Media yang diaplikasikan harus memperhatikan keefesienan dan keefektivitasan. 5) Media yang akan dipakai tentunya dicocokkan dengan kemampuan guru dalam menerapkan media tersebut.

Tentunya selain dengan menerapkan media pembelajaran, guru disarankan agar mampu dalam membuat kegiatan belajar yang konkrit, kondusif, dan aktif, serta menyenangkan, dan juga dapat menimbulkan semangat motivasi belajar siswa di kelas. Oleh karena itu, perlunya peran pendidik yang inisiatif, inovatif, kreatif, dan memahami peserta didik yang bisa memunculkan semangat, keinginan, dan motivasi siswa dalam menjalankan kegiatan belajar. Khususnya belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah suatu mata pelajaran yang perlu untuk siswa pelajari di sekolah, oleh karena Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari tentang semua peristiwa- peristiwa alam yang ada di bumi ini yang perlu diketahui dan dimengerti oleh manusia.

IPA merupakan ilmu yang menjelaskan tentang keadaan alam di sekitar, oleh karenanya, sangat dibutuhkan alat pendukung yang menunjang ilmu tersebut agar dapat dimengerti oleh siswa yakni dengan mengaplikasikan suatu alat pendukung yang relevan dan bisa terlihat nyata oleh siswa. IPA yaitu Ilmu yang membahas tentang kejadian-kejadian dan peristiwa di alam. (Usman Samatowa 2011). Menurut Ahmad Susanto (2016), Sains atau IPA yaitu cara manusia untuk mempelajari alam ini dengan pengamatan dan penelitian yang tepat, menerapkan prosedur, dan dimengerti oleh pemikiran agar dapat menimbulkan suatu kesimpulan yang relevan dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi.

IPA yakni materi yang harus dipelajari dalam pendidikan sekolah dasar karena pendidikan IPA melatih siswanya untuk berpikir logis dan rasional. IPA selalu menjadi materi yang diujikan, baik berskala lokal maupun interlokal, baik nasional maupun global. (Uum Murfiah 2017). Tujuannya yaitu agar siswa mengerti dan melihat secara lebih nyata apa isi materi yang akan dijelaskan dan disampaikan oleh guru.

Motivasi yaitu suatu usaha-usaha yang dapat menimbulkan rasa keinginan seseorang dalam melakukan aktivitas-aktivitas atau kegiatan tertentu. Motif juga berarti sebagai suatu daya pendorong dari dalam dan dari luar subjek agar dapat meraih suatu tujuan dalam melakukan aktivitas-aktivitas tertentu. (Sardiman 2011). Sebagaimana menurut Abdul Majid (2011), motivasi yaitu adanya dorongan dalam melaksanakan aktivitas-aktivitas tertentu dalam meraih tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Hakikat motivasi adalah keinginan yang berasal dari dalam dan luar pada diri siswa yang belajar untuk melaksanakan atau perubahan perbuatan tingkah laku. Adapun indikator-indikator motivasi belajar yaitu: 1) adanya rasa ingin berhasil; 2) adanya semangat, keinginan, dan motivasi dalam belajar; 3) adanya rasa keinginan untuk mencapai cita-cita di masa depan; 4) adanya *reward* dalam belajar; 5) adanya aktivitas menyenangkan dalam

belajar; dan 6) adanya tempat belajar yang nyaman dan kondusif, agar dapat seseorang siswa untuk belajar. (Hamzah B. Uno, 2017).

Adapun motivasi belajar yakni suatu hal yang memiliki tujuan untuk mencapai dan meraih suatu tujuan kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan dapat melakukan pembelajaran di kelas dengan baik, sebaliknya jika siswa yang memiliki motivasi rendah akan kurang berperan aktif mengikuti pembelajaran. Tentunya guru diharapkan dapat mampu membentuk pembelajaran yang aktif dalam melibatkan siswa, selalu memberikan semangat dan bisa meningkatkan serta menimbulkan perhatian siswa dan dapat semangat untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut dapat efektif, kondusif, bermakna, dan menyenangkan.

