

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V  
SD MUHAMMADIYAH 21 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh:**

**HAFIZA SABILLA**

**NPM. 2002090106**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN**

**2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 30 Mei 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Hafiza Sabilla  
NPM : 2002090106  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( A ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dr. Hj. Syamsu Kurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

1.

2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Hafiza Sabila  
NPM : 2002090106  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2024

Disetujui oleh:  
Pembimbing

**Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.**

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

**Dra. Hj. Svamsu Vurnita, M.Pd.**

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : Hafiza Sabila  
NPM : 2002090106  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
16/04/2024	Perbaikan bab II	f.
24/04/2024	Perbaikan bab III, Uji hipotesis	f.
30/04/2024	Perbaikan bab IV, hasil hipotesis	f.
15/05/2024	Perbaikan Penulisan abstrak	f.
16/05/2024	Ace di-berh	f.

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Mei 2024  
Dosen Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : HAFIZA SABILLA  
NPM : 2002090106  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas v SD Muhammadiyah 21 Medan.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas v SD Muhammadiyah 21 Medan.” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



**Hafiza Sabilla**  
**NPM. 2002090106**

## ABSTRAK

**Hafiza Sabilla, NPM. 2002090106. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan. Skripsi. FKIP UMSU, 2024.**

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan. Jenis penelitian yang digunakan ialah kuantitatif dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan yang berjumlah 25 orang. Teknik sampling yang digunakan yaitu uji sampel jenuh. Instrumen penelitian ini berupa angket. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t *Paired Sample T Test* menggunakan SPSS dan menggunakan uji *Cohen's d* untuk melihat besarnya pengaruh dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Paired Sample T Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dikarenakan nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara motivasi belajar siswa pada pretest dan posttest. Hasil uji *cohen's d* diperoleh nilai 9,070817 ini menunjukkan pengaruh memiliki efek yang besar. Jadi, penelitian ini membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan.

**Kata Kunci: Media Audio Visual, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPA**

## KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan**”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Peneliti sangat berterimakasih dan memberikan penghargaan yang tulus kepada pihak yang turut membantu, teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ibunda tercinta **Fitria, S.Pd.** dan Ayahanda tercinta **Juneidi** yang telah mendidik dan membimbing peneliti dengan penuh kasih sayang dan tidak pernah berhenti memanjatkan doa yang tulus kepada peneliti, serta adik-adik tercinta Aginda Risvi dan Aulia Izzatunnisa yang selalu memberi semangat kepada peneliti serta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan motivasi dan doa kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Adapun ucapan terima kasih secara khusus peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Bapak **Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dengan baik dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh **Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar** yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Indriaty Yusnita Purba, S.Ag.** selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 21 Medan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

10. Terima kasih kepada **Bapak/Ibu guru SD Muhammadiyah 21**

**Medan** yang telah membantu peneliti dalam penelitian ini.

11. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang saling memberikan dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi ini, khususnya teman-teman stambuk 2020 FKIP PGSD C Pagi.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan, serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 1 Mei 2024

Peneliti

Hafiza Sabilla

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	42
2.3 Kerangka Konseptual .....	43
2.4 Hipotesis.....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	45
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	46
3.3 Populasi dan Sampel .....	47

3.4	Variabel dan Definisi Operasional.....	48
3.5	Instrumen Penelitian.....	49
3.6	Teknik Analisis Data.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>53</b>
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>63</b>
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>65</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>		<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Indikator Motivasi Belajar.....	49
Tabel 4.1 Hasil Angket Pretest Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Audio Visual.....	54
Tabel 4.2 Hasil Angket Postest Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Audio Visual.....	55
Tabel 4.3 Hasil Uji <i>Paired Sample T Test</i> .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	44
Gambar 3.1 Desain <i>One Group Pretest Posttest Design</i> .....	46
Gambar 4.1 Grafik Pretest Siswa.....	55
Gambar 4.2 Grafik Posttest Siswa.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Motivasi Belajar IPA Siswa.....	70
Lampiran 2 Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	72
Lampiran 3 Silabus Pembelajaran Kelas V.....	74
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	77
Lampiran 5 Data Angket Pretest Sebelum Menggunakan Media Audio Visual.....	82
Lampiran 6 Data Angket Postest Sesudah Menggunakan Media Audio Visual.....	83
Lampiran 7 Data Hasil Angket Pretest dan Postest.....	84
Lampiran 8 Angket Pretest Siswa.....	85
Lampiran 9 Angket Postest Siswa.....	87
Lampiran 10 Dokumentasi.....	89
Lampiran 11 Form K1.....	90
Lampiran 12 Form K2.....	91
Lampiran 13 Form K3.....	92
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Proposal.....	93
Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal.....	94
Lampiran 16 Surat Izin Riset.....	95
Lampiran 17 Surat Balasan Riset.....	96
Lampiran 18 Hasil Turnitin.....	97
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup.....	98

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi sangat penting. Perkembangan yang sangat pesat baik dari segi teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam berbagai bidang kehidupan diantaranya bidang pendidikan. Pendidikan adalah salah satu komponen yang sangat strategis dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan maju kebangsaan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan. Ketika masyarakat semakin profesional, berteknologi dan terdidik, maka peran penting pendidikan tidak dapat dipisahkan (Tanjong, 2019:10).

Pendidikan di Indonesia mempunyai tujuan yang menyeluruh dan kompleks. Sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ariyana et al., 2020:357).

Semua orang percaya bahwa guru atau pendidik memiliki peran yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan siswa untuk mewujudkan

tujuan hidupnya secara optimal. Keyakinan ini muncul karena pada dasarnya manusia adalah makhluk lemah, yang dalam perkembangannya senantiasa membutuhkan orang lain, sejak lahir, bahkan pada saat meninggal. Semua itu menunjukkan bahwa setiap orang membutuhkan orang lain dalam perkembangannya. Demikian halnya dengan siswa, ketika orang tua mendaftarkan anaknya ke sekolah, pada saat itu juga orang tua menaruh harapan terhadap guru, agar anaknya dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan. Pendidikan erat kaitannya dengan belajar dan mengajar (Wulandari et al., 2023:1635). Pendidikan selalu dihubungkan dengan aktivitas pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar berarti berusaha memperoleh pengetahuan atau memahami, mengamalkan dan mengubah tingkah laku atau reaksi karena pengalaman (Nasution, 2020:2). Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang mendasar, artinya proses belajar menentukan berhasil tidaknya mencapai tujuan pendidikan (Anggryawan, 2019:71). Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Motivasi mengacu pada makna kata motif, yaitu dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan tertentu guna

mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Dalam kegiatan belajar, motivasi adalah memberi semangat pada seluruh siswa, yang berujung pada tanggung jawab dan ketekunan, memberikan kontribusi dalam proses belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuannya. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar (Muawanah & Muhid, 2021:93).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan proses yang menjelaskan intensitas, arah, dan ketekunan individu dalam mencapai tujuannya. Begitu pula dalam hal pembelajaran motivasi merupakan semangat yang muncul pada diri seorang siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tekun untuk mencapai tujuannya.

Menurut Munandir dalam (Muawanah & Muhid, 2021:92) “Belajar adalah suatu perubahan dalam catatan seseorang. Perubahan tersebut merupakan suatu kegiatan belajar dan dapat dijelaskan dengan berbagai model, antara lain perubahan pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, percakapan, dan kebiasaan seseorang, serta perubahan lain”.

Belajar adalah suatu proses yang berupaya mendatangkan perubahan tingkah laku (Cahyani et al., 2020:126). Belajar adalah proses berpindah dari tidak tahu menjadi tahu. Suatu proses belajar terjadi ketika seseorang telah mengalami perubahan (Nababan, 2020:43).

Dari hasil pemaparan tersebut, belajar merupakan proses memahami, menerapkan, dan menguasai materi yang telah dipelajari sepanjang hidup. Secara umum belajar diartikan sebagai pemahaman terhadap tingkah laku individu secara keseluruhan yang bersifat permanen,

hasil pengalaman dan interaksi sebelumnya dengan lingkungan sekitar. Perubahan tersebut tidak hanya sekedar pengetahuan, tetapi juga berupa keterampilan, perilaku, citra diri, dorongan batin, dan motivasi. Salah satu cara untuk memotivasi siswa dalam belajar selama proses belajar mengajar adalah melalui penggunaan media.

IPA yaitu mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD karena mempelajari tentang lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari, mata pelajaran ini membahas tentang berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan dengan teori selama proses pembelajaran. Karena sangat penting di terapkan untuk siswa SD. Pada pembelajaran IPA siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen dan mencoba sendiri dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan (Sunami & Aslam, 2021:1941). IPA adalah pembelajaran di mana siswa memiliki pengalaman langsung, memberi mereka kesempatan untuk menerima, mempertahankan, dan menerapkan konsep yang mereka pelajari.

Media Pembelajaran merupakan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran dapat digunakan di dalam dan di luar kelas. Salah satu cara untuk membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang proses pembelajaran (Nabila et al., 2021:3929).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang kualitas belajar mengajar dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan pesatnya perkembangan dan semakin kompleksnya teknologi, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan. Salah satu media yang cukup efektif digunakan oleh siswa sekolah dasar adalah media audio visual karena menggabungkan dua media sekaligus yaitu audio dan visual atau bisa disebut dengan melihat-mendengarkan. Dengan menggunakan media audio visual dipercaya lebih mempunyai kemampuan untuk merangsang motivasi belajar siswa SD dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam suasana gembira (Salsabila et al., 2020:290).

SD Muhammadiyah 21 Kota Medan merupakan salah satu sekolah dasar swasta yang terletak di kota Medan. Pada saat observasi di kelas V SD Muhammadiyah 21 Kota Medan yang dilakukan pada tanggal 6 November 2023, penulis menemukan beberapa kesenjangan selama proses pembelajaran jika dibandingkan dengan kondisi idealnya selama proses pembelajaran masih di dominasi dengan penggunaan media yang belum bervariasi, ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, awalnya siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku dan menulis di papan tulis. Namun tidak berlangsung lama, siswa jenuh dan lebih senang mengganggu teman-temannya. Dikarenakan keterbatasan variasi media sehingga guru cenderung mengulangi penggunaan media yang sama,

pembelajaran yang berpusat pada guru serta cenderung metode ceramah sehingga terlihat siswa ngobrol bersama teman sebangkunya,serta ditemukan hampir sebagian besar siswa tidak ada semangat untuk mengikuti proses pembelajaran, ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang tertidur, kemudian siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru hanya siswa yang duduk di bagian depan saja sehingga siswa yang duduk di belakang tidak mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu dari permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya supaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa guru harus dapat menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan mendorong siswa agar termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, salah satunya untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai materi, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar IPA khususnya. Salah satu media pembelajarannya adalah dengan media audio visual, dimana media audio visual akan ditayangkan dengan bantuan proyektor pada proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan. Media audio visual yang digunakan merupakan video seperti animasi bergambar. Dimana dengan menggunakan media tersebut diharapkan dapat membuat situasi kelas menjadi menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik meneliti bagaimana **“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar pada pembelajaran IPA
2. Guru kurang memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi
3. Pembelajaran yang masih didominasi oleh guru saja sehingga terkesan membosankan

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan:

1. Penelitian akan dilaksanakan di kelas V pada semester genap tahun ajaran 2023/2024
2. Penelitian akan difokuskan pada mata pelajaran IPA kelas V, materi hubungan antar makhluk hidup dan jenis-jenis simbiosis.
3. Media yang digunakan ialah media audio visual berbasis video animasi bergambar yang diputar melalui laptop dengan bantuan proyektor.
4. Motivasi siswa yang masih rendah.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan”.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Sehingga kualitas pembelajaran di Indonesia dapat semakin baik, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak orang dan dapat dijadikan acuan bagi tenaga pendidik, dan terkhusus berkaitan dengan motivasi belajar siswa menggunakan media audio visual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik karena dapat

membuat siswa belajar lebih aktif sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

b. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan hal positif sebagai sumber belajar bagi siswa dan masyarakat sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Dan menjadi bekal unuk peneliti kedepannya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Audio Visual**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar (Singh & Hashim, 2020:27).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan (materi pembelajaran), merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Manshur & Ramdlani, 2020:104). Media pembelajaran adalah sesuatu yang meliputi bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu siswa dalam memahami permasalahan yang bersifat abstrak (Maheswari & Pramudiani, 2021:2532).

