PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA REALIA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SD

JURNAL SKRIPSI

NAMA : SALATIFAH
NIM. F01417231

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
2021

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL JURNAL

Judul Penelitian	:	Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran IPA Di SD
Nama	:	Salatifah
NIM	:	F01417231
Program Studi	:	S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
Yulanti S. Mooduto, S.Pd.SD.,M.Pd	Dr. Lia Nurhayati, S.Pd.,M.Pd
NIDN : 0916078502	NIDN. 0913077901

Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran IPA Di SD

SALATIFAH

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo

Gorontalo, Indonesia 96212

*Email :*salatifahlatifah@ gmail.com

Abstract

The purpose of this research was to increase the learning motivation of students in science learning through the use of Reality learning media. With the formulation of the problem whether educators using reality media in science learning theme 6 Heat and Transfer material in class V SD Negeri 18 Pulubala, Gorontalo Regency can increase students' learning motivation. The subjects of this classroom action research were students of class V SD Negeri 18 Pulubala with a total of 18 people and the main target in this research was to increase the learning motivation of students in science learning theme 6 Heat and its displacement.The performance indicators used are learning activities that are said to be complete if the active and very active categories classically reach more than 80%. The results of this research indicate an increase in the learning motivation of students in the first cycle stage of the active and very active category on average reaching 69,14%. The results of cycle II have started to reach indicators of success. This is indicated by the average acquisition it reached 83%. The results of the competency test in cycle II are better than cycle I. This shows that the activities of students during learning have been very active, so that they have increased learning motivation.

Keywords: Learning Motivation, Reality Media, Science subject

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA melalui penggunaan media pembelajaran Realita. Dengan rumusan masalah apakah pendidik dengan menggunakan media realita pada pembelajaran IPA tema 6 materi Panas dan Perpindahannya di kelas V SD Negeri 18 Pulubala Kabupaten Gorontalo dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Subyek Penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 18 Pulubala dengan jumlah 18 orang dan sasaran utama dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA tema 6 materi Panas dan perpindahannya.

Indikator kinerja yang digunakan adalah kegiatan pembelajaran dikatakan tuntas apabila kategori aktif dan sangat aktif secara klasikal mencapai lebih dari 80 %. Hasil penelitian

ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada tahap siklus I mencapai rata-rata 69,14%, Hasil pencapain siklus II sudah mulai mencapai indikator keberhasilan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata siklus II mencapai 83%. Hasil uji kompetensi siklus II lebih baik dari siklus I. Hal ini nampak kegiatan peserta didik selama pembelajaran sudah sangat aktif, sehingga mengalami peningkatan motivasi belajar.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Media Realia, Pembelajaran IPA

1. PENDAHULUAN

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang biasa ada dalam pendidikan sekolah dasar. Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang memuat dan mendalami tentang alam sekitar, baik berupa lingkungan yang di dalamnya terdapat binatang, tumbuhan maupun fenomena alam lainnya. Pendidik sekurang–kurangnya dapat menggunakan alat atau media pembelajaran yang murah dan efisien yang meskipun sederhana namun mampu menarik motivasi belajar peserta didik serta mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan pencapaian hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas V SD Negeri 18 Pulubala terdapat beberapa permasalahan pembelajaran, berupa

penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, proses pembelajaran yang pasif, proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik, presentase peserta didik yang tidak aktif mengikuti pembelajaran sebesar 60 %(11 orang) dari total jumlah peserta didik, yaitu hanya 7 orang yang aktif mengikuti pembelajaran dengan jumlah total peserta didik 18 orang.

Hal tersebut di atas, berakibat rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA tema 6 materi panas dan perpindahannya di kelas V SD Negeri 18 Pulubala. Hipotesis penelitian adalah " Jika Pendidik menggunakan media realia pada pembelajaran IPA tema 6 Panas dan Perpindahannya, maka motivasi belajar peserta didik akan meningkat".

Pendidik harus mempunyai strategi pembelajaran yang tepat, sehingga mampu menarik motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran IPA, salah satunya yaitu dengan pemilihan penggunaan media pembelajaran yang biasa hanya sekedar menggunakan media virtual (gambar, buku) dirubah menjadi media realia yang lebih real dan mudah difahami.