Selaras dengan yang dipaparkan oleh Daryanto (2016), oleh karena kegiatan pembelajaran yakni proses interaksi yang dilaksanakan dalam suatu sistem, maka media memiliki tempat yang begitu penting sebagai sistem perangkat pembelajaran. Dengan tidak adanya media belajar, maka interaksi tidak dapat terjadi dan kegiatan belajar sebagai proses komunikasi juga tidak dapat terlaksana secara optimal. Penggunaan media belajar dapat dicocokkan dengan karakteristik masing-masing individu dan dapat dipilih dengan materi pelajaran yang akan dijelaskan kepada siswa. Media pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh guru yaitu LCD, alat peraga, gambar atau foto yang menarik, video, dan benda-benda konkrit atau benda nyata. Selain itu, tak hanya dengan menerapkan media belajar yang sudah siap saja tetapi guru-guru juga diharapkan harus mampu mengembangkan dan menciptakan alat media dengan inovatif, kreatif, dan terlihat nyata apabila alat atau media pembelajaran tidak tersedia di sekolah. Oleh sebab itu, media pembelajaran tidak dapat terpisahkan dengan kegiatan belajar mengajar dan sangat berperan besar dalam tercapainya tujuan pendidikan di sekolah.

Tugas guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran akan membuat siswa termotivasi dalam belajar, sebaliknya jika jarang menggunakan siswa merasa bosan dan merasa jenuh. Lain hal nya jika guru menjelaskan materi-materi pelajaran dengan menggunakan metode, model, dan media pembelajaran bervariasi, siswa akan merasa tertarik, antusias, dan ikut aktif dalam kegiatan belajar. Adapun Jenis-jenis Motivasi, yakni : 1) Motivasi intrinsik yakni adanya suatu keinginan atau rangsangan dalam melakukan kegiatan. 2) Motivasi ekstrinsik merupakan suatu keinginan atau rangsangan yang tidak ada sangkut kaitannya dalam kegiatan belajar. Hal ini disimpulkan dapat sebagai penyebab dari tinggi dan rendahnya motivasi belajar siswa

Berdasarkan dari hasil wawancara yang sudah dilaksanakan dengan guru wali kelas VI SD IT At-Thoriq Kecamatan Caringin, Kabupaten Bogor pada hari Senin, 29 Januari 2018, bahwa penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan dicocokkan dengan isi materi pembelajaran, jadi guru tidak selalu menerapkan media dalam menjelaskan materi. Jika isi pelajaran yang sekiranya sulit dijelaskan atau tidak terbayangkan oleh siswa, maka guru menggunakan media belajar agar siswa mampu mengerti apa isi materi yang dijelaskan oleh guru. Guru menjelaskan bahwa jika guru memakai media pembelajaran, motivasi siswa untuk belajar akan meningkat yaitu siswa merasa senang, aktif, dan tertarik untuk belajar. Namun, apabila guru tidak memakai media pembelajaran, motivasi belajar siswa di kelas rendah yaitu ada siswa yang tidak fokus, jenuh, dan tidak memperhatikan guru disaat guru menjelaskan materi pelajaran.

Sedangkan, hasil dari wawancara dengan siswa kelas VI SD IT At-Thoriq Kecamatan Caringin, Kabupaten Bogor yaitu adapun media yang pernah digunakan guru diantaranya yaitu menggunakan media buku, LKS, LCD, papan tulis, dan benda nyata. Sedangkan berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan peneliti di kelas VI SD IT At-Thoriq Kecamatan Caringin, Kabupaten Bogor diketahui beberapa aktivitas-aktivitas siswa sebagai berikut, yakni:

(1) siswa merasa senang mengikuti pembelajaran; (2) siswa tertarik jika guru menggunakan media pembelajaran; (3) siswa kurang merasa tertarik jika guru tidak menggunakan media pembelajaran; (4) siswa lebih memahami materi-materi pelajaran jika guru menjelaskan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Ibrahim & Nana Syaodih (2010) Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk menggerakkan semangat belajar para siswa, yakni: 1) Dengan menggunakan cara/metode, model, dan media belajar yang beragam ; 2) Memilih media dan bahan yang dapat menimbulkan ketertarikan yang dibutuhkan oleh siswa. 3) Memberikan pencapaian dan sasaran dalam belajar ; 4) Memberikan peluang untuk dapat sukses; 5) Diciptakan kondisi belajar yang aktif, menarik, kondusif dan menyenangkan; 6) Adakan lomba-lomba yang sehat.