Media sebagai alat dalam proses belajar mengajar dapat digunakan sebagai saluran penyampai pesan untuk mencapai tujuan pendidikan (Ariyana et al., 2020:358). Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran,

memegang peranan penting dan juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari metode pengajaran (Salsabila et al., 2020:288).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih interaktif dan komunikatif, yang bertujuan untuk memotivasi, merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar.

#### **2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Fadillah (2020:2) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi untuk belajar.
2. Makna materi pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga memungkinkan siswa lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajarannya.
3. Apalagi ketika guru mengajar setiap pembelajaran, metode pengajarannya lebih beragam, begitu pula dengan komunikasi verbal yang dilakukan guru dalam menyampaikan kata-kata, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak membuang-buang tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya dapat mendengarkan penjelasan guru tetapi juga dapat melakukan kegiatan lain seperti mengamati, mencipta, mendemonstrasikan, dan bertindak.

Menurut Firmadani (2020:95) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Media pembelajaran dapat memfasilitasi dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan memperjelas penyajian pesan dan informasi.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan memperkuat perhatian anak serta memotivasinya untuk belajar.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan siswa pengalaman umum tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru.
5. Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Nurfadhillah et al. (2021:296) ialah sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu bertele-tele.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan ide.
3. Menciptakan gairah belajar, komunikasi yang lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri berdasarkan kemampuan dan bakat visual, auditori, dan kinestetiknya.

5. Memberikan rangsangan yang sama, menghaluskan pengalaman dan menghasilkan persepsi yang sama.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang kompleks dan beragam dalam lingkup pendidikan. Memungkinkan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep kompleks melalui visualisasi dan interaksi, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, dan menawarkan fleksibilitas dalam metode pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individu siswa.

### **2.1.1.3 Pengertian Media Audio Visual**

Media audiovisual adalah suatu alat atau media yang memediasi lebih dari sekedar suara atau gambar tetapi mencakup keduanya. Dengan mengkolaborasikan unsur audio dan unsur visual, keduanya menjadi satu kesatuan yang utuh menjadi sebuah media yang biasa disebut dengan audiovisual (Salsabila et al., 2020:289).

Media audio visual merupakan media penyampaian informasi yang mengandung 2 karakter, yaitu karakter audio yang berisi suara dan karakter gambar yang berisi gambar, media pada kategori ini mempunyai kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan media lainnya (Aeniyah & Meilana, S., 2021:889)

Media audio visual merupakan media yang memadukan dua unsur, unsur visual dan unsur audio menjadi satu media yang memungkinkan

pendidik dalam memberikan materi kepada peserta didik, yang merupakan langkah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ainiyyah et al., 2023:439).

Media audiovisual adalah medium atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran yang memudahkan perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa (Saputro et al., 2021:1912). Media audiovisual merupakan beberapa alat yang digunakan guru untuk menyampaikan konsep, ide, dan pengalaman yang ditangkap melalui indera penglihatan dan pendengaran (Rahman, 2021:50).

Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat di atas bahwa media audiovisual adalah suatu alat atau media modern yang mempunyai unsur audio dan visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan (dokumen) dari pengirim (guru) kepada penggunanya (siswa) dan dapat dipahami oleh indera pendengaran dan penglihatan. Singkatnya adalah media penyampaian pesan atau informasi pembelajaran melalui media gambar dan suara.

#### **2.1.1.4 Jenis Media Audio Visual**

Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual. Berikut jenis-jenis media audiovisual :

##### **1. Media Audio Visual Diam**

Media audiovisual diam adalah media yang hanya menampilkan suara dan gambar saja, tetapi tidak menampilkan gerak. Misalnya: gambar bergerak, film rangkaian suara, dan tayangan suara.

## 2. Media Audio Visual Gerak

Media audiovisual gerak merupakan sarana yang menampilkan elemen audio dan visual yang bergerak. Misalnya: film audio dan kaset video.

Ada beberapa tipe media audio visual yang sangat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berikut tipenya:

### a. Film

Film adalah rangkaian gambar berbeda yang diproyeksikan ke layar sehingga terjadi gerakan normal. Film menciptakan rangkaian gambar yang dulunya menjadi lebih hidup dan nyata berkat gerakan yang diciptakannya. Film merupakan sarana untuk mengekspresikan suara, gambar, dan gerak. Oleh karena itu mempunyai kemampuan untuk menimbulkan kesan yang dalam (mengesankan), dan menyenangkan.

### b. Video

Pemberian materi melalui video sangat populer karena sering digunakan oleh para guru. Video merupakan salah satu jenis media audio visual karena memiliki kemampuan menampilkan gambar, suara, dan gerakan. Media ini dinilai efektif dalam menyajikan berbagai topik pembelajaran yang sulit jika perlu disampaikan secara lisan. Video mempunyai kemampuan untuk menampilkan objek-objek yang dianggap mustahil jika ditampilkan dalam kehidupan nyata. Video merupakan salah satu media yang mampu menyajikan segala

peristiwa secara praktis namun tetap mampu mengekspresikan suasana yang realistis (Salsabila et al., 2020:299).

Beberapa jenis media audio visual menurut Valencia & Giraldo (2019:105) ialah sebagai berikut:

1. Program video atau televisi.
2. Video pendidikan atau televisi.
3. Program film bersuara.

Sedangkan menurut Faujiah et al. (2022:84) jenis-jenis media audio visual adalah berikut:

1. Film
2. LCD proyektor
3. Video
4. Televisi

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual terdapat beberapa jenis yaitu video, film, televisi.

#### **2.1.1.5 Fungsi Media Audio Visual**

Media audio visual mempunyai fungsi pembelajaran dan konteks komunikasi yang sangat luas, yaitu:

1. Fungsi edukatif, yaitu mempengaruhi nilai pendidikan, mendidik masyarakat dan siswa untuk berpikir lebih kritis, memberi makna pada pengalaman, sehingga mengembangkan dan memperluas pola berpikir peserta didik.

2. Fungsi sosial, memberikan informasi dan pengaruh positif dalam berbagai bidang kehidupan untuk dapat mengembangkan hubungan, pemahaman tentang kepribadian, penampilan, adat istiadat dan sosialisasi manusia.
3. Fungsi ekonomis, dengan menerapkan cara ini dapat secara efektif mewujudkan pencapaian dan tujuan pendidikan, meminimalkan pemborosan biaya, tenaga dan waktu tanpa mengurangi efektivitas tujuan pembelajaran.
4. Fungsi kebudayaan, mencakup perubahan pada aspek-aspek tertentu dalam kehidupan manusia serta unsur seni dan budaya yang dapat ditularkan kepada masyarakat (Rahman, 2021:54).

Fungsi media audio visual menurut Suprianto (2020:24) ialah sebagai berikut:

1. Fungsi atensi media audio visual merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, dimana media pembelajaran harus mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar dapat fokus pada topik yang berkaitan dengan mata pelajaran.
2. Fungsi afektif media audio visual terlihat pada kesenangan belajar siswa.
3. Fungsi kognitif media audiovisual dapat memudahkan pemahaman dan mengingat kembali informasi yang dikandungnya.

4. Fungsi kompensasi media audiovisual diharapkan dapat berperan sebagai alat untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi kemudian mengorganisasikan informasi tersebut agar dapat diingat.

Sedangkan menurut Nurhasana (2021:222) media audio visual memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi komunikasi yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi diharapkan dapat menjadikan siswa lebih termotivasi untuk belajar.
3. Fungsi kebermaknaan, pembelajaran sebagai suatu kegiatan bermakna tidak hanya meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta melalui pengembangan keterampilan kognitif tingkat rendah, tetapi juga memungkinkan peningkatan keterampilan analitis dan kreatif siswa sebagai komponen intelektual tingkat tinggi.
4. Fungsi pemerataan persepsi diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga setiap siswa mempunyai pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.
5. Fungsi individualitas melayani kebutuhan setiap orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media audio visual ialah media audiovisual memainkan banyak peran dalam pembelajaran, termasuk meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konseptual, meningkatkan retensi, memberikan

banyak kesempatan belajar, meningkatkan pengalaman belajar, dan mendorong kolaborasi antar siswa.

#### **2.1.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

Media audio visual memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Memberikan pesan yang dapat diterima siswa dengan lebih konsisten.
2. Sangat bagus untuk menjelaskan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Lebih realistisnya, hal ini dapat diulangi dan dihentikan bila diperlukan.
5. Hal tersebut dapat memberikan kesan yang mendalam dan mempengaruhi sikap siswa (Suprianto et al., 2019:24).

Media audio visual memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu:

1. Dapat memberikan layanan audio dan visual, yang dapat digunakan lebih efektif dalam proses pembelajaran.
2. Ini dapat memberikan pengalaman yang lebih realistis daripada media audio atau visual.
3. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan saja, tetapi melihat secara langsung, tidak hanya sekedar berimajinasi, sehingga cepat memahami informasi yang diberikan.
4. Lebih menarik dan menyenangkan.

Adapun kekurangan dari media audio visual yaitu:

1. Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.
2. Membutuhkan peralatan khusus atau alat bantu presentasi.
3. Membutuhkan keahlian khusus (Aeniyah & Meilana, S., 2021:890).

Sedangkan menurut Setiyawan (2021:200) setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, termasuk media audio visual. Berikut kelebihan dan kekurangan media audio visual.

Kelebihan media audio visual yaitu:

1. Menarik
2. Informasi diperoleh langsung dari sumber
3. Dapat dilihat berkali-kali dan hemat waktu
4. Guru bertanggung jawab atas volume dan kejelasan gambar

Kekurangan media audio visual yaitu:

1. Informasinya searah, dapat disisati dengan memberikan tanya jawab
2. Tampilan yang kurang detail pada suatu objek
3. Harga alat yang relatif mahal

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihannya yaitu:

1. Menarik, karena perpaduan antara gambar dan suara
2. Menyampaikan informasi lebih kuat dan realistis
3. Mengatasi keterbatasan waktu

Kekurangannya yaitu:

1. Peralatan yang cenderung mahal
2. Membutuhkan keahlian

#### **2.1.1.7 Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual**

Langkah-langkah penggunaan media audio visual adalah sebagai berikut:

Pelajaran harus ditujukan untuk mempelajari, mendengarkan dan melihat video secara aktif.

1. Pastikan kelas siap mendengarkan dan melihat dengan cermat.
2. Pelajari teknik menggunakan video dalam berbagai pelajaran.
3. Guru sudah mengetahui dan memahami video tersebut.
4. Guru memutar video tersebut, mendiskusikan video tersebut bersama kelas, dan memutar ulang bagian video yang dianggap penting.
5. Setelah pelajaran pasca-video selesai, guru perlu mengatur kegiatan selanjutnya. Guru akan memimpin diskusi di kelas. Kegiatan di bawah ini disesuaikan dengan tingkat kelas dan jenis video (Karlina, 2017:31).

Langkah-langkah penggunaan media audio visual menurut Lubis & Mavianti (2022:49) ialah sebagai berikut:

1. Persiapan, persiapan pertama yang dilakukan guru adalah mempelajari, mempersiapkan dan memastikan alat dapat berfungsi.
2. Pengkondisian siswa, agar proses pembelajaran lebih fokus, guru mengkondisikan atau mengatur siswa untuk menonton video yang ditayangkan.

3. Pengkondisian siswa, agar proses pembelajaran lebih fokus, guru mengkondisikan atau mengatur siswa untuk menonton video yang ditayangkan.
4. Mengadakan sesi tanya jawab untuk video tersebut.
5. Siswa kemudian mempunyai kesempatan untuk bertanya.

Sedangkan menurut Rahma et al. (2020:27) menerangkan langkah-langkah penggunaan media audio visual sebagai berikut:

1. Guru mengatur dan menyiapkan peralatan media yang akan digunakan.
2. Guru memperhatikan posisi duduk siswa dalam situasi yang nyaman.
3. Guru mengajak siswa menonton video dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
4. Guru memastikan anak siap menonton tayangan video.
5. Guru melakukan penilaian pembelajaran.

Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Pastikan kelas Anda siap untuk mendengarkan dan menonton.
2. Mempelajari teknik menggunakan video untuk berbagai macam pelajaran.
3. Guru mengetahui dan memahami video tersebut.
4. Guru memutar video, mendiskusikan video tersebut dengan siswa di kelas, dan mengulangi bagian-bagian penting dari video tersebut.
5. Ketika pembelajaran setelah video berakhir, guru harus mengatur kegiatan selanjutnya. Diskusi dipimpin oleh guru di kelas.

## **2.1.2 Motivasi Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar dipahami sebagai keseluruhan dorongan yang ada dalam diri peserta didik sehingga menimbulkan niat untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan mata pelajaran (Cahyani et al., 2020:126). Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang ketika terdapat kebutuhan yang mendesak untuk melakukan sesuatu guna mencapai suatu tujuan (Meningkatkan & Belajar, 2021:292).