Dengan penggunaan media Realia diharapkan yang tadinya peserta didik cenderung bosan dan tidak tertarik terhadap materi tersebut, tentunya akan lebih semangat dan antusias untuk menerima objek yang akan disampaikan.

Menurut Azhar (2011) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada prosese belajar baik di dalam maupun di luar kelas, media pembelajaran merupakan sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut Rayanda asyar (2012) media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efesien..

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik dalam upaya mempermudah proses pembelajaran yang merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Menurut Udin (Patty, 2017: 22) Media Realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media ini merupakan objek nyata dari suatu benda, seperti tumbuhan, hewan, bebatuan dan benda lainnya. Menggunakan

media Realita dalam pembelajaran sangat di anjurkan sebab mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari.

Penyajian Media realia bisa dilakukan secara berfariasi, bisa langsung ke obyeknya atau bisa lewat benda–benda yang sudah diawetkan atau dikeringkan. Hal ini karena ada beberapa benda contohnya binatang yang terlalu berbahaya apabila diperlihatkan secara langsung sesuai bentuk aslinya, misalnya ulat, ular, harimau serta binatang buas dan berbisa lainnya. Begitu pula dengan contoh bahan Realita yang berhubungan dengan alat transportasi, contoh kendaraan mobil, motor, pesawat dan kendaraan lainnya yang ukurannya tidak memungkinkan untuk dibawa langsung ke ruangan, maka pendidik dapat mengatasi dengan mendatangi objek secara langsung, yaitu dengan membawa peserta didik ke lokasi tempat objek – objek itu ditemukan.

Penggunaan media Realia sangat dianjurkan bagi peserta didik, apalagi dalam jenjang pendidikan Sekolah dasar, karena pada rentang usia ini rasa ingin tahu dalam diri anak sangat besar apabila bisa melihat, menyentuh atau merasakan suatu objek maupun benda di lingkungan sekitar secara langsung. Selain itu, penggunaan media Realia dapat mempermudah peserta didik dalam menerima serta memahami materi pelajaran yang akan di pelajari.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa, Media Realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media, alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Benda–benda tesebut bisa berupa tanaman maupun hewan yang disajikan dalam bentuk aslinya muapun sudah diawetkan atau dikeringkan.

2. METODE PENELITIAN

Subyek penelitian adalah pendidik dan peserta didik kelas V Tahun ajaran 2020/2021 SD Negeri 18 Pulubala yang berlokasi di Dusun Beringin Desa Puncak Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo, dengan jumlah pendidik satu orang dan jumlah peserta didik 18 orang, terdiri dari 10 orang peserta didik laki-laki dan 8 orang peserta didik perempuan, adapun Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dilkukan saat aktifitas belajar peserta didik dan aktifitas pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian tindakan model Kurt Lewin, ada empat hal yang harus

dilakukan dalam penelitian tindakan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jenis Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan. Variabel penelitian yang digunakan adalah variabel input, proses dan out put berupa penilaian ranah afektif (sikap) Taksonomi Bloom (A1 Menerima, A2 Menanggapi, A3 Menilai, A4 Mengelola, A5 Menghayati).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik pada tahap siklus I mencapai rata-rata 69,14%.

Tabel 3.1 Tabel hasil motivasi belajar tahap siklus I

No	Indikator	Part I	Part II	Part III	Jmlh	Persentase (%)
1	A1. Menerima	59	69	79	207	69%
2	A2. Menanggapi	65	75	80	222	74%
3	A3. Menilai	69	75	80	224	74,67%
4	A4. Mengelola	58	68	73	199	66%
5	A5. Menghayati	48	58	80	186	62%
Rata - rata		69,14 %				