Jika motivasi belajar siswa di sekolah tinggi, maka belajarnya di sekolah pun akan meningkat atau tinggi. Oleh sebab itu, pada kegiatan pembelajaran, hendaknya guru selalu berupaya untuk mengembangkan motivasi siswa untuk belajar yakni dengan menjelaskan bahwa pentingnya memahami pelajaran yang sedang kita pahami. (Jamal Ma'mur, 2014).

METODE

Jenis desain penelitian ini yakni menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bersifat hubungan fungsional (korelasi fungsional) yang mempunyai tujuan agar mengetahui apakah terdapat pengaruh antar variabel. Penelitian ini dilakukan di SD IT At-Thoriq Kp.Cikereteg, Ciderum Kecamatan Caringin, Kabupaten Bogor Tahun Ajaran 2017-2018. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD IT At-Thoriq, karena kelas VI sudah dapat memberikan persepsi dan mengerti akan suatu hal yang baik terkait media belajar yang diterapkan oleh guru. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari 2018 sampai bulan Mei 2018 dimulai dari penyusunan rencana

penelitian, penyusunan laporan, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data-data penelitian dan penyusunan laporan penelitian.

Populasi yang dipakai dalam penelitian ini yakni seluruh kelas VI SD IT At-Thoriq tahun pelajaran 2017-2018 yang berjumlah 2 kelas dengan total keseluruhan siswa yaitu 55 siswa.

Sampel yang telah digunakan pada penelitian ini yakni kelas VI A berjumlah 27 siswa dan kelas VI B yang berjumlah 28 siswa dengan total keseluruhan yaitu 55 siswa. Teknik sampling dalam penelitian ini yaitu non probability sampling jenis sampel jenuh.

Alat analisis yang dipakai pada penelitian ini yakni analisis regresi. Sedangkan untuk pengumpulan data yaitu melalui kuisisioner. Kuisisioner atau juga yang disebut sebagai angket yaitu pengumpulan data penelitian dengan bentuk sebuah pertanyaan yang disusun sesuai yang akan diteliti dan nantinya jawaban akan diisi oleh responden penelitian. (Sambas & Maman, 2010).

Adapun Item yang sudah valid dan reliabel yakni variabel penggunaan media pembelajaran guru (X) yang digunakan untuk penelitian yaitu pernyataan 1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19 dengan jumlah 15 pernyataan. Sedangkan Item yang tidak valid yaitu pernyataan 2, 5, 10, 18, 20, 21 dengan jumlah 6 pernyataan. Untuk Item valid dan reliabel variabel motivasi belajar siswa (Y) yang dipakai untuk penelitian yaitu pernyataan 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 21 dengan jumlah 16 pernyataan. Sedangkan Item yang tidak valid yaitu pernyataan 3, 13, 17, 19, 20 dengan jumlah 5 pernyataan. Adapun selain dengan menggunakan kuisisioner yang memiliki tujuan agar dapat membuktikan hasil penelitian yang kuat yakni melalui dengan cara menggunakan teknik wawancara dan teknik observasi. Teknik wawancara merupakan teknik yang dilaksanakan dengan cara membuat dan memberikan suatu pertanyaan kepada responden baik dilakukan secara langsung maupun dilakukan secara tidak langsung. Sedangkan teknik observasi yakni teknik yang dilaksanakan dengan mengadakan pengamatan terhadap suatu objek yang akan diteliti di suatu tempat penelitian. Untuk dapat menggunakan instrumen dibutuhkan