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri individu berupa semangat dalam melakukan sesuatu khususnya dalam belajar guna mencapai tujuan belajar (Afnita et al., 2023:127). Motivasi belajar merupakan dorongan untuk bertindak yang berupa keinginan untuk melakukan sesuatu, termasuk kegiatan belajar (Aeniyah & Meilana, S., 2021:889). Motivasi belajar siswa adalah dorongan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengarahkan proses belajar untuk mencapai tujuan (Muawanah & Muhid, 2021:93).

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar ialah dorongan atau keinginan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk belajar atau mencapai tujuan belajarnya. Ini melibatkan faktor-faktor seperti minat pribadi, tujuan, kebutuhan atau motivasi yang mempengaruhi tingkat keseriusan dan usaha dalam proses pembelajaran. Pentingnya motivasi belajar adalah ketika seseorang

merasa termotivasi, maka ia cenderung lebih fokus, gigih, dan tekun dalam belajar.

### **2.1.2.2 Jenis-Jenis Motivasi**

Jika kita mendekati persoalan jenis-jenis atau macam-macam motivasi, kita hanya akan melihat dari dua sudut pandang, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang yang disebut motivasi intrinsik, dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik.

#### **1. Motivasi Instrinsik**

Motivasi Intrinsik ialah suatu dorongan yang sudah ada dan berkembang dalam diri seseorang atau bersifat bawaan. Motivasi ini ada karena kemauan diri sendiri, bukan karena pengaruh orang lain..

#### **2. Motivasi Ekstrinsik**

Yaitu motivasi yang berasal dari faktor-faktor yang mempengaruhi orang di luar dirinya. Motivasi ini tidak datang dari diri seseorang tetapi dipengaruhi oleh tindakan dan perkataan orang lain (Salsabila et al., 2020:296).

Jenis-jenis motivasi belajar menurut Mayasari et al. (2023:175) ialah sebagai berikut:

1. Motivasi intrinsik mengacu pada motivasi untuk aktif atau fungsional tanpa adanya rangsangan dari luar karena dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada dalam diri setiap individu. Oleh karena itu, motivasi intrinsik juga dapat dikatakan sebagai suatu bentuk motivasi dalam

kegiatan belajar yang bermula dari dan memerlukan motivasi internal dan mutlak berkaitan dengan kegiatan belajar tersebut.

2. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari rangsangan atau dorongan dari luar. Stimulus tersebut dapat berupa barang atau dukungan dari lingkungan keluarga atau masyarakat. Keinginan belajar semakin jelas ketika mendapat manfaat dari fasilitas, perhatian orang tua, dan kondisi lingkungan sekitar baik selama pembelajaran.

Sedangkan menurut Rahmadiani (2021:93) jenis-jenis motivasi adalah berikut:

1. Motivasi intrinsik adalah keinginan atau motivasi internal seseorang untuk melakukan sesuatu. Hal ini juga dapat diartikan sebagai orang yang didorong untuk bertindak mencapai tujuannya tanpa faktor lingkungan lainnya.
2. Motivasi ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Agar siswa mau belajar diperlukan motivasi ekstrinsik. Di dalam kelas, semua siswa membutuhkan motivasi ekstrinsik untuk belajar. Siswa memerlukan perhatian dan bimbingan khusus baik dari guru maupun instruktur.

Dari pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa motivasi bersifat intrinsik apabila tujuannya sesuai dengan situasi belajar dan memenuhi kebutuhan serta tujuan siswa untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran. Siswa termotivasi belajar hanya untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran, bukan karena

keinginan lain seperti ingin dipuji, mendapat nilai atau penghargaan yang baik, dan lain-lain.

Jika seseorang secara intrinsik termotivasi, mereka secara sadar akan melakukan kegiatan yang tidak memerlukan motivasi eksternal. Dalam kegiatan belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama saat belajar sendirian. Orang tanpa motivasi intrinsik akan menghadapi banyak kesulitan saat melakukan kegiatan pendidikan berkelanjutan. Keinginan ini didorong oleh pemikiran positif, yang menurutnya semua subjek saat ini diperlukan dan sangat berguna di masa kini dan masa depan.

Perlu ditekankan bahwa siswa yang termotivasi secara intrinsik cenderung menjadi terpelajar, berpengetahuan luas, dan memiliki keahlian di bidang tertentu. Keinginan untuk belajar bermula dari suatu kebutuhan, yang mengandung makna adanya kewajiban untuk menjadi orang yang terpelajar dan berilmu.

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik meliputi motivasi aktif dan aktif akibat adanya rangsangan dari luar. Dalam kegiatan belajar, motivasi tidak hanya berasal dari dalam diri individu saja melainkan dapat berasal dari luar, misalnya dari keluarga, guru, teman dan lingkungan.

Motivasi ekstrinsik bukan berarti motivasi yang tidak diperlukan dan tidak baik dalam pendidikan. Motivasi ekstrinsik diperlukan agar siswa mau belajar. Ada banyak cara berbeda untuk memotivasi siswa untuk belajar. Kesalahan dalam menggunakan bentuk motivasi ekstrinsik

akan merugikan siswa. Akibatnya motivasi ekstrinsik tidak lagi berperan sebagai motivator melainkan menjadikan siswa malas belajar. Oleh karena itu, guru harus mampu dan cerdas menggunakan motivasi ekstrinsik tersebut secara akurat dan tepat untuk mendukung proses interaksi pembelajaran di kelas.

### **2.1.2.3 Aspek-Aspek Motivasi Belajar**

Beberapa aspek motivasi belajar yaitu:

1. Tujuan dan cita-cita siswa. Mimpi akan meningkatkan motivasi belajar siswa, baik secara internal maupun eksternal.
2. Kemampuan siswa. Keinginan anak harus dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan untuk mewujudkannya.
3. Kondisi siswa. Kondisi siswa meliputi kondisi fisik dan mental. Siswa yang sakit akan mengganggu konsentrasinya saat belajar.
4. Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan seorang siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan dengan teman, dan kehidupan sosial (Sulistyowati & Sugiarti, 2021:239).

Motivasi belajar mempunyai 4 aspek, dijelaskan sebagai berikut:

1. Keinginan untuk mencapai sesuatu. Siswa merasa terpacu untuk berjuang mewujudkan keinginan dan harapannya.
2. Komitmen. Komitmen merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan menunjukkan komitmen yang tinggi, siswa memiliki rasa belajar, mampu menyelesaikan tugas, dan menyeimbangkan tugas.

3. Inisiatif. Siswa diminta untuk memunculkan inisiatif atau ide baru yang akan memberikan kontribusi bagi keberhasilan dan keberhasilannya dalam menjalankan proses pendidikannya, karena mereka telah memahami bahkan memahami diri sendiri sehingga dapat membimbing diri sendiri untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi diri sendiri juga orang-orang disekitarnya.
4. Optimis. Sikap tekun, pantang menyerah dalam mengejar cita-cita dan selalu yakin bahwa tantangan selalu ada namun setiap diri kita mempunyai potensi untuk tumbuh dan berkembang lebih jauh (Cahyani et al., 2020:127).

Sedangkan menurut Azizah & Afghohani (2022:77) menyebutkan beberapa aspek motivasi belajar yaitu:

1. Terdorong untuk berprestasi. Siswa merasa terdorong untuk memperjuangkan harapan dan impiannya.
2. Keteguhan. Keteguhan merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang terlibat memiliki kesadaran yang diperlukan untuk belajar, mampu menyelesaikan tugas, dan mampu menyeimbangkan tugasnya.
3. Sebuah inisiatif. Siswa harus memunculkan inisiatif atau ide baru yang dapat menunjang kemajuan dan keberhasilannya bahkan memahami dirinya sendiri sehingga dapat mengarahkan dirinya untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan orang disekitarnya.

4. Optimis. Sikap jangka panjang, tidak menyerah setelah mencapai tujuan dan selalu percaya bahwa tantangan akan selalu ada, namun setiap dari kita mempunyai kemungkinan untuk berkembang dan tumbuh lebih baik lagi.

Berdasarkan uraian pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek motivasi belajar mengacu pada berbagai faktor atau unsur yang mempengaruhi tingkat motivasi siswa selama proses pembelajaran. Ini mencakup aspek-aspek yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik atau menurunkan motivasi mereka. Contoh aspek motivasi belajar yang telah disebutkan sebelumnya antara lain tujuan (cita-cita), kemampuan, kondisi siswa dan lingkungannya, komitmen, inisiatif, optimis, dan lain-lain.

#### **2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Motivasi tidak tumbuh dengan sendirinya tetapi juga dipengaruhi oleh sejumlah faktor lain. Sebagai berikut:

1. Faktor Internal
  - a. Cita-cita dan Mimpi

Salah satu faktor yang dapat meningkatkan semangat belajar adalah memiliki cita-cita. Sedangkan mimpi adalah harapan atau keinginan yang dimiliki oleh seorang individu dan selalu menjadi tujuan dari perjuangan yang dimulai oleh orang tersebut.

b. Kemampuan

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan apa pun yang dimilikinya. Kemampuan yang dimaksud adalah seluruh potensi yang dimiliki, baik dari segi intelektual maupun psikomotorik.

c. Kondisi siswa.

Kondisi fisiologis juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Seperti kesehatan dan panca indera. Apabila siswa dalam keadaan sehat dan panca inderanya dapat berfungsi secara optimal, maka peluang keberhasilan belajarnya akan lebih besar.

d. Keadaan psikologis yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah:

1) Bakat

Bakat merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu, jika terus diasah dan dikembangkan melalui pembelajaran maka bakat akan menjadi suatu keterampilan dan benar-benar memberikan kontribusi terhadap keberhasilan.

2) Kecerdasan

Kecerdasan dapat diartikan sebagai kemampuan dalam merespon rangsangan atau beradaptasi secara akurat terhadap lingkungan. Kecerdasan tidak selalu berkaitan dengan otak tetapi dengan interaksi dan hubungan antar organ dalam tubuh manusia.

3) Sikap

Sikap juga memegang peranan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa. Artinya ketika siswa belajar dalam keadaan atau suasana gembira, maka gaya mengajar guru yang baik akan membuat siswa bersemangat untuk mencapai hasil yang maksimal dan begitu pula sebaliknya.

4) Persepsi

Persepsi siswa terhadap pembelajaran, manfaat belajar, dan manfaat yang diperoleh dari belajar juga mempengaruhi kemauannya untuk terus belajar.

5) Minat

Minat merupakan suatu hal yang mempunyai pengaruh besar terhadap motivasi belajar.

6) Unsur dinamis dalam pembelajaran

Emosi, ingatan, keinginan, dan pengalaman siswa juga mempengaruhi motivasi belajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Faktor Eksternal

- a. Kondisi lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang baik akan mendukung dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Lingkungan sosial sekolah. Seperti guru dan teman di kelas dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

- c. Lingkungan sosial masyarakat. Ketika siswa merasa keberadaannya diakui ketika mengikuti kegiatan masyarakat, hal ini juga akan mempengaruhi motivasi belajarnya.
- d. Lingkungan sosial keluarga. Hubungan yang harmonis dan saling menghormati antara orang tua dan anak juga akan mempengaruhi motivasi belajar anak.
- e. Lingkungan non-sosial. Dibagi menjadi dua, yaitu unsur lingkungan alam dan unsur alat. Lingkungan alam seperti dukungan keluarga, kasih sayang dan kebiasaan yang baik juga akan mempengaruhi motivasi belajar anak. Sedangkan faktor alat seperti fasilitas yang disediakan sekolah juga akan mempengaruhi minat belajar siswa (Cahyani et al., 2020:128-130).

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Rubiana & Dadi (2020:13) adalah berikut:

1. Faktor internal. Hal tersebut adalah hal-hal yang timbul dalam diri seseorang, kebutuhan fisik dan psikis, pandangan seseorang terhadap dirinya, cita-cita dan prestasi, serta tujuan, harapan dan keinginan di masa depan yang memotivasi dan membimbing perilaku manusia. Kesiediaan untuk berkembang dan bekerja.
2. Faktor eksternal. Artinya, faktor-faktor yang terjadi di luar diri seseorang, misalnya faktor hadiah, persaingan, hukuman, pujian, penghargaan, dan lingkungan.

