

**PENGARUH MEDIA VISUAL TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN DI GUGUS 14
CAKUNG TIMUR KECAMATAN CAKUNG
JAKARTA TIMUR**



**SITI MUTIAH
1815063220
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2011**

ABSTRAK

Siti Mutiah. Pengaruh Media Visual Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD di Gugus 14 Cakung Timur Kecamatan Cakung Jakarta Timur. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2011.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Pengaruh Media Visual Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD di Gugus 14 Cakung Timur Kecamatan Cakung Jakarta Timur.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri di Gugus 14 Cakung Timur Kecamatan Cakung Jakarta Timur, dengan sampel siswa SD Kelas IV di SDN Cakung timur 01 Pagi. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *Sample Random*.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket dan analisis dengan menggunakan pengujian hipotesis nol dengan persyaratan yang harus dipenuhi yaitu menguji normalitas dan homogenitas data.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh hasil perhitungan tes motivasi belajar IPS yang menggunakan media visual diperoleh simpangan baku 4,25 dengan rata-rata skor 70,10 sedangkan tes motivasi belajar IPS yang tidak menggunakan media visual diperoleh simpangan baku 4,25 dengan rata-rata skor 63,60.

Selanjutnya Dari perhitungan menggunakan uji t berdasarkan data yang telah dihitung $t_{hitung} = 4,550$ jika dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 2 = 71$ diperoleh $t_{tabel} = 2,02$, maka t_{hitung} lebih dari pada t_{tabel} ($4,550 > 2,02$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Implikasi dari penelitian ini penerapan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar IPS. Dan memberikan manfaat langsung dalam proses belajar mengajar yaitu siswa jadi lebih semangat dalam belajar. Menggunakan media visual dalam pembelajaran di kelas dengan tepat akan memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa.

ABSTRACT

Siti Mutiah. Visual's Media influence to Motivate IPS Studying Student of Class IV SDN at Territorial 14 Cakung Is district East Cakung East Jakarta. Script. Jakarta: Faculty of Education Knowledge State of Jakarta University, 2011.

To the effect this research is subject to be menganalisis Visual's Media Influence to Motivate IPS'S Studying Student brazes IV SD at Territorial 14 Cakung Is district East Cakung East Jakarta.

Executed research at SD Country at territorial Cakung Is district East Cakung East Jakarta, with student sample of Class VI at SDN Cakung Timur 01 Pagi. Sample is taken by use of tech Sample random is sampling

Data collecting is done by use of questionnaire and analisis by use of zero hypthosts testing with stipubting who shall be accomplished which is test normality and data homogeneity

Hypthosts testing result points out result get that count essays to motivate IPS'S studying that utilize visual's media gotten by standard deviation 4,25 by average scores 70,10 meanwhile essays IPS'S studying motivation that doesn't utilize visual's medias gotten by standard deviations 4,25 by average scores 63,60.

Hereafter of arithmetic utilize uji t bases data already be accounted $t_{hitung} = 4,550$ if consultation with t_{table} on level trusty $\alpha = 0,05$ and $dk = n - 2 = 71$ acquired $t_{table} = 2,02$, therefore t_{hitung} more instead of t_{table} ($4,550 > 2,02$) therefore H_0 refused and H_1 accepted.

Implication of this research media purpose implement learning by use of media visual can give influence to motivate IPS'S studying. And gives direct benefit in processes teaching and learning which is student become more spirit in learned. Utilizing visual's media in learning at brazes correctly will give agreeable experience for student.

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul : **PENGARUH MEDIA VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN DI GUGUS 14 CAKUNG TIMUR KECAMATAN CAKUNG JAKARTA TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Siti Mutiah**

Nomor Registrasi : **1815063220**

Jurusan/Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Tanggal Lulus : **29 Juli 2011**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Windhiyanti
NIP. 195011071976032001

Dr. M. Syarif Sumantri
NIP.196106151988121001

LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SARJANA

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
------	--------------	---------

(Dekan)	Dr. Karnadi, M. Si
(Pembantu Dekan)	Dr. Asep Supena, M. Psi.
(Ketua Jurusan)	Drs. Kasina Ahmad, M. Pd.
(Anggota)	Dra. Windhiyanti
(Anggota)	Dr. M. Syarif Sumantri
(Anggota)	Ajat Sudrajat, S. Pd. M. Pd.
(Anggota)	Dra. Rosinar S., M. Pd.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Siti Mutiah
No. Registrasi : 1815063220
Jurusan/Program Studi : PGSD

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengaruh Media Visual Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa SD Kelas IV Di Gugus 14 Cakung Timur Kecamatan Cakung Jakarta Timur” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan April – Mei 2011
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Juli 2011

Yang membuat pernyataan

Materai 6000

(Siti Mutiah)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala , karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja penulis sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong penulis segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan banyak terima kasih yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, pada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Dr. Karnadi, M.Si.