pengujian yakni dengan uji coba instrumen dengan uji validitas menggunakan Koefisien korelasi *Product-Moment* dari Karl Pearson dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows* dan uji reliabilitas menggunakan rumus korelasi *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Selain itu adapun dilakukan dengan teknis analisis deskriptif untuk menganalisis data yang terkumpul dalam penelitian agar adanya simpulan yang di dapat. Contohnya seperti menyajikan data dengan grafik, tabel, diagram, perhitungan data seperti mean, modus, median, standar deviasi/simpangan baku dan perhitungan persentase (%). Penelitian ini juga digunakan uji syarat analisis data yaitu dengan uji normalitas untuk melihat data penelitian normal dan uji linearitas mengecek apakah sudah linier atau tidak. Sedangkan untuk mencari berapa besarnya signifikansi antar variabel dengan cara menggunakan persamaan regresi, menggunakan koefisien determinasi dan dengan menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mencari dan mengetahui seberapa besar pengaruh variabel penggunaan media pembelajaran terhadap variabel motivasi belajar siswa kelas VI SD IT AT-Thoriq Kecamatan Caringin, Kabupaten Bogor. Pengambilan data diambil dengan menggunakan skala likert yakni dengan empat pilihan jawaban yang sebelumnya sudah dilakukan pengujian validitas dan pengujian reliabilitas. Angket yang akan dipakai pada variabel penggunaan media pembelajaran (X) terdiri dari 15 butir pernyataan. Sedangkan angket pada variabel motivasi belajar siswa (Y) terdiri dari 16 butir pernyataan. Kuisisioner yang disebar yaitu kepada 55 siswa. Data pada variabel penggunaan media pembelajaran guru dan data motivasi belajar siswa dihasilkan dari skala likert dengan empat pilihan jawaban yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Skala pada masing-masing variabel menggunakan empat

pilihan jawaban yakni selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Pemberian skor yang dipakai dalam skala penggunaan media pembelajaran dengan empat pilihan jawaban memiliki rentan 1 sampai 4.

Deskripsi data Penggunaan Media Pembelajaran Guru (Variabel X)

**Tabel 1 Daftar Item
Penggunaan Media Pembelajaran**

Item	Nomor Item	Jumlah Item
Item yang tidak valid	2, 5, 10, 18, 20, 21	6
Item yang sudah valid dan reliabel yang digunakan untuk penelitian	1, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19,	15

Berdasarkan tabel 1 di atas 15 item skala uji coba yang sudah valid dan sudah reliabel kemudian disusun menjadi skala yang akan dimasukkan pada instrumen penelitian. Kemungkinan hasil skor terbesar atau maksimal ideal penggunaan media pembelajaran yaitu $15 \times 4 = 60$ dan hasil skor terkecil atau minimal ideal yaitu $15 \times 1 = 15$.

Berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows*, hasil deskriptif mengenai variabel penggunaan media pembelajaran didapat data sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Deskriptif
Penggunaan Media Pembelajaran**

N	Valid	55
	Missing	0
Mean		48.00
Median		49.00

Mode	51 ^a
Std. Deviation	5.670
Range	25
Minimum	33
Maximum	58

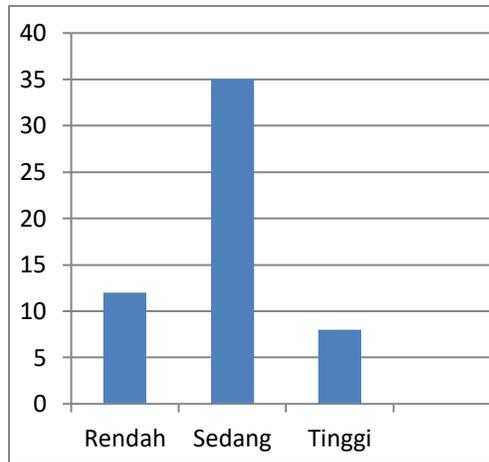
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel 2 Hasil analisis deskriptif dari variabel penggunaan media pembelajaran guru di atas, setelah dilakukan pengambilan data yang dihasilkan dari hasil angket, diketahui bahwa skor tertinggi 58 dan terendah 33. Berdasarkan hasil perhitungan yaitu diperoleh rata-rata sebesar 48,00, median sebesar 49,00, modus sebesar 51 dan standar deviasi/simpangan baku sebesar 5,670. Penggunaan media pembelajaran dibagi dalam tiga kategori yakni, kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Adapun hasil dari klasifikasi data penggunaan media pembelajaran guru yakni pada tabel berikut ini.