Sedangkan menurut Apreasta & Burhan (2020:200) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1. Faktor internal. Yang meliputi fisiologi dan psikologi. Faktor fisiologis terdiri dari kondisi fisik dan panca indera, sedangkan faktor psikologis terdiri dari bakat, minat dan perhatian, kecerdasan belajar, motivasi dan kemampuan kognitif.
2. Faktor eksternal. Masalah yang muncul di luar diri siswa. Hal ini mencakup faktor sosial dan non-sosial serta kesempatan belajar. Faktor sosial meliputi faktor seperti faktor lingkungan, lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, dan lingkungan sekolah. Faktor non sosial meliputi keadaan alam, waktu pembelajaran, sarana dan prasarana.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kebutuhan individu, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan sosial. Keduanya berperan penting dalam membentuk tingkat motivasi siswa dalam proses belajar.

#### **2.1.2.5 Indikator Motivasi Belajar**

Indikator motivasi dalam belajar yaitu:

1. Adanya rasa perlu dan keinginan untuk belajar

Perasaan perlu dan berkeinginan untuk belajar inilah yang mendorong seseorang untuk mencari pengetahuan dan keterampilan baru. Hal ini mencerminkan motivasi internal yang membuat seseorang ingin terus belajar dan berkembang. Perasaan perlu muncul ketika seseorang

menyadari bahwa suatu pengetahuan atau keterampilan tertentu diperlukan dalam kehidupan sehari-hari atau untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan keinginan belajar merupakan keinginan pribadi, yang memotivasi seseorang untuk memperluas pengetahuan dan pemahamannya tanpa adanya tekanan dari luar.

2. Memiliki keinginan untuk sukses

Keinginan untuk sukses mendorong seseorang untuk bekerja keras, belajar, dan mengatasi hambatan atau rintangan yang mungkin muncul dalam perjalanan mencapai tujuan tersebut. Ini sering menjadi pendorong utama dalam mencapai hasil yang diinginkan, karena ketika seseorang memiliki keinginan yang kuat untuk sukses, ia cenderung lebih fokus, gigih, dan tekun dalam upaya mencapai tujuan tersebut.

3. Ada apresiasi yang kuat terhadap pembelajaran

Apresiasi pembelajaran menunjukkan sikap positif dan penghargaan yang mendalam terhadap proses pembelajaran dan pengetahuan. Hal ini mencakup keinginan untuk terus belajar, rasa ingin tahu yang kuat dan kesadaran akan manfaat belajar bagi pengembangan pribadi. Apresiasi terhadap pembelajaran juga dapat tercermin dari kemauan untuk mengatasi hambatan dan tantangan yang mungkin timbul selama proses pembelajaran.

4. Mempunyai cita-cita dan harapan untuk masa depan

Mempunyai cita-cita dan harapan di masa depan adalah mempunyai impian, keinginan atau tujuan yang ingin dicapai dalam hidup. Hal ini

mencakup rencana, cita-cita dan keinginan yang ingin dicapai di masa depan. Cita-cita dan harapan tersebut mungkin berkaitan dengan karier, kehidupan pribadi, atau hal-hal lain yang diinginkan individu di masa depan. Mereka sering kali menjadi sumber motivasi dan dorongan untuk sukses dan bahagia.

5. Lingkungan belajar yang menyenangkan

Lingkungan belajar yang menyenangkan adalah suatu keadaan atau tempat dimana individu merasa nyaman, gembira dan bersemangat dalam belajar. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi, kemampuan menyimpan informasi, dan mengembangkan kemampuan belajar. Hal ini juga dapat meningkatkan pandangan positif terhadap pembelajaran dan pengembangan pribadi.

6. Adanya rasa menarik dalam belajar

Rasa menarik dalam belajar mengacu pada ketertarikan, kegembiraan, atau kegemaran seseorang terhadap materi atau topik yang dipelajari. Ketika seseorang merasa tertarik dalam belajar, ia cenderung lebih fokus, termotivasi, dan bersemangat untuk memahami, mengeksplorasi, atau menguasai informasi. Perasaan menarik ini dapat mempengaruhi tingkat pemahaman dan retensi pengetahuan sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermanfaat. Dengan kata lain, perasaan menarik dalam belajar dapat menjadi pendorong utama keberhasilan pembelajaran (Anggryawan, 2019:72).

Indikator motivasi belajar menurut Minarwati & Basri (2020:209)

ialah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya
7. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Sedangkan menurut Yenni & Sukmawati (2020:255) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Kecenderungan mengerjakan tugas-tugas yang menantang namun tidak berada di atas kemampuannya
2. Keinginan untuk berusaha dan bekerja sendiri serta menemukan penyelesaian sendiri
3. Keinginan kuat untuk maju dan mencapai taraf keberhasilan
4. Orientasi pada masa depan
5. Keuletan dalam Bekerja

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar ialah sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan dan hasrat untuk belajar
2. Memiliki kecenderungan untuk sukses

3. Memiliki keinginan untuk terus belajar
4. Ada ambisi dan harapan untuk masa depan
5. Situasi pembelajaran yang menyenangkan
6. Nuansa menarik dalam aktivitas pembelajaran

### **2.1.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Fase usia anak sekolah lebih mudah di didik daripada fase sebelum atau sesudahnya dibagi menjadi dua fase, yaitu:

- a. Fase kelas rendah sekolah dasar

Pada fase ini anak-anak berkisar umur 6 sampai 9, atau 10 tahun.

Beberapa sifat khas anak pada fase ini yaitu:

1. Ada korelasi positif yang kuat antara kesehatan, perkembangan fisik dan prestasi akademik
2. Ada sikap yang cenderung mengikuti aturan permainan tradisional
3. Cenderung memberi selamat pada diri sendiri
4. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain jika menurutnya merendahkan anak lain itu bermanfaat
5. Jika tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting
6. Pada masa ini (terutama antara usia 6 dan 8 tahun), anak menginginkan nilai (rapor) yang bagus tanpa mengingat apakah prestasinya pantas mendapat nilai tinggi atau tidak

b. Fase kelas tinggi sekolah dasar

Pada fase ini anak-anak berkisar umur 9 sampai 10, sampai kira-kira 12 atau 13 tahun. Beberapa sifat khas anak pada fase ini yaitu:

1. Memiliki minat terhadap kehidupan sehari-hari yang konkrit dan praktis
2. Sangat praktis, ingin tahu dan bersemangat untuk belajar
3. Sampai sekitar usia 11 tahun, anak-anak memerlukan guru atau orang dewasa lainnya
4. Pada masa ini, anak suka membentuk kelompok dengan temannya agar bisa bermain bersama.
5. Dalam permainan ini, anak-anak pada umumnya tidak lagi terikat pada aturan permainan tradisional tetapi mereka menetapkan aturannya sendiri.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat beberapa ciri-ciri siswa sekolah dasar, yaitu:

1. Senang bermain
2. Senang bergerak
3. Senang bekerja dalam kelompok
4. Suka merasakan atau melakukan/mendemonstrasikan sesuatu secara langsung (Wayan & Rini Purwati, 2020:4).

Karakter siswa sekolah dasar menurut Septianti & Afiani (2020:11) ialah berikut:

1. Siswa pada level berpikir operasional konkret sudah mempunyai keterampilan berpikir logis, namun hanya melalui objek konkrit sehingga seluruh komponen pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan tersebut.
2. Sebaliknya siswa yang sudah berada pada tahap operasional formal sudah dapat berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan cara berpikir yang “mungkin”. Mereka dapat berpikir secara ilmiah, baik secara deduktif maupun induktif, serta dapat menarik kesimpulan, menjelaskan, dan mengembangkan hipotesis.

Sedangkan menurut Kholifah (2020:117) karakteristik siswa sekolah dasar dicirikan oleh kesukaannya bermain, bergerak dan melakukan kerja kelompok.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar yaitu gemar bermain, beraktivitas, bekerja sama dan suka mendemonstrasikan sesuatu secara langsung.

#### **2.1.4 Pembelajaran IPA**

##### **2.1.4.1 Pengertian Mata Pelajaran IPA**

IPA merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang namanya berasal dari kata latin *scientia* yang berarti “mengetahui”. Dengan kata lain, memiliki ilmu akan terhindar dari kesalahpahaman dan ketidaktahuan. IPA adalah kumpulan pengetahuan sistematis yang mencakup proses metodologis ilmiah, seperti mendefinisikan masalah, mengkaji data,

merumuskan hipotesis, menguji, dan menyimpulkan (Andriani et al., 2022:31)

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang alam, yaitu mempelajari tentang apa yang ada di alam dan segala isinya (Aeniyah & Meilana, S., 2021:889). IPA merupakan salah satu mata pelajaran inti yang bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada peserta didik serta rasa cinta dan penghargaan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa (Sukarini et al., 2021:49).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran utama kurikulum sekolah dasar (SD) di Indonesia. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014, IPA adalah mata pelajaran yang dimulai dari SD sampai SMA (Maheswari & Pramudiani, 2021:2533).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang fokus pada pemahaman dan kajian alam semesta, termasuk benda fisik, makhluk hidup, fenomena alam, dan proses alam. IPA mencakup banyak cabang ilmu yang berbeda seperti fisika, kimia, biologi, geologi, astronomi dan lain-lain, yang memungkinkan manusia untuk memahami, menjelaskan dan memprediksi berbagai aspek alam semesta.

#### **2.1.4.2 Tujuan Mata Pelajaran IPA**

Pada dasarnya pembelajaran IPA bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan intelektual siswa, mendorong terbentuknya sikap berpikir kritis dan rasional sehingga siswa mengetahui konsep-konsep ilmiah dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari (Sukarini et al., 2021:49).

Tujuan pembelajaran IPA yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis memberikan pengalaman langsung sehingga siswa dapat mengingat, mengidentifikasi, dan menerapkan pengetahuannya secara ilmiah (Sukarini et al., 2021:49).

Melalui IPA, siswa dilatih untuk memecahkan berbagai permasalahan terutama yang berkaitan dengan alam dengan menggunakan metode sains alam. Metode ilmiah mempunyai sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir kritis, analitis, berpikiran terbuka, jujur, bertanggung jawab, obyektif, mudah menyerah, pekerja keras, tegas, sistematis dan menarik kesimpulan yang benar (Lailiyah, 2022:28).

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA ialah memberikan pemahaman dan pengetahuan yang luas tentang berbagai aspek ilmiah dalam dunia fisika, kimia, biologi, serta geologi. Untuk membangun pemahaman konsep ilmiah, melatih berpikir analitis, meningkatkan literasi ilmiah, penanaman rasa ingin tahu untuk menjelajahi fenomena alam, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari itu semua adalah untuk menciptakan generasi yang

terdidik, berpengetahuan, dan mampu berkontribusi pada kemajuan imiah dan perkembangan masyarakat.

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

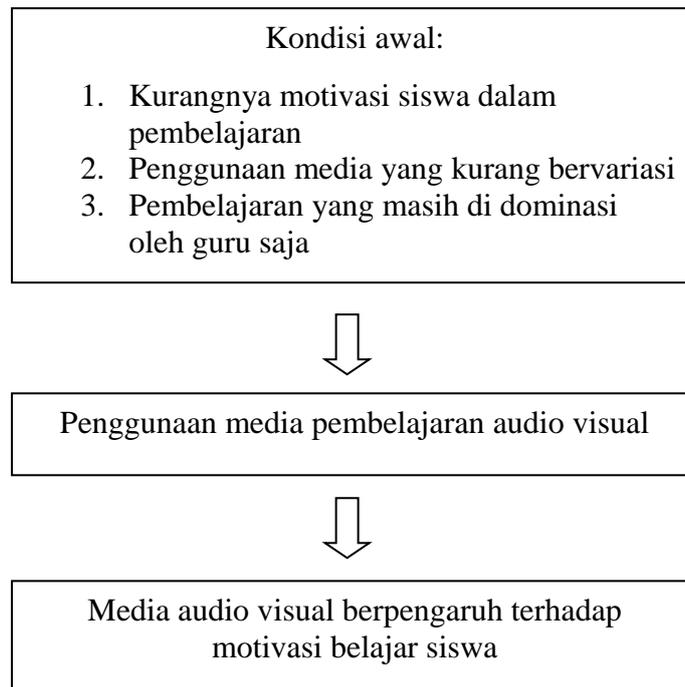
Pada bagian ini, penulis akan memaparkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Risa Amelia, Nur Fajrie, F Shoufika Hilyana yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar” membuktikan bahwa media audio visual memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V di SD Negeri 4 Darmajati.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Walidayyani Aeniyah dan Septi Fitri Meilana yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya” membuktikan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar IPA dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas IV SD Putra Jaya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Maheswari dan Putri Pramudiani yang berjudul “Pengaruh Peggungan Media Audio Visual Animaker Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12.