Kedua, Pembantu Dekan I Dr. Asep Supena, M. Psi.

Ketiga, Drs. Kasina Ahmad dan seluruh dosen yang telah memberikan berbagai ilmunya bagi penulis selama mengikuti pendidikan.

Keempat, Dra. Windhiyanti, selaku pembimbing I dan Dr. M. Syarif Sumantri selaku pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan penulis dalam skripsi ini.

Kelima, pada Ibu Kepala SDN Cakung Timur 01 Pagi, Linceria Silalahi S.Pd. yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Keenam, pada Kepala SDN Cakung Timur 07 Petang, Rahmat Kosasih yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrument.

Ketujuh, mahasiswa di jurusan/program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terutama mahasiswa angkatan 2006 yang telah

menyediakan waktu untuk mendiskusikan hal-hal yang terkait dengan skripsi ini.

Lebih khusus lagi adalah untuk orang tua tercinta, saudara-saudara penulis yang penuh kesabaran telah mendoakan dan mendukung penulis untuk dapat segera menyelesaikan studi dan seseorang yang selalu mengingatkan penulis bahwa, “Kesabaran itu tidak ada batasannya.” Dan sekolah kehidupan yang telah memeberikan banyak hikmah di setiap peristiwa.

Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika di Universitas Negeri Jakarta. Terima Kasih. Jazakumullah Ahsanal Jaza.

Jakarta, Juli 2011
Penulis,

Siti Mutiah

Persembahkanku

“Sesungguhnya bersama kesulitan pasti terdapat kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah : 6)

Skripsi yang ku tulis dengan segenap hati dan jiwa ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku karena dengan keringat keduanya selalu berusaha mendidik dan membahagiakanku ...

Sebelum skripsi ini rampung, Ayahanda telah berpulang ke rahmatullah. Ya Rabbby ... Apabila suatu saat nanti Engkau mempertemukan kami, pertemukanlah kami dalam kebahagiaan. Dan jika Engkau menghitung kami kemudian orang tuaku Engkau mintakan pertanggung jawabannya di hadapan-Mu ... “Sungguh Demi Allah mereka adalah orang tua yang sangat baik yang selalu berusaha mendidikku sebagai anak yang berbakti. Kasih sayang keduanya abadi sepanjang masa”.

“Rabbighfirly wa liwa lidayya warhamhuma kamaa rabbayaanii shagiiro.” Aamiin ...

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SARJANA.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Kegunaan Hasil Penelitian	7

BAB II. PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGUJIAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritik	
1. Hakikat Motivasi Belajar IPS	9
a. Pengertian Motivasi	9
b. Pengertian Belajar	14
c. Pengertian IPS.....	18

d. Motivasi Belajar IPS	23
e. Karakteristik Siswa Kelas IV SD	23
2. Media Visual	25
a. Pengertian Media	25
b. Media Visual	30
c. Pengertian Kertas Kalkir	32
d. Kertas Kalkir Dalam Pembelajaran Peta	33
e. Hakikat Peta	35
f. Fungsi Peta	37
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	39
D. Hipotesis Penelitian	40
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Metode dan Desain Penelitian	41
D. Populasi dan Sampel	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Definisi Konseptual Motivasi Belajar IPS	45
2. Definisi Operasional Motivasi Belajar IPS	46
3. Kisi-Kisi Instrumen	46
4. Hasil Uji Coba Instrumen	48