**Tabel 3 Frekuensi Variabel
Penggunaan Media Pembelajaran Guru**

Skala (Interval)	Frekuensi	%	Kategori
51-59	21	38,18%	Tinggi
42-50	26	47,27%	Sedang
33-41	8	14,54%	Rendah
Jumlah	55	100	

Pada tabel di atas, dibuat dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 1
Diagram Kategori Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan dari tabel 3 dan diagram kesimpulannya bahwa tingkat dari penggunaan media pembelajaran guru yakni berada pada kategori tinggi frekuensinya sebesar 21 siswa dengan hasil persentase 38,18% pada kategori sedang frekuensinya sebesar 26 siswa dengan hasil persentase 47,27% dan pada kategori rendah frekuensinya sebesar 8 siswa dengan hasil persentase 14,54%. Hal ini berarti bahwa pada variabel penggunaan media pembelajaran guru kelas VI di SD IT AT-Thoriq terletak pada kategori sedang yaitu frekuensi sebesar 26 siswa dengan hasil persentase 47,27%.

Deskripsi data Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)

Tabel 4 Daftar Item
Motivasi Belajar Siswa

Item	Nomor Item	Jumlah Item
Item yang tidak valid	3, 13, 17, 19, 20	5
Item yang sudah valid dan reliabel yang digunakan untuk	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 21	16

penelitian		
------------	--	--

Berdasarkan tabel 4 di atas 16 item skala uji coba yang sudah valid dan sudah reliabel kemudian disusun menjadi skala yang akan digunakan untuk instrumen data penelitian. Kemungkinan hasil skor tertinggi/maksimal ideal pada variabel penggunaan media pembelajaran yaitu $16 \times 4 = 64$ dan hasil skor minimal ideal yaitu $16 \times 1 = 16$.

Berdasarkan dari perhitungan dengan cara menggunakan *SPSS 16.0 for windows*, adapun hasil penelitian tentang variabel motivasi belajar siswa didapat data sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

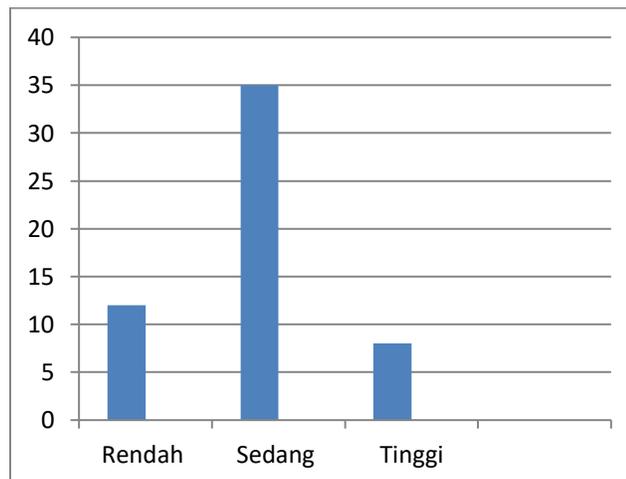
N	Valid	55
	Missing	0
Mean		50.47
Median		51.00
Mode		49
Std. Deviation		5.487
Range		26
Minimum		38
Maximum		64

Berdasarkan tabel 5 Hasil analisis deskriptif variabel motivasi belajar siswa di atas, setelah dilakukan pengambilan data dari hasil perhitungan angket, diketahui bahwa skor tertinggi 64 dan terendah 38. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata sebesar 50,47 modus sebesar 49 dan standar deviasi/simpangan baku sebesar 5,487. Motivasi belajar siswa dibagi dalam tiga kategori yaitu, kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Adapun klasifikasi data motivasi belajar siswa yakni ada pada tabel berikut ini.

Tabel 6 Frekuensi Variabel Motivasi Belajar Siswa

Skala (Interval)	Frekuensi	%	Kategori
56-64	8	14,54%	Tinggi
47-55	35	63,63%	Sedang
38-46	12	21,18%	Rendah
Jumlah	55	100	

Pada tabel di atas, dibuat diagram sebagai berikut ini:



Gambar 2 Diagram Kategori Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel 6 dan diagram kesimpulan bahwa dari tingkat motivasi belajar siswa yakni ada pada kategori tinggi yaitu frekuensinya sebesar 13 siswa dengan persentase 23,63% dan pada kategori sedang yaitu frekuensinya sebesar 36 siswa dengan hasil persentase 65,45% dan pada kategori rendah yaitu frekuensinya sebesar 6 siswa dengan hasil persentase 10,90%. Hal ini berarti motivasi belajar siswa-siswi kelas VI di SD IT AT-Thoriq yakni ada pada kategori sedang yaitu frekuensi sebesar 36 siswa dengan hasil persentase 65,45% . .