Adapun relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar IPA di sekolah dasar. Kemudian perbedaan ada terletak pada sampel penelitian, lokasi dan waktu penelitian. Adapun penelitian ini hanya berfokus pada siswa sekolah dasar kelas V dan fokus untuk melihat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media audio visual.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Fakta yang terjadi di lapangan bahwa pembelajaran masih di dominasi oleh guru saja, minimnya variasi media dalam pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya motivasisiswa dalam proses pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, maka perlunya penggunaan media yang bisa membangkitkan semangat siswa atau memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Jika siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu media audio visual jenis video animasi pembelajaran. Dengan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran IPA diharapkan akan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk mempermudah dalam pemahaman ini, maka alur kerangka konseptual digambarkan secara praktis mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan”.



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**

## 2.4 Hipotesis

Peneliti mengemukakan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dalam bentuk hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ), sebagai berikut:

$H_a$ : Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan.

$H_0$ : Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian ekperimental. Penelitian eksperimental dapat didefinisikan sebagai metode sistematis untuk mempelajari hubungan yang mendasari fenomena sebab dan akibat. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian utama dengan pendekatan kuantitatif (Sani, Metodologi Penelitian Pendidikan, 2022, p. 27).

Penelitian eksperimental adalah penelitian kausal (sebab-akibat) yang buktinya diperoleh dengan cara membandingkan antara kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dan kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan); atau kondisi subjek sebelum diberikan tindakan dan setelah diberi tindakan (Pertiwi & Jailani, 2023:43).

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Designs* rancangan penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding namun menggunakan desain eksperimen di mana hanya ada satu kelompok subjek atau partisipan yang terlibat, dan mereka diukur dua kali: sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, pada tahap *pretest*, data dasar dikumpulkan sebelum perlakuan diberikan. Yaitu motivasi belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran IPA dengan menggunakan media audio visual jenis video animasi.

Kemudian pada tahap *posttest*, data diambil setelah diberikan perlakuan. Yaitu motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media audio visual jenis video animasi. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digambarkan dengan pola berikut:

$O_1 \quad X \quad O_2$

**Gambar 3.1 Desain One Group Pretest Posttest Design**

**Keterangan:**

$O_1$  : Pemberian angket sebelum perlakuan diberikan

$O_2$  : Pemberian angket sesudah diberikan perlakuan

$X$  :Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan media audio visual jenis video animasi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa adalah :  $(O_1 - O_2)$ .

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 21 Medan yang alamatnya berada di Jl. Masjid Taufiq Gg. Madrasah No. 5 Medan.

Dipilihnya sekolah tersebut karena telah dilakukan observasi.

#### 3.2.2 Waktu Penelitian

Rincian waktu dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan							
		10	11	12	1	2	3	4	5
1	Pengajuan judul	■							
2	Penulisan proposal	■	■						
3	Bimbingan proposal		■	■					
4	ACC proposal			■					
5	Seminar proposal				■				
6	Perbaikan proposal					■			
7	Penelitian						■		
8	Penulisan skripsi							■	
9	ACC sidang								■
10	Sidang meja hijau								■

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Sani, Metodologi Penelitian Pendidikan, 2022, p. 73). Maka dalam populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan yang berjumlah 25 orang.

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Teknik *sampling* dalam penelitian ini ialah uji sampel jenuh. Sampel diambil satu kelas penuh, yaitu kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan yang berjumlah 25 orang. Kegiatan ini akan dilakukan pada semester genap tahun 2024 pada siswa kelas V yang mendapat perlakuan

yaitu pembelajaran menggunakan media audio visual jenis video animasi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model eksperimen dengan desain *pre ekperimental design* dengan bentuk *one group pretest posttest design*, yaitu membandingkan motivasi siswa antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan.

### **3.4 Variabel dan Definisi Operasional**

Variabel dalam penelitian ini terbagi dalam 2 kelompok yaitu variabel independen (media audio visual) dan variabel dependen (motivasi belajar). Definisi dari operasional variabel pada penelitian ini adalah:

#### **3.4.1 Media Audio Visual**

Media audio visual ialah media yang memanfaatkan elemen suara, gambar, animasi bergerak dan mungkin juga teks untuk menyampaikan pesan atau narasi dengan lebih dinamis dan memiliki pengalaman daripada media yang hanya bergantung pada satu elemen saja. Media audio visual dapat mencakup format seperti film, video, presentasi multimedia dan konten lainnya yang menggabungkan aspek audio dan visual untuk menciptakan pengalaman yang lebih menyeluruh.

#### **3.4.2 Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah perpaduan rasa ingin tahu, tujuan pribadi, dan kepuasan dalam mencapai kesuksesan akademik atau pribadi. Faktor-faktor seperti rasa pencapaian, minat terhadap topik tertentu, dan pemahaman manfaat pembelajaran berperan penting dalam motivasi untuk

terus belajar mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Selain itu, dukungan sosial yang positif juga dapat meningkatkan motivasi belajar.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Angket merupakan instrumen tertulis yang terdiri dari sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden secara tertulis terkait pendapat atau hal-hal yang diketahui responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan skala likert.

**Tabel 3.2 Indikator Motivasi Belajar**  
**Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar**

No	Indikator	Item
1	Keinginan untuk belajar	• Adanya hasrat untuk berhasil
		• Adanya keinginan untuk berhasil
		• Adanya kebutuhan dalam belajar
		• Adanya dorongan dalam belajar
2	Keinginan untuk sukses	• Tekun menghadapi tugas
		• Ulet menghadapi kesulitan
		• Kemandirian bertindak
		• Senang memecahkan masalah
3	Keuletan dalam berusaha	• Keberanian dalam menghadapi kegagalan
		• Kemampuan bangkit dari kegagalan
		• Gigih dalam berusaha
4	Ketertarikan dalam belajar	• Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
		• Adanya rasa senang terhadap pembelajaran
5	Lingkungan belajar	• Senang dengan lingkungan belajar yang kondusif

Angket ini berisi tentang motivasi belajar IPA yang terdiri dari 30 item pernyataan.

Angket ini masing-masing diberi skor sebagai berikut:

- a. Bila menjawab Sangat Setuju (SS) diberi skor 5
- b. Bila menjawab Setuju (S) diberi skor 4
- c. Bila menjawab Kurang Setuju (KS) diberi skor 3
- d. Bila menjawab Tidak Setuju (TS) diberi skor 2
- e. Bila menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1

Sebelum angket tersebut disebarkan kepada sampel, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas oleh ahli (*expert judgement*).

### **3.6 Teknik Analisis Data**

#### **3.6.1 Uji Validitas**

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Sebuah angket dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan kata dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengetahui kevalidan suatu instrumen adalah dengan konsultasi langsung dengan para ahli (*expert judgment*). Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Cara ini untuk menganalisa dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur. Rekomendasi yang diberikan dari para ahli, digunakan sebagai perbaikan instrumen sampai instrumen tersebut dikatakan valid.

### 3.6.2 Uji Hipotesis

Analisis data digunakan untuk memberi jawaban atas kebenaran hipotesis dan menjawab rumusan yang telah diajukan. Uji hipotesis yang digunakan ialah uji *paired sample t test* dengan SPSS. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua pengukuran yang saling berhubungan pada satu kelompok subjek. Pada uji ini peneliti mengukur variabel yang sama pada dua waktu yang berbeda yaitu (pretest dan posttest) dalam satu kelompok subjek. Uji *paired sample t test* ini digunakan untuk menilai apakah ada pengaruh yang signifikan antara dua pengukuran tersebut. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruhnya menggunakan uji *Cohen's d*.

Langkah-langkah menggunakan SPSS:

Siapkan tabulasi data menggunakan *microsoft excel*

Siapkan *Template Data SPSS*

- a. Pertama klik *Variabel View*
- b. Kedua, isi bagian *Name* (tanpa spasi dan diawali huruf)
- c. Ketiga, ubah bagian *Label* sesuai nama variabel yang mau digunakan
- d. Keempat, ubah *Measure* menjadi *Scale*
- e. Kemudian klik data *View* untuk melanjutkan
- f. *Copy-paste* data dari *microsoft excel* angkanya saja (dari data inilah akan mengolah data *paired sample t test*)

Cara Uji *Paired Sample T Test SPSS*

- a. Pertama, klik *Tab Analyze*

- b. Kedua, pilih *Compare Means* kemudian klik *Paired-Sample T-Test*
- c. Ketiga, pada *window Paired-Sample T-Test* masukkan data
- d. Terakhir, jika penelitian menggunakan *Alpha* 5%, silahkan klik ok untuk melanjutkan

#### Interpretasi Tabel *T-Test*

Ada 2 metode untuk menentukan menolak atau menerima hipotesis. Pilih salah satu saja sudah cukup.

- a. Metode 1: membandingkan *Sig. (2-tailed)* dengan *Alpha*

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < *Alpha* penelitian (0,05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > *Alpha* penelitian (0,05) maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

- b. Metode 2: membandingkan *t* hitung dengan *t* table

Jika nilai *t*-hitung > *t*-table, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jika nilai *t*-hitung < *t*-table, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Uji *Cohen's d* untuk *paired sample t test* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Cohen's d = (M^2 - M^1) / SD_{pooled}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{((SD_1^2 + SD_2^2) / 2)}$$

Menurut Cohen, ukuran efek dapat dikategorikan sebagai berikut:

$d = 0.2$  (efek kecil)

$d = 0.5$  (efek sedang)

$d = 0.8$  (efek besar)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini berbentuk penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah 21 Medan yang beralamat di Jl. Mesjid Taufiq Gg. Madrasah No.5 Kelurahan Tegal Rejo, Kecamatan Medan Perjuangan, Kota Medan, dengan mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa, maka digunakan instrumen non tes berupa angket. Instrumen angket ini sebelum diberikan kepada siswa, peneliti memvalidasi terlebih dahulu. Peneliti menggunakan validasi ahli dimana angket diberikan kepada dosen yang peneliti pilih dan kemudian di validasi. Angket ini di validasi oleh Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi oleh ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd. yaitu layak digunakan untuk instrumen penelitian dengan sedikit revisi. Dari 30 pernyataan terdapat 5 pernyataan yang perlu direvisi. Hasil dari penilaian angket secara keseluruhan mendapatkan nilai 90 dari dosen ahli dan sudah layak digunakan untuk penelitian. Penelitian ini terdiri dari pretest dan posttest, pretest yaitu pemberian angket sebelum penggunaan media audio visual dan posttest yaitu pemberian angket sesudah penggunaan media audio visual. Pengamatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA dilakukan dengan memberikan angket kepada 25 siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 yang berisi 30 pernyataan.

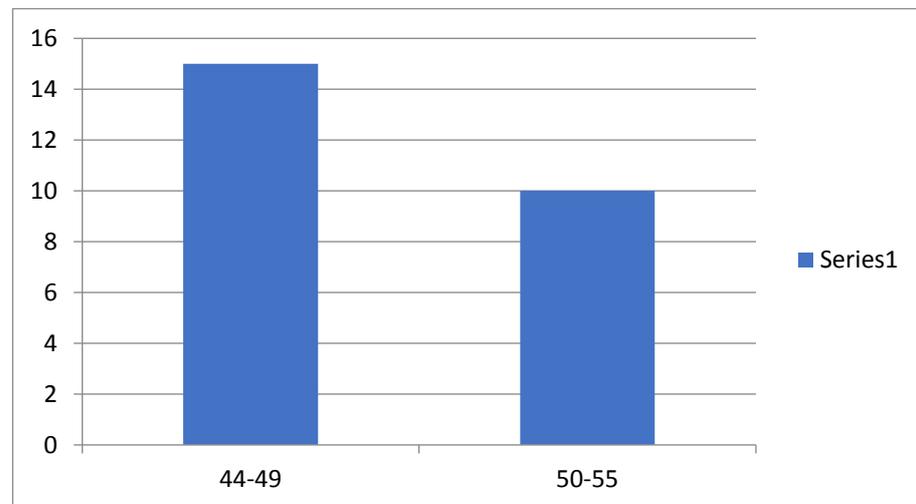
### 1. Hasil analisis angket motivasi belajar siswa sebelum penggunaan media audio visual (Pretest)

Angket yang diberikan peneliti untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan media audio visual.