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil pencapaian motivasi belajar peserta didik tahap siklus I adalah :

a. Pada indikator menerima (A1) pertemuan pertama perolehan skor aktif dan sangat aktif adalah sebesar 59%, pertemuan ke dua sebesar 69% dan pertemuan ke tiga adalah sebesar 79%. Sehingga jumlah total keseluruhaan pencapaian dari pertemuan pertama sampai ke tiga adalah 207 : 3 atau sebesar 69%

b. Pada indikator menanggapi (A2) pertemuan pertama perolehan skor aktif dan sangat aktif adalah sebesar 65%, pertemuan ke dua sebesar 75%, pertemuan ke tiga adalah 80%, sehingga jumlah total keseluruhan pencapaian dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke tiga adalah 222 : 3 atau 74%.

c. Pada indikator menilai (A3) pertemuan pertama perolehan skor aktif dan sangat aktif adalah sebesar 69%, pertemuan ke dua sebesar 75%,dan pertemuan ke tiga sebesar 80%. Sehingga jumlah keseluruhan pencapaian pertemuan pertama sampai ke tiga adalah sebesar 224 : 3 atau 74,67 %.

d. Pada indikator mengelola (A4) pertemuan pertama skor perolehan kategori aktif dan sangat aktif adalah sebesar 58%, pertemun ke dua sebesar 68% dan pertemuan ke tiga sebesar 73%. Sehingga jumlah total keseluruhan pencapaian kategori aktif dan sangat aktif pertemuan pertama sampai pertemuan ke tiga adalah sebesar 199 : 3 atau 66%.

e. Pada indikator menghayati (A5) pertemuan pertama skor perolehan kategori aktif dan sangat aktif adalah sebesar 48%, pertemuan ke dua sebesar 58% dan pertemuan ke tiga sebesar 80%, sehingga jumlah total keseluruhan perolehan kategori aktif dan sangat aktif adalah sebesar 186:3 atau 62%.

Berdasarkan hasil pencapaian observasi motivasi belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa perolehan dari setiap indikator belum memenuhi pencapaian keberhasilan kategori aktif dan sangat aktif ≥ 80% , sehingganya peneliti bersama dengan guru mitra melakukan tindak lanjut untuk menyempurnakan hasil pencapaian keseluruhan indikator dengan melakukan refleksi tahap siklus II.

Hasil pencapain siklus II sudah mulai mencapai indikator keberhasilan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata siklus II mencapai 83%.

Tabel 3.2 Tabel hasil pencapaian motivasi belajar tahap siklus II

No	Indikator	Part I	Part II	Part III	Jmlh	Persentase (%)
1	A1. Menerima	79	79	84	242	81%
2	A2. Menanggapi	80	80	86	246	82 %
3	A3. Menilai	80	80	90	250	83 %
4	A4. Mengelola	79	79	84	242	81%
5	A5. Menghayati	80	80	91	251	84 %
Rata – rata = 411 : 5						83 %

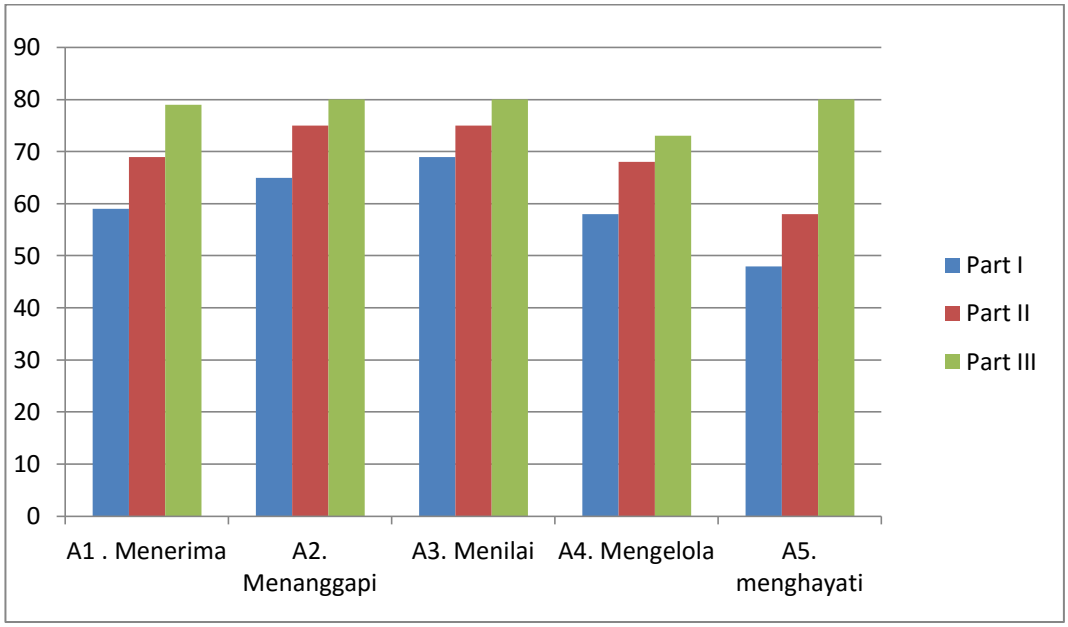
Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil pencapaian motivasi belajar peserta didik tahap siklus II adalah :