Pengujian Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi dalam membuktikan data penelitian yang didapatkan dari pengumpulan data normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan cara memakai bantuan program *computer SPSS 16* dengan rumus Kolmogorov-smirnov dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan perhitungan rumus *Kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikan 5%, sebaran data dikatakan dapat normal jika hasil dari nilai signifikansi yakni lebih besar dari 0.05 ($\text{sig} < 0.05$).

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas Variabel Penggunaan Media Pembelajaran Variabel (X) dengan Kolmogorov-Smirnov

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media	.102	55	.200*	.960	55	.064

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel 7 hasil dari uji normalitas variabel penggunaan media pembelajaran dengan *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan bahwa hasil perhitungan yakni nilai Sig. sebesar 0,200 nilai ini berarti lebih besar dari 0,05 atau $0,200 > 0,05$, nilai tersebut memenuhi syarat pengujian normalitas data sehingga dapat dinyatakan bahwa data tersebut yaitu berdistribusi normal.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas Variabel Motivasi Belajar Variabel (Y) dengan Kolmogorov-Smirnov

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi	.128	55	.025	.966	55	.120

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi	.128	55	.025	.966	55	.120

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 8 dihasilkan bahwa pengujian normalitas variabel motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan bahwa hasil perhitungan yakni nilai Sig. sebesar 0,025 nilai ini lebih kecil dari 0,05 atau $0,025 < 0,05$, maka nilai tersebut sudah memenuhi syarat pengujian normalitas data, sehingga dapat dinyatakan bahwa data tersebut sudah berdistribusi normal.

Uji linearitas

Uji linearitas memiliki tujuan untuk menguji apakah model linier yang diambil sudah betul-betul sesuai dengan kondisi sebenarnya atau tidak. Uji linieritas dilakukan dengan yakni *test for linierity* dengan *SPSS 16.0 for windows*. Adapun hasil pengujian linearitas ada pada tabel 6, dihasilkan nilai signifikansi yakni 0,701 lebih besar dari 0,05 atau $0,701 > 0,05$ yang artinya terdapat hubungan yang linear secara signifikan pada variabel penggunaan media pembelajaran (X) dengan variabel motivasi belajar (Y).

Tabel 9 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar *	Between (Combined)	913.792	18	50.766	2.567	.008

Media Pembelajaran	Groups	Linearity	650.904	1	650.904	32.915	.000
		Deviation					
		from	262.889	17	15.464	.782	.701
		Linearity					
		Within Groups	711.917	36	19.775		
		Total	1625.709	54			

Pengujian Hipotesis

Menentukan Persamaan Regresi

Pengujian regresi penelitian ini dilakukan dengan cara bantuan *Model Summary* pada program SPSS 16.0 *for windows*. Pada tabel 10, hasil dari regresi linear sederhana yaitu *Coefficients* pada kolom B pada Constants (a) yaitu 21,081. Angka ini memiliki arti bahwa jika tidak ada penggunaan media pembelajaran (X) maka nilai konsisten Motivasi Belajar (Y) adalah sebesar 21,081. Sedangkan nilai angka koefisien regresi (b) yaitu 0,612. Angka menjelaskan yakni bahwa setiap penambahan 1 nilai penggunaan dalam media pembelajaran guru, maka motivasi belajar akan meningkat sebesar 0,612. Sehingga didapat persamaan regresinya yakni $\hat{Y} = a + bX$ atau $\hat{Y} = 21,081 + 0,612 X$.