**Tabel 4.1 Hasil Angket Pretest Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Audio Visual**

Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
44-49	15	60%
50-55	10	40%
Total	25	100%
Rata-rata		49%
Nilai Max		55
Nilai Min		44

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rentang nilai motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V sebelum menggunakan media audio visual masih tergolong rendah dilihat dari responden pada interval nilai 44-49 sebanyak 15 siswa dengan persentase 60%, responden pada interval nilai 50-55 sebanyak 10 siswa dengan persentase 40%. Berikut disajikan data nilai pretest siswa dalam bentuk diagram.



**Gambar 4.1 Grafik Pretest Angket**

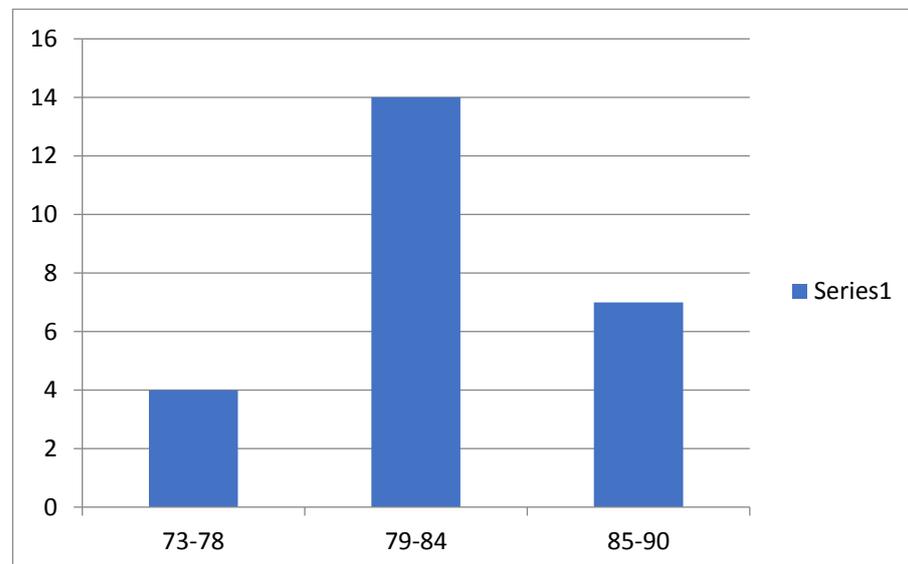
## 2. Hasil analisis angket motivasi belajar siswa sesudah penggunaan media audio visual (Postest)

Angket yang diberikan peneliti untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran sesudah menggunakan media audio visual.

**Tabel 4.2 Hasil Angket Postest Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Audio Visual**

Nilai	Frekuensi	Presentase (%)
73-78	4	16%
79-84	14	56%
85-90	7	28%
Total	25	100%
Rata-rata		82%
Nilai Max		90
Nilai Min		73

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rentang nilai motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V sesudah menggunakan media audio visual sudah tergolong tinggi dilihat dari responden pada interval nilai 73-78 sebanyak 4 siswa dengan persentase 16%, responden pada interval nilai 79-84 sebanyak 14 siswa dengan persentase 56%, kemudian responden pada interval nilai 85-90 sebanyak 7 siswa dengan persentase 28%. Berikut disajikan data nilai posttest siswa dalam bentuk diagram.



**Gambar 4.2 Grafik Posttest Angket**

#### **4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian**

Peneliti mengakui bahwa penelitian ini memiliki banyak keterbatasan, di antaranya:

1. Penelitian ini hanya menggunakan satu sekolah, jadi hasilnya mungkin berbeda jika dilakukan di sekolah lain.

2. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini sangat terbatas dan peneliti hanya memiliki waktu sesuai dengan keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja.
3. Penelitian ini dilaksanakan dengan batasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, oleh sebab itu peneliti menyadari bahwa pentingnya bimbingan dari dosen pembimbing untuk membantu mengoptimalkan hasil penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sebagai sebuah karya ilmiah.

#### **4.1.2 Pengujian Persyaratan Data**

##### **1. Uji Validitas**

Uji validitas dalam penelitian ini digunakan untuk memvalidasi instrumen angket motivasi belajar siswa. Terdapat 30 pernyataan dalam angket tersebut. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *expert judgement*. Angket di validasi oleh dosen ahli Indah Pratiwi, M.Pd. hasil validasi oleh ibu Indah Pratiwi M.Pd. yaitu layak digunakan untuk instrumen penelitian dengan sedikit revisi. Dari 30 pernyataan terdapat 5 pernyataan yang perlu direvisi yaitu pernyataan nomor 1, 5, 7, 19, 23. Hasil dari penilaian angket secara keseluruhan mendapatkan nilai 90 dari dosen ahli dan sudah layak digunakan untuk penelitian.

### 4.1.3 Pengujian Hipotesis

#### 1. Uji *Paired Sample T Test*

Uji *Paired Sample T Test* dilakukan setelah melakukan uji normalitas dimana data tersebut berdistribusi normal. Uji *Paired Sample T Test* digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Kriteria yang digunakan untuk uji hipotesis terkait menolak atau menerima  $H_0$  berdasarkan *Paired Sample T Test* atau Sig (*2-tailed*). Kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) < Alpha penelitian (0,05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai Sig. (*2-tailed*) > Alpha penelitian (0,05) maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Hasil uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan SPSS dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Uji *Paired Sample T Test***

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Motivasi Belajar - Posttest Motivasi Belajar	-33.0401	3.155	.631	-34.342	-31.783	-52.354	24	.000

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa kriteria pengujian hipotesis berdasarkan uji *Paired Sample T Test* dengan kriteria pengambilan yaitu jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan jika signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Terlihat bahwa perolehan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) dengan menggunakan uji *Paired Sample T Test* 0.000. karena  $0.000 < 0,05$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA.

## 2. Uji *Cohen's d*

Untuk melihat seberapa besar pengaruh dilakukan uji *cohen's d* setelah melakukan uji *paired sample t test*.

$$Cohen's d = (M_2 - M_1) / SD_{pooled}$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{((SD_1^2 + SD_2^2) / 2)}$$

$$Cohen's d = (82,08 - 49,04) / 3,64245 = 9,070817$$

$$SD_{pooled} = \sqrt{((3,142^2 + 4,082^2) / 2)} = 3,64245$$

Menurut Cohen, ukuran efek dapat dikategorikan sebagai berikut:

$d = 0.2$  (efek kecil)

$d = 0.5$  (efek sedang)

$d = 0.8$  (efek besar)

Berdasarkan hasil yang di dapat dari uji *cohen's d* diperoleh nilai 9,070817. Hal tersebut menunjukkan bahwa efek berada pada

kategori besar. Dengan begitu pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA memiliki efek yang besar.

#### **4.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan. Peneliti melakukan penyebaran angket untuk melihat bagaimana media audio visual memengaruhi motivasi belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian berikutnya, peneliti menguji validitas instrumen lembar angket kepada ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket pretest atau motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual masih rendah, dilihat dari responden pada interval nilai 44-49 sebanyak 15 siswa dengan persentase 60%, responden pada interval nilai 50-55 sebanyak 10 siswa dengan persentase 40%. Kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media audio visual dan diperoleh data angket posttest atau motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media audio visual dengan hasil responden pada interval nilai 73-78 sebanyak 4 siswa dengan persentase 16%, responden pada interval nilai 79-84 sebanyak 14 siswa dengan persentase 56%, kemudian responden pada interval nilai 85-90 sebanyak 7 siswa dengan persentase 28%.

Peneliti mengumpulkan data menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Data yang dikumpulkan

dari angket dianalisis secara kuantitatif dengan memberi nilai kepada responden untuk setiap item pernyataan angket dengan menggunakan Skala Likert, yang menunjukkan sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan pilihan 1,2,3,4,5.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t (*Paired Sample T Test*) dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0.000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara motivasi belajar siswa pada pretest dan posttest. Kemudian dilakukan uji *Cohen's d* untuk melihat besarnya pengaruh yang diberikan, dan hasil yang di dapat ialah 9,070817 ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh memiliki efek yang besar. Jadi, dengan kata lain media audio visual memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan.

Hal tersebut juga ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan Sofiana dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar” yang mengemukakan bahwa media audio visual berbasis video dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran dan motivasi belajar mereka dapat meningkat karena mereka dapat melihat dan mendengarkan materi pembelajaran dengan lebih nyaman. Hasil yang

diperoleh terhadap penelitiannya yaitu terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa.

Pada penelitian Aeniyah & Meilana dengan judul “ Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya” mengatakan bahwa media audio visual merupakan media yang mengandung unsur suara dan gambar yang dapat mengundang perhatian siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa.

Hal ini juga ditunjukkan pada penelitian Maheswari & Pramudiani dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” mengatakan bahwa media audio visual animaker merupakan bentuk layanan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran IPA serta cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio visul animaker terhadap motivasi belajar peserta didik.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan. Maka sebagai akhir dari penelitian menarik kesimpulan bahwa sebelum penggunaan media audio visual motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan dari responden pada interval nilai 44-49 sebanyak 15 siswa dengan persentase 60%, responden pada interval nilai 50-55 sebanyak 10 siswa dengan persentase 40%. Namun setelah menggunakan media audio visual, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil responden pada interval nilai 73-78 sebanyak 4 siswa dengan persentase 16%, responden pada interval nilai 79-84 sebanyak 14 siswa dengan persentase 56%, kemudian responden pada interval nilai 85-90 sebanyak 7 siswa dengan persentase 28%. Hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara motivasi belajar siswa pada pretest dan posttest. Kemudian dilakukan uji *cohen's d* untuk melihat besarnya pengaruh yang diberikan, dan hasil yang di dapat ialah 9,070817 ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh memiliki efek yang besar. Jadi, dengan kata lain media audio visual memberikan pengaruh signifikan

terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan.

## **5.2 Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Sekolah**

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan media audio visual dikembangkan para guru untuk dapat digunakan pada saat pembelajaran di kelas.

### **2. Bagi Pendidik**

Pendidik disarankan agar dapat media audio visual pada pembelajaran IPA sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

### **3. Bagi Peneliti**

Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan media audio visual pada mata pelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeniyah, W., & Meilana, S., F. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. *Jurnal Educatio*, 7(3), 888–894. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1287>
- Afnita, N., Sari, D. P., Arafat, A., Putra, F. W., & Wandu, J. I. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 7(2), 126–130. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130>
- Ainiyyah, S., Astuti, S., & Safitri, C. (2023). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 437. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p437--447>
- Andriani, K. M., Wiranata, R. R. S., & Marvida, T. (2022). *Integrasi Nilai-nilai Keislaman pada Pembelajaran IPA Pendidikan Dasar di Masa Pandemi Covid-19 The Integration of Islamic Values in Science Learning in ...* 6. <https://scholar.archive.org/work/tsu6xblo45aezpcdis4gmboxe/access/wayback/http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/article/download/655/pdf>
- Anggryawan, I. H. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(3), 71–75.
- Annisa Mayasari, Windi Pujasari, Ulfah, O. A. (2023). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 173–179.
- Apreata, E. D. L. L., & Burhan, M. A. (2020). CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling. *Consilum*, 193–205.
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v3i2.1112>
- Azizah, H. N., & Afghohani, A. (2022). Studi Komparasi Pembelajaran Daring dan Pembelajaran Tatap Muka Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 75. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2119>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16.