a. Pada indikator menerima (A1) pertemuan pertama perolehan skor aktif dan sangat aktif adalah sebesar 79 %, pertemuan ke dua sebesar 79 % dan pertemuan ke tiga adalah sebesar 84%. Sehingga jumlah total keseluruhaan pencapaian dari pertemuan pertama sampai ke tiga adalah 242 : 3 atau sebesar 81 %
b. Pada indikator menanggapi (A2) pertemuan pertama perolehan skor aktif dan sangat aktif adalah sebesar 80%, pertemuan ke dua sebesar 80%, pertemuan ke tiga adalah 86%, sehingga jumlah total keseluruhan pencapaian dari pertemuan pertama sampai pertemuan ke tiga adalah 246 : 3 atau 82 %.

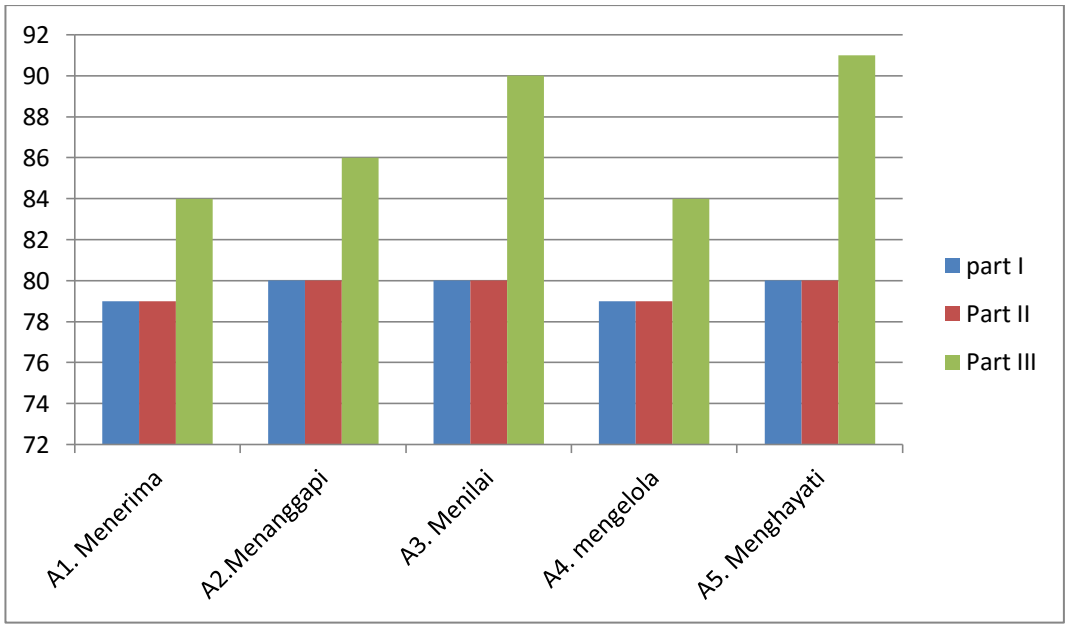
c. Pada indikator menilai (A3) pertemuan pertama perolehan skor aktif dan sangat aktif adalah sebesar 80%, pertemuan ke dua sebesar 80%,dan pertemuan ke tiga sebesar 90%. Sehingga jumlah keseluruhan pencapaian pertemuan pertama sampai ke tiga adalah sebesar 250 : 3 atau 83 %.
d. Pada indikator mengelola (A4) pertemuan pertama perolehan skor perolehan kategori aktif dan sangat aktif adalah sebesar 79%, pertemun ke dua sebesar 79% dan pertemuan ke tiga sebesar 84%. Sehingga jumlah total keseluruhan pencapaian kategori aktif/dan sangat aktif pertemuan pertama sampai pertemuan ke tiga adalah sebesar 242 : 3 atau 81%.
e. Pada indikator menghayati (A5) pertemuan pertama skor perolehan kategori aktif dan sangat aktif adalah sebesar 80%, pertemuan ke dua sebesar 80% dan pertemuan ke tiga sebesar 91%, sehingga jumlah total keseluruhan perolehan kategori aktif dan sangat aktif adalah sebesar 251 :3 atau 84 %.