Tabel 10 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	21.081	4.974		4.238	.000
Media Pembelajaran	.612	.103	.633	5.949	.000

a. Dependent Variable: Motivasi

Belajar

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi memiliki fungsi untuk mendapatkan berapa besarnya pengaruh antar variabel. Koefisien determinasi hasilnya dinyatakan dalam bentuk persen. Berdasarkan tabel 11, Nilai koefisien dterminasi/R square yaitu 0.400. dengan demikian besarnya sumbangan Penggunaan media pembelajaran (X) terhadap motivasi belajar (Y) adalah $0.400 \times 100\% = 40\%$, sedangkan 60% adanya pengaruh dari variabel lain atau faktor-faktor lain yang belum dibahas pada penelitian ini. Berdasarkan hasil dari uji hipotesis diatas, maka H_0 yakni ditolak dan H_a

yakni diterima. Sehingga memiliki kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 11 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.633 ^a	.400	.389	4.289

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Uji t

Uji t memiliki tujuan untuk mencari pengaruh antar variabel yang akan diteliti, dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} untuk uji satu pihak (*one tail test*) yaitu nilai t_{tabel} sebesar 1,674. Berdasarkan tabel 12, yang ada pada output bahwa diketahui nilai t_{hitung} yakni lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $5,949 > 1,674$ dengan taraf kesalahan 5% uji satu pihak (*one tail test*) dengan hasil nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 yakni ditolak dan H_a yakni diterima, yang berarti adanya pengaruh signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran guru dengan variabel motivasi belajar siswa.

Tabel 12 Hasil Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	21.081	4.974		4.238	.000
Media Pembelajaran	.612	.103	.633	5.949	.000

a. Dependent Variable: Motivasi

Belajar

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan yaitu jenis penelitian korelasi fungsional untuk mencari besarnya pengaruh variabel (X) penggunaan media pembelajaran guru terhadap variabel (Y) motivasi belajar siswa. Penelitian ini di SD IT AT-Thoriq Kp. Cikereteg, Ciderum Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor dengan variabel X yaitu penggunaan media pembelajaran dan variabel Y yaitu motivasi belajar siswa. Pengambilan data yakni menggunakan kuisisioner atau angket dengan jumlah responden yaitu seluruh siswa kelas VI. Hasil dari pengujian normalitas variabel penggunaan media pembelajaran (X) dengan *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan bahwa hasil perhitungan menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,200 berarti nilai lebih besar daripada 0,05 atau

0,200 > 0,05, nilai tersebut memenuhi syarat pengujian normalitas data sehingga kesimpulannya bahwa data-data tersebut sudah normal. Begitupun hasil dari pengujian pada normalitas variabel motivasi belajar (Y) dengan *Kolmogorov-Smirnov* didapatkan bahwa hasil perhitungan menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,025 nilai tersebut yakni lebih kecil dari 0,05 atau $0,025 < 0,05$, nilai tersebut memenuhi syarat pengujian normalitas data sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel hasil perhitungan program aplikasi SPSS 16.0 menunjukkan hasil nilai signifikansi yakni 0,701 lebih besar dari 0,05 atau $0,701 > 0,05$ yang memiliki arti bahwa terdapat hubungan linear dengan signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y). Bentuk persamaan regresi pada penelitian ini yaitu diperoleh sebesar $\hat{Y} = 21,081 + 0,612X$. serta nilai koefisien determinasi/ R square yaitu sebesar 0.400. Dengan demikian besarnya sumbangan variabel penggunaan media pembelajaran (X) terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y) adalah $0,400 \times 100\% = 40\%$, sedangkan 60 % diakibatkan oleh variabel atau faktor tertentu lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

Selaras dengan pendapat ahli yaitu Hamalik (dalam Arsyad, 2017: 19) menjelaskan bahwa media belajar yang akan diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan keinginan, minat, meningkatkan rangsangan dan motivasi belajar, dan juga dapat memberikan pengaruh-pengaruh psikologis kepada siswa. Oleh sebab itu, pengaplikasian dan penerapan media pembelajaran untuk memaparkan materi dapat membuat pembelajaran yang merangsang perhatian siswa dan mengembangkan minat serta motivasi belajar siswa di sekolah agar menjalankan kegiatan belajar dengan semangat, baik dan bisa fokus. Selain itu media belajar yang ditampilkan dapat membangkitkan siswa untuk semangat belajar lebih rajin lagi.