<https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>

- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., Setiawan, U., Studi, P., Agama, P., Studi, P., Agama, P., Studi, P., Agama, P., Studi, P., & Agama, P. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media*. 3(2), 81–87.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Karlina, H. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *Literasi*, 1(1), 28–35.
- Kholifah, W. T. (2020). Upaya Guru Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Ramah Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 115–120. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.614>
- Lailiyah, K. (2022). RISTEK : Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang. *RISTEK : Jurnal Riset, Inovasi Dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 20–30. <http://ojs.batangkab.go.id/index.php/ristek/article/view/123>
- Lubis, T. C., & Mavianti, M. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2), 45–53. <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2004>
- Maheswari, G., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2020). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Al Murabbi*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854>
- Meningkatkan, D., & Belajar, H. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.
- Minarwati, & Basri, M. (2020). Jurnal Riset Pendidikan Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Nababan, L. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi belajar PAK siswa kelas X. *Areopagus : Jurnal Pendidikan Dan Teologi Kristen*, 18(1), 48–58. <https://doi.org/10.46965/ja.v18i1.43>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Nasution, D. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran ROPES (Review, Overview, Presentation, Exercise, Summary) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Hifzhil Qur'an Medan TP 2020/2021. *PhD Diss., UMSU*, 1–13.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pertiwi, G. R., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. 1*, 41–52.
- Rahmadiani, N. D. (2021). Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 21–30. <https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>
- Rahman, R. H. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. 21(01), 46–54.
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. W. (2021). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar*. 3(5), 1910–1917.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>

- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). *Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*. 8(1), 48–56.
- Sulistyowati, A., & Sugiarti, R. (2021). Hubungan Antara Pemberian Hadiah Terhadap Kedisiplinan Siswa Melalui Motivasi Belajar Sebagai Intervening. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 5(1), 231. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.3462>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Suprianto, E., Tungkal, S. D. N. V. K., Syarif, J., No, H., Tanjung, K., & Barat, J. (2019). *Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi*. 1(2), 22–32.
- Tanjong, N. K. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media*. 3(September), 6–10.
- Tarbiyah, F., Islam, U., & Raden, N. (2020). *Jurnal Pendidikan : Early Childhood PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA LISAN ANAK PAUDI*, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. 4(1), 22–34.
- Viera Valencia, L. F., & Garcia Giraldo, D. (2019). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(1), 104–113.
- Wayan, N. A., & Rini Purwati, N. K. (2020). Edukasi Matematika dan Sains Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students. *Jurnal Emasains*, IX(1), 1–8.
- Wulandari, I., Nasution, M. D., & Amri, Z. (2023). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Science, Technology, Engineering, and Mathematics pada Materi Perbandingan Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1635–1646. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2446>
- Yenni, Y., & Sukmawati, R. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa Berdasarkan Motivasi Belajar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 251–262. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.661>

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### Angket Motivasi Belajar IPA Siswa

#### Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (√) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Keterangan pilihan jawaban:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - KS = Kurang Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
5. Selamat mengerjakan

---

Nama :

No. Absen :

Kelas :

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan sungguh-sungguh					
2	Saya menyelesaikan tugas IPA dengan tepat waktu					
3	Setiap ada tugas IPA saya langsung mengerjakannya					
4	Saya merasa puas ketika saya berhasil menyelesaikan tugas IPA dengan baik					
5	Saya merasa senang ketika melihat peningkatan hasil belajar saya dalam pelajaran IPA					
6	Jika nilai IPA saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik					
7	Saya selalu fokus dan tekun saat mengerjakan tugas IPA					
8	Ketika saya mendapat tugas IPA, saya dengan antusias langsung memulainya dan tidak mudah menyerah					
9	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya					

10	Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA					
11	Saya senang mencari jawaban dari sumber-sumber referensi lain seperti buku atau internet untuk menambah pemahaman saya					
12	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami					
13	Saya merasa percaya diri untuk mencoba hal baru dalam pembelajaran IPA meskipun saya takut gagal					
14	Ketika saya mengalami kegagalan dalam memahami pembelajaran IPA, saya berusaha untuk berani mencoba lagi					
15	Saya merasa puas ketika saya berhasil mengatasi kegagalan dan mencapai pemahaman yang lebih baik lagi tentang pembelajaran IPA					
16	Saya selalu gigih dalam mencari pemahaman yang mendalam tentang pembelajaran IPA					
17	Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal IPA yang dianggap sulit oleh teman					
18	Saya bangga dengan ketekunan saya dalam memecahkan masalah IPA, meskipun membutuhkan waktu yang lama					
19	Saya senang belajar dengan kelompok belajar IPA					
20	Saya merasa antusias ketika guru menggunakan multimedia untuk menjelaskan pelajaran IPA					
21	Ketika saya menyaksikan video pembelajaran tentang IPA, saya merasa lebih terhubung dengan materi pembelajaran IPA					
22	Saya merasa senang ketika tiba saatnya pelajaran IPA dimulai					
23	Saya suka menyelesaikan tugas IPA karena saya bisa belajar sambil bersenang-senang					
24	Saya senang berdiskusi dengan teman-teman saya tentang pelajaran IPA					
25	Saya merasa senang saat belajar IPA di kelas yang nyaman dan teratur					
26	Ketika ruang kelas teratur dan rapi, saya merasa lebih fokus dan gembira untuk belajar					
27	Saya merasa gembira ketika ada fasilitas atau peralatan yang memudahkan saya dalam pembelajaran IPA					
28	Ruang kelas yang nyaman membuat saya menyelesaikan tugas dengan baik					
29	Saat belajar saya membutuhkan ruangan yang aman dan nyaman					
30	Ketika guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, saya merasa senang dan termotivasi					

## Lampiran 2

### LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Hafiza Sabilla

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan

Validator :

Petunjuk:

- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memneri tanda (√) pada kolom yang telah tersedia berikut makna validasi:
  - 1 = Tidak Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 4 = Baik
  - 5 = Sangat Baik
- Huruf- huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
  - A = Dapat digunakan tanpa revisi
  - B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Keterkaitan indikator dengan tujuan				✓	
2	Kesesuaian pernyataan-pernyataan dengan indikator ynag diukur				✓	
3	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan					✓
4	Bahasa yang digunakan baik dan benar					✓

**Penilaian Secara Umum**

No	Pernyataan	A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap format lembar angket motivasi belajar siswa		✓			

**Rumus :**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{18}{20} \times 100 = 90$$

**Keterangan Penilaian :**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	86-100
Baik	76-85
Cukup	56-75
Kurang	10-55
Sangat kurang	0-10

Medan, <sup>Maret</sup> Januari 2024

Validator

  
ENDANG PRATIWI, M.Pd.

**Lampiran 3****SILABUS PEMBELAJARAN KELAS V**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan  
Kelas : V  
Semester : II  
Tema : 5 (Ekosistem)  
Subtema : 3 (Keseimbangan Ekosistem)  
Muatan Pelajaran : IPA

**KOMPETENSI INTI**

- 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 dan di sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.  4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	3.5.1 Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem.  3.5.2 Menunjukkan penyebab dan akibat perubahan terhadap keberlangsungan hidup komponen ekosistem di	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis makanan hewan</li> <li>Klasifikasi hewan-hewan yang termasuk dalam karnivora, herbivora, dan omnivora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem</li> <li>Menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem pada teks nonfiksi yang disajikan.</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Tanggung jawab</li> <li>Santun</li> <li>Peduli</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja sama</li> </ul> Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan.</li> <li>Mampu membuat peta pikiran dan informasi penting yang terdapat dalam teks daur hidup hewan.</li> <li>Mampu membuat peta pikiran</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku guru</li> <li>Buku siswa</li> <li>Media pembelajaran</li> <li>Intenet</li> <li>lingkungan</li> </ul>

		<p>dalam sebuah jaring-jaring makanan.</p> <p>4.5.1</p>			<p>tentang teks bacaan perubahan ekosistem.</p> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanan</li> <li>• Mampu membuat sebuah teks nonfiksi tentang salah satu ekosistem.</li> </ul>		
--	--	---	--	--	--	--	--

Mengetahui

Kepala Sekolah



**Indriaty Yusnita Purba, S. Ag.**

Medan, 20 Maret 2024

Guru Kelas V

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Muslim'.

**Muslim, S.Pd. I.**

**Lampiran 4****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 21 Medan

Kelas/Semester : V/I

Tema : 5 (Ekosistem)

Subtema : 3 (Keseimbangan Ekosistem)

Pembelajaran : 2

Muatan Terpadu : IPA

Alokasi Waktu : 2 x 30 Menit

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah menganalisis isi teks nonfiksi yang berjudul “ Hubungan Antara Makhluk Hidup” melalui video pembelajaran, peserta didik dapat menulis informasi penting dari teks nonfiksi yang dibaca ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
2. Setelah mengamati tayangan video pembelajara tentang simbiosis peserta didik mampu mengelompokkan contoh-contoh simbiosis beserta penjelasannya yang disajikan melalui tayangan video pembelajaran dengan benar.
3. Setelah melakukan diskusi kelompok peserta didik mampu menyajikan laporan hasil pengamatan dan pengumpulan informasi tentang pengelompokan contoh-contoh simbiosis beserta penjelasannya yang disajikan melalui video pembelajaran.

## B. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru melakukan pembukaan dengan salam dan menanyakan kabar</li> <li>• Mengecek kehadiran peserta didik (Disiplin)</li> <li>• Guru dan peserta didik berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas (Religius)</li> </ul> <p><b>Tahap 1: Memotivasi siswa dan penyampaian tujuan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta untuk menyebutkan apa saja yang telah dipelajari di pembelajaran sebelumnya (Apersepsi)</li> <li>• Melakukan tepuk semangat untuk memotivasi peserta didik untuk belajar.</li> <li>• Guru menyampaikan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<p><b>Tahap 2: Mengorganisasikan siswa untuk siap belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membentuk kelompok yang sudah dibagikan oleh guru.</li> <li>• Setiap masing-masing kelompok diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD)</li> </ul> <p><b>Tahap 3: Penyajian informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengamati tayangan video pembelajaran yang ditayangkan guru mengenai hubungan antar makhluk hidup dan simbiosis.</li> <li>• Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi peserta didik dengan memberikan narasi tentang hubungan antar makhluk hidup dan simbiosis.</li> <li>• Secara interaktif, guru memberikan penjelasan mengenai hubungan antar makhluk hidup dan simbiosis.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan memberikan pendapat.</li> </ul> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diminta kembali mengamati video pembelajaran yang ditampilkan di depan kelas mengenai simbiosis.</li> <li>• Peserta didik menganalisis gambar yang terdapat dalam video pembelajaran tentang simbiosis.</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan memperhatikan lingkungan di sekitarnya peserta didik mampu mengategorikan makhluk hidup berdasarkan</li> </ul>	40 menit

	<p>simbiosisnya.</p> <p><b>Tahap 4: Membimbing kegiatan kerja kelompok</b></p> <p><b>Ayo menulis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan instruksi tentang cara pengerjaan LKPD.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan LKPD yang telah diberikan oleh guru</li> </ul> <p><b>Ayo berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan mengamati gambar yang telah diberikan guru melalui LKPD peserta didik mampu menganalisis dan mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan simbiosisnya.</li> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas.</li> <li>• Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya dan memberi tanggapan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</li> </ul> <p>Tahap 5: Pemberian evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan evaluasi.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru.</li> <li>• Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi tersebut.</li> <li>• Peserta didik menuliskan refleksi tentang pembelajaran hari ini.</li> <li>• Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> <li>• Salam penutup dan doa.</li> </ul>	10 menit

### C. Materi Pembelajaran

Hubungan antar makhluk hidup dan contoh-contoh simbiosis.

### D. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : cooperative learning, tanya jawab, penugasan

### E. Media Pembelajaran

- Buku tematik siswa tema 5 (Ekosistem)
- Video Pembelajaran
- Gambar contoh-contoh simbiosis

## F. Penilaian

### 1. Penilaian Sikap

- a. Prosedur : Selama proses pembelajaran dan di luar pembelajaran
- b. Teknik : Non tes
- c. Bentuk : Observasi

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
Dst													

Keterangan:

K (kurang), C (cukup), B (baik), SB (sangat baik)

### 2. Penilaian Pengetahuan

- a. Prosedur : Dalam proses pembelajaran
- b. Teknik : Tes tertulis
- c. Bentuk : Soal

### 3. Penilaian Keterampilan

- a. Prosedur : Dalam proses pembelajaran
- b. Teknik : Non tes
- c. Bentuk : Observasi

No	Nama siswa	Kriteria penilaian		skor	Nilai akhir
		Pengelompokan contoh-contoh simbiosis	Keterampilan mengolah/menjelaskan informasi		
1					
2					
dst					

### Deskripsi penilaian

Kriteria penilaian	Skor	Predikat	Deskripsi
Pengelompokan contoh-contoh simbiosis	4	Sangat baik	Peserta didik menjelaskan contoh simbiosis dengan tepat, jelas, disertai dengan kalimat yang tepat.
	3	Baik	Peserta didik menjelaskan contoh simbiosis dengan tepat walaupun di beberapa bagian masih kurang jelas.
	2	Cukup	Peserta didik menjelaskan contoh simbiosis dengan tepat walaupun sebagian contoh masih kurang tepat.
	1	Perlu bimbingan	Peserta didik menjelaskan contoh simbiosis kurang tepat dan contoh juga kurang tepat.