   Adapun total rata – rata keseluruhan adalah = 83 %.

Grafik hasil pencapaian kegiatan motivasi belajar Siklus I



Grafik hasil pencapaian kegiatan motivasi belajar siklus II



4. PENUTUP

A. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui berbagai tahapan, adapun pelaksanaanya melalui tahapan siklus I dan siklus II, pada pelaksanaan siklus I indikator pencapaian belum mencapai hasil keberhasilan, yaitu pencapaian motivasi belajar peserta didik kategori aktif dan sangat aktif secara klasikal mencapai 69,14%, sehingganya penelitian dilanjutkan ke tahapan siklus II, adapun pada tahap ini peneliti sudah mencapai hasil kegiatan motivasi belajar peserta didik secara klasikal rata-rata mencapai 83%, sehingganya penelitian inipun dihentikan, karena sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu kategori aktif dan sangat aktif mencapai lebih dari 80%. Adapun hipotesis yang berbunyi " Penggunaan Media Realia Pada Pembelajaran IPA Tema 6 materi Panas dan Perpindahnnya di kelas V SD Negeri 18 Pulubala kabupaten Gorontalo dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik" dinyatak diterima.

B. SARAN

SDN 18 Pulubala diharapkan agar dapat menyediakan fasilitas berupa media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar di kelas, bukan hanya berupa buku panduan siswa tetapi juga media yang lebih konkrit lainnya sehingga memuahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang akan dipelajari. Pendidik diharapkan dapat memilih penggunaan media yang tepat terutama penggunaan media realita sehingga mampu membuat peserta didik lebih aktif dan tentunya mempunyai motivasi belajar yang tinggi untuk mempelajari pelajaran IPA. Orang tua hendaknya dapat menyediakan sumber belajar, bimbingan, serta memotivasi anak di rumah agar senantiasa rajin belajar bukan hanya di sekolah saja.

5. DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

Eni, E.,Marli,S.,& Margiyati, K.Y.(2014). Peningkatan Aktivitas dan hasil pembelajaran IPA dengan Media Realia Kelas IV Sdn 11 Tanjung Lokal. *Jurnal pendidikandan pembelajaran khatulistiwa*, 3(2).

Irman, R. Penggunaan Media Realia Dalam Meningkatkan Motivasi belajar IPA Pada siswa Kelas IV SD Negeri Kassi Kota Makassar.

Maharani, A. D. (2019,March). HOTS pada asesment pembelajaran tematik muatan pembelajaran IPA siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol.1)

Rohani, R.(2019). Media Pembelajaran. (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara)

Santoso, B.,& Sabri, T. Peningkatan Hasil belajar siswa Menggunakan Media Realia dalam IPA Di sekolah Dasar. Jurnal *Pendidikan Dasar Dan Khatulistiwa*, 4(12).

Setyaningsih, C. A., Rozanti, N., Andini, G., & Hidayat, T.(2019). Keefektifan penggunaan Media realia terhadap hasil belajar IPA di sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 321-331.

Susilana, R.,& Riyana, C. (2008).Media Pembelajaran: hakikat, pengembang, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima.

Wedyawati, N, & Lisa, Y. (2019) *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*.Deepublish

Widiana, I.W. (2016). Pengembangan asesmen proyek dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar . JPI(*Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5 (2), 147-157.