Hasil dari uji hipotesis menyatakan bahwa H_0 yakni ditolak dan H_a yakni diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran guru dengan

motivasi belajar siswa. Selanjutnya Hasil pengujian signifikansi yaitu dengan uji t yakni nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $5,949 > 1,674$ dengan taraf kesalahan 5% uji satu pihak (*one tail test*) dengan hasil nilai signifikan $0,000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan media pembelajaran guru (X) terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y) pada mata pelajaran IPA.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan pembahasan yakni adanya pengaruh positif penggunaan media pembelajaran guru terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SD IT At-Thoriq Kp. Cikereteg, Ciderum Kecamatan Caringin Kabupaten Bogor. Hal ini dibuktikan oleh hasil pengujian signifikansi dengan uji t yakni nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan dari t_{tabel} yaitu $5,949 > 1,674$ dengan taraf kesalahan 5% uji satu pihak (*one tail test*) dengan hasil nilai signifikan $0,000 < 0.05$ maka H_0 yaitu ditolak dan H_a yaitu diterima, berarti adanya pengaruh yang signifikan antara variabel (X) penggunaan media pembelajaran guru dengan variabel (Y) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Adapun hasil besarnya dari pengaruh penggunaan media pembelajaran guru (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) hasilnya adalah 40%, sedangkan 60% pengaruhnya diakibatkan oleh faktor lain.

Implikasi

Implikasi dari penelitian ini yaitu media yakni sesuatu alat pendukung yang berfungsi menyampaikan suatu pesan kepada seseorang agar dapat membangkitkan minat, perhatian, pikiran, motivasi, dan perasaan seorang siswa sehingga terjadinya kegiatan belajar. (Arief S. Sadiman, 2012). Penggunaan media yakni suatu pendukung dalam meraih hal yang diinginkan dalam pembelajaran yang terlaksana. Dengan pengaplikasian media pembelajaran penjelasan dan penyampaian apa isi materi oleh guru akan lebih cepat dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena dari itu begitu pentingnya guru untuk mengaplikasikan media belajar pada saat kegiatan belajar di kelas yang disesuaikan dengan masing-masing karakteristik siswa-siswi agar dapat membangkitkan gairah, semangat, dan motivasi siswa dalam belajar di sekolah. Motivasi belajar juga dapat menjadi faktor positif untuk mendapatkan tujuan pembelajaran. Motivasi belajar yaitu adanya suatu rasa keinginan yang timbul ada didalam maupun yang ada diluar seseorang untuk mencapai dan memperoleh keterampilan, pengalaman, prestasi, serta untuk mengarahkan minat dalam belajar untuk mendapatkan sesuatu hal atau keinginan. Penggunaan berbagai media di sekolah seperti media visual, media audio dan media audiovisual dalam proses kegiatan belajar di kelas diduga dapat memberikan pengaruh-pengaruh positif terhadap motivasi, minat, dan semangat seorang siswa dalam belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Media juga memiliki peran penting untuk penyampaian materi secara nyata atau konkrit. Dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas dihimbau agar guru dapat memanfaatkan dan menggunakan berbagai macam media belajar dengan bervariasi agar siswa tidak jenuh, malas, dan merasa bosan untuk belajar. Ada beberapa media yang bisa diaplikasikan oleh guru dalam memaparkan isi materi pembelajaran yakni seperti video, benda-benda nyata, *infocus*, rekaman suara, gambar atau foto-foto. Tak hanya guru yang harus menyiapkan alat pendukung atau media untuk pembelajaran, begitupun juga sekolah harus bisa menyediakan fasilitas-fasilitas dan sarana yang

mendukung kegiatan belajar. Diharapkan dengan penerapan media belajar di kelas dapat disesuaikan, dikembangkan dan dipakai oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran agar siswa bisa merasa tertarik, senang, dan tidak jenuh untuk belajar. Sarana dan prasarana dalam pendidikan relevan dengan peralatan yang akan dipakai dalam proses kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah. Tentunya diharapkan guru yang bisa menjadi seorang guru kreatif, inovatif, inisiatif serta mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, kondusif, menyenangkan, dan memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhidin, Sambas & Abdurahman, Maman., 2010. *Analisis Korelasi, Regresi, dan jalur dalam Penelitian Dilengkapi Aplikasi Program*, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto. Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar., 2017. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra., 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- B. Uno, Hamzah., 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Daryanto., 2016. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Penerbit Gaya Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ibrahim & Nana Syaodih, 2010. *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ma'mur Asmani, Jamal., 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM*, Yogyakarta: PT. Diva Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Depdiknas.
- Sadiman, Arief S, et. al, 2010. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Trianto, 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara.