Mengetahui:

Medan, 20 Maret 2024

Guru kelas 5

Mahasiswa

**Muslim, S.Pd. I.**

**Hafiza Sabilla**

Lampiran 5

Data Angket Pretest Sebelum Menggunakan Media Audio Visual

No	No Butir Angket Pretest																														Skor	Konversi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	1	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	1	3	2	67	45
2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	74	49
3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	3	2	66	44	
4	4	2	3	3	3	3	2	3	1	2	3	1	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	75	50
5	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	2	69	46
6	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	80	53
7	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	70	47
8	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	83	55
9	3	2	1	3	3	2	1	2	1	1	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	71	47
10	2	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	3	3	2	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	69	46
11	2	1	1	3	3	2	1	1	1	3	2	3	2	2	3	1	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	68	45
12	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	2	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	72	48
13	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	1	3	3	1	1	2	3	2	4	2	3	3	3	3	73	49
14	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	3	3	2	3	4	3	78	52
15	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	77	51
16	3	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	74	49
17	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	1	74	49
18	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	1	2	3	2	1	4	3	3	3	2	2	2	3	2	72	48
19	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	75	50
20	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	83	55
21	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	1	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	76	51
22	2	3	2	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	74	49
23	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	80	53
24	4	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	76	51
25	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	1	2	2	3	1	1	3	3	2	1	2	1	2	3	2	3	2	3	3	66	44

Lampiran 6

Data Angket Posttest Sesudah Menggunakan Media Audio Visual

No	No Butir Angket Posttest																														Skor	Konversi
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	123	82
2	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	131	87
3	4	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	120	80
4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	134	89
5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	118	79
6	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	127	85
7	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	122	81
8	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	128	85
9	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	5	124	83
10	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	114	76
11	4	4	4	3	5	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	109	73
12	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	118	79
13	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	4	4	5	122	81
14	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	126	84
15	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	124	83
16	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	117	78	
17	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	116	77
18	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	123	82
19	5	5	5	4	4	4	5	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	122	81
20	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	135	90	
21	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	130	87
22	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	118	79	
23	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	126	84	
24	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	129	86
25	5	4	4	4	5	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	122	81

**Lampiran 7****Data Hasil Angket Pretest dan Postest**

No Absen	Pretest	Postest
1	45	82
2	49	87
3	44	80
4	50	89
5	46	79
6	53	85
7	47	81
8	55	85
9	47	83
10	46	76
11	45	73
12	48	79
13	49	81
14	52	84
15	51	83
16	49	78
17	49	77
18	48	82
19	50	81
20	55	90
21	51	87
22	49	79
23	53	84
24	51	86
25	44	81
Rata-rata	49	82
Persentase	49%	82%

## Lampiran 8

## Angket Pretest Siswa

## Angket Motivasi Belajar IPA Siswa

## Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Keterangan pilihan jawaban:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - KS = Kurang Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
5. Selamat mengerjakan

Nama : *Ali F Pramudya*  
 No. Absen : *3*  
 Kelas : *✓*

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan sungguh-sungguh			✓		
2	Saya menyelesaikan tugas IPA dengan tepat waktu					✓
3	Setiap ada tugas IPA saya langsung mengerjakannya				✓	
4	Saya merasa puas ketika saya berhasil menyelesaikan tugas IPA dengan baik				✓	
5	Saya merasa senang ketika melihat peningkatan hasil belajar saya dalam pelajaran IPA			✓		
6	Jika nilai IPA saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik				✓	
7	Saya selalu fokus dan tekun saat mengerjakan tugas IPA				✓	
8	Ketika saya mendapat tugas IPA, saya dengan antusias langsung memulainya dan tidak mudah menyerah				✓	
9	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya				✓	
10	Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA					✓
11	Saya senang mencari jawaban dari sumber-sumber referensi lain seperti buku atau internet untuk menambah pemahaman saya				✓	

12	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami			✓	
13	Saya merasa percaya diri untuk mencoba hal baru dalam pembelajaran IPA meskipun saya takut gagal		✓		
14	Ketika saya mengalami kegagalan dalam memahami pembelajaran IPA, saya berusaha untuk berani mencoba lagi		✓		
15	Saya merasa puas ketika saya berhasil mengatasi kegagalan dan mencapai pemahaman yang lebih baik lagi tentang pembelajaran IPA			✓	
16	Saya selalu gigih dalam mencari pemahaman yang mendalam tentang pembelajaran IPA			✓	
17	Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal IPA yang dianggap sulit oleh teman			✓	
18	Saya bangga dengan ketekunan saya dalam memecahkan masalah IPA, meskipun membutuhkan waktu yang lama			✓	
19	Saya senang belajar dengan kelompok belajar IPA		✓		
20	Saya merasa antusias ketika guru menggunakan multimedia untuk menjelaskan pelajaran IPA			✓	
21	Ketika saya menyaksikan video pembelajaran tentang IPA, saya merasa lebih terhubung dengan materi pembelajaran IPA			✓	
22	Saya merasa senang ketika tiba saatnya pelajaran IPA dimulai				✓
23	Saya suka menyelesaikan tugas IPA karena saya bisa belajar sambil bersenang-senang		✓		
24	Saya senang berdiskusi dengan teman-teman saya tentang pelajaran IPA			✓	
25	Saya merasa senang saat belajar IPA di kelas yang nyaman dan teratur		✓		
26	Ketika ruang kelas teratur dan rapi, saya merasa lebih fokus dan gembira untuk belajar			✓	
27	Saya merasa gembira ketika ada fasilitas atau peralatan yang memudahkan saya dalam pembelajaran IPA		✓		
28	Ruang kelas yang nyaman membuat saya menyelesaikan tugas dengan baik			✓	
29	Saat belajar saya membutuhkan ruangan yang aman dan nyaman		✓		
30	Ketika guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, saya merasa senang dan termotivasi			✓	

Skor = 66

Nilai = 44

## Lampiran 9

## Angket Postest Siswa

## Angket Motivasi Belajar IPA Siswa

## Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda cek (√) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Keterangan pilihan jawaban:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - KS = Kurang Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju
5. Selamat mengerjakan

Nama : Naura  
 No. Absen : 20  
 Kelas : V

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan sungguh-sungguh	✓				
2	Saya menyelesaikan tugas IPA dengan tepat waktu	✓				
3	Setiap ada tugas IPA saya langsung mengerjakannya	✓				
4	Saya merasa puas ketika saya berhasil menyelesaikan tugas IPA dengan baik	✓				
5	Saya merasa senang ketika melihat peningkatan hasil belajar saya dalam pelajaran IPA	✓				
6	Jika nilai IPA saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik		✓			
7	Saya selalu fokus dan tekun saat mengerjakan tugas IPA	✓				
8	Ketika saya mendapat tugas IPA, saya dengan antusias langsung memulainya dan tidak mudah menyerah		✓			
9	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha unik mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya		✓			
10	Saya tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA	✓				
11	Saya senang mencari jawaban dari sumber-sumber referensi lain seperti buku atau internet untuk menambah pemahaman saya		✓			

12	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami		✓			
13	Saya merasa percaya diri untuk mencoba hal baru dalam pembelajaran IPA meskipun saya takut gagal			✓		
14	Ketika saya mengalami kegagalan dalam memahami pembelajaran IPA, saya berusaha untuk berani mencoba lagi		✓			
15	Saya merasa puas ketika saya berhasil mengatasi kegagalan dan mencapai pemahaman yang lebih baik lagi tentang pembelajaran IPA		✓			
16	Saya selalu gigih dalam mencari pemahaman yang mendalam tentang pembelajaran IPA		✓			
17	Saya tertantang untuk mengerjakan soal-soal IPA yang dianggap sulit oleh teman		✓			
18	Saya bangga dengan ketekunan saya dalam memecahkan masalah IPA, meskipun membutuhkan waktu yang lama		✓			
19	Saya senang belajar dengan kelompok belajar IPA	✓				
20	Saya merasa antusias ketika guru menggunakan multimedia untuk menjelaskan pelajaran IPA	✓				
21	Ketika saya menyaksikan video pembelajaran tentang IPA, saya merasa lebih terhubung dengan materi pembelajaran IPA	✓				
22	Saya merasa senang ketika tiba saatnya pelajaran IPA dimulai	✓				
23	Saya suka menyelesaikan tugas IPA karena saya bisa belajar sambil bersenang-senang		✓			
24	Saya senang berdiskusi dengan teman-teman saya tentang pelajaran IPA	✓				
25	Saya merasa senang saat belajar IPA di kelas yang nyaman dan teratur		✓			
26	Ketika ruang kelas teratur dan rapi, saya merasa lebih fokus dan gembira untuk belajar	✓				
27	Saya merasa gembira ketika ada fasilitas atau peralatan yang memudahkan saya dalam pembelajaran IPA	✓				
28	Ruang kelas yang nyaman membuat saya menyelesaikan tugas dengan baik	✓				
29	Saat belajar saya membutuhkan ruangan yang aman dan nyaman		✓			
30	Ketika guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, saya merasa senang dan termotivasi	✓				

Skor = 135

Nilai = 90

Lampiran 10

Dokumentasi



## Lampiran 11



FORM K 1

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Hafiza Sabilla  
 NPM : 2002090106  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 119 sks

IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan	26/10/2023 
	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.	
	Pengaruh <i>Ice Breaking</i> dan Media Poster Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Medan, 12 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

Hafiza Sabilla

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 12

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hafiza Sabilla  
 NPM : 2002090106  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan.”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya,  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

Hafiza Sabilla

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 13



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3562 / IL.3-AU//UMSU-02/ F/2023  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Hafiza Sabilla**  
N P M : 2002090106  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan**

Pembimbing : **Dr. Marah Doly Nst, S.Pd.,M.Si.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **26 Oktober 2024**

Medan, 11 Rabi'ul Akhir 1445 H  
26 Oktober 2023 M



Wassalam  
Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsu Jurnita, M.Pd**  
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 14



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURURAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Muehtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata – I bagi:

Nama Lengkap : Hafiza Sabilla  
 NPM : 2002090106  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd**

Pembimbing

**Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si**

## Lampiran 15



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Kamis, 25 Januari 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Hafiza Sabilla  
NPM : 2002090106  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

**Hasil Seminar Proposal Skripsi**

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Pembahas

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**

Pembimbing

**Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.**

**Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi**

**Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 16



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 670/II.3-AU/UMSU-02/F/2024  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 06 Ramadhan 1445 H  
 16 Maret 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
**Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 21 Medan**  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Hafizah Sabila**  
 N P M : 2002090106  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



Dekan  
  
**Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd**  
 NIDN.0004066701

**\*\*Pertinggal\*\***



## Lampiran 17



# SD MUHAMMADIYAH – 21

## CABANG TEGALREJO

KEC. MEDAN PERJUANGAN KOTA MEDAN  
 IZIN OPERASIONAL No. 420/11483.DIKDAS/2018  
 NSS : 103076002076 NDS : 10.07.12.06.32 NPSN : 10257988  
 Jl. Mesjid Taufiq Gg. Madrasah No. 5 Medan 20237

**SURAT KETERANGAN**  
**No. 115/IV.4/D/Ket/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 21 Kec. Medan Perjuangan Kota Medan menerangkan bahwa :

NO.	NAMA	NIM	PRODI	ASAL UNIVERSITAS
1.	HAFIZA SABILLA	2002090106	PGSD	Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Benar nama Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 21 Medan pada tanggal 18 Maret 2024 – 25 Maret 2024 untuk keperluan data tugas akhir dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Muhammadiyah 21 Medan”

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Maret 2024

Kepala Sekolah

SD Muhammadiyah 21

  
**Indriaty Yusmita Purba, S.Ag**

## Lampiran 18

FILE SKRIPSI HAFIZA.docx			
ORIGINALITY REPORT			
<b>16%</b>	<b>13%</b>	<b>6%</b>	<b>10%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
<b>1</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source		<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>repository.iainpurwokerto.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>digilib.unimed.ac.id</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>www.jbasic.org</b> Internet Source		<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universitas Islam Riau</b> Student Paper		<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Sriwijaya University</b> Student Paper		<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universitas Islam Lamongan</b> Student Paper		<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>eprints.unm.ac.id</b> Internet Source		<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to IAIN Pontianak</b> Student Paper		<b>&lt;1%</b>

**Lampiran 19****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Hafiza Sabilla  
Npm : 2002090106  
Tempat dan Tanggal Lahir : Rantau Prapat 4 Februari 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Dusun 1 Panca Bakti, Desa Marbau Selatan,  
Kec. Marbau, Kab. Labuhanbatu Utara

**Nama Orang Tua**

Nama Ayah : Juneidi  
Nama Ibu : Fitria, S.Pd.  
Alamat : Dusun 1 Panca Bakti, Desa Marbau Selatan,  
Kec. Marbau, Kab. Labuhanbatu Utara

**Pendidikan Formal**

SD : SDN 115480 Panca Bakti (2008-2014)  
SMP : SMP Pertiwi Medan (2014-2017)  
SMA : SMAN 1 Merbau (2017-2020)  
PERGURUAN TINGGI : FKIP PGSD Universitas Muhammadiyah  
Sumatera Utara (2020-2024)