a. Uji validitas.....	48
b. Uji Reliabilitas	50
F. Teknik Analisis Data	51
a. Uji Persyaratan Analisis Data	51
b. Uji Hipotesis	52
G. Hipotesis Statistik	53
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	54
1. Motivasi Belajar IPS yang Menggunakan Media Visual	54
2. Motivasi Belajar IPS yang tidak Menggunakan Media Visual	55
B. Pengujian Hipotesis	57
1. Analisis Data	57
2. Uji Normalitas Data	58
3. Uji Homogenitas Data	58
C. Pengujian Hipotesis dan Pembahasan	58
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	60
B. Implikasi	60
C. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	44
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar IPS	49
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen	56
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Lingkaran Motivasi	12
Gambar 2	Unsur-Unsur Belajar	17
Gambar 3	Dale Cone's Experience	27
Gambar 4	Histogram Batas Kelas Eksperimen	57
Gambar 5	Histogram Batas Kelas Kontrol	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Hasil Uji Coba Variabel Motivasi Belajar IPS	64
Lampiran 2	Data Hasil Uji Coba Motivasi Belajar IPS	66
Lampiran 3	Data Hasil Uji Coba Variabel Motivasi Belajar IPS	67
Lampiran 4	Perhitungan Uji Coba Variabel Motivasi Belajar IPS	68
Lampiran 5	Data Hasil Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar IPS	69
Lampiran 6	Hasil Uji Kelas Eksperimen	70
Lampiran 7	Hasil Uji Kelas Kontrol	71
Lampiran 8	Tabulasi Data	72
Lampiran 9	Perhitungan Daftar Distribusi Skor Variabel X^1	73
Lampiran 10	Perhitungan Daftar Distribusi Skor Variabel X^2	75
Lampiran 11	Perhitungan Normalitas dengan Lilifors Data Kelas Eksperimen	77
Lampiran 12	Perhitungan Normalitas dengan Lilifors Data Kelas Kontrol	78
Lampiran 13	Uji Homogenitas	79
Lampiran 14	Perhitungan Uji t	80
Lampiran 15.	Tabel Nilai-nilai Product Moment	83
Lampiran 16.	Nilai Kritis L untuk Uji Lilliefors	84
Lampiran 14.	Instrumen Motivasi Belajar IPS	85
Lampiran 15.	Angket	88
Lampiran 16.	RPP Kelas Eksperimen	91
Lampiran 17.	RPP Kelas Kontrol	99

Lampiran 18.	Dokumentasi	107
Lampiran 19.	Surat Izin Penelitian	113
Lampiran 20.	Daftar Riwayat Hidup	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Pendidikan berusaha mengembangkan potensi peserta didik agar mampu berdiri sendiri. Untuk itu peserta didik perlu diberi berbagai kemampuan dalam pengembangan berbagai hal, seperti; konsep, prinsip, kreativitas, tanggung jawab dan keterampilan.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat SD, MI, SLB, sampai SMP/MTS/SMPLB, IPS mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada

¹ Depdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Delphi Publishing House), h.5

jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Pentingnya mata pelajaran IPS di sekolah dasar karena IPS di sekolah dasar mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata tetapi juga nilai dan keterampilannya sehingga peserta didik akan termotivasi dalam belajar IPS apabila proses pembelajaran IPS dikemas secara menarik.

Untuk mengatasi agar pembelajaran IPS dapat menarik, dan bervariasi. Sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 35 yang menyatakan bahwa "Setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat luas perlu menyediakan sumber belajar".² Jadi pendidikan tidak mungkin terselenggara dengan baik jika guru maupun peserta didik tidak didukung sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar. Oleh karena itu, dituntut adanya suatu media pembelajaran yang bisa meningkatkan interaksi dan motivasi belajar siswa.

² Depdiknas, *Undang-undang Republik Indonesia No 2 Tahun 1989 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Delphi Publishing House), h, 6

IPS merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. IPS diberikan kepada peserta didik mulai dari SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis dan kreatif. IPS berperan sangat penting untuk menyelesaikan berbagai masalah. Di dalam IPS pembelajaran membaca dan menggambar peta memegang peranan penting, karena merupakan dasar yang harus dimiliki oleh seseorang untuk mempelajari IPS lebih lanjut. Untuk mengajarkan konsep membaca dan menggambar peta di kelas IV Sekolah Dasar harus dilakukan dengan benar.

Peta adalah untuk dilihat pada jarak pandang tertentu yang kemudian dikaji dan dipelajari isinya. Apabila peserta didik tidak memahami isi peta maka peta akan kehilangan arti dan fungsinya.

Penelitian awal di lapangan ditemukan kondisi di mana siswa mengalami kesulitan dalam proses membaca dan menggambar pada pembelajaran peta. Oleh karena itu, proses menggambar peta harus dibuat dengan mudah dan menarik melalui warna yang indah dengan memperhatikan simbol-simbolnya. Simbol harus dibuat dengan jelas dan tegas, antara simbol yang satu dengan yang lainnya harus dapat dibedakan dengan mudah. Dan dalam pembelajaran peta sangat diperlukan media yang tepat. Salah satu media pembelajaran IPS adalah "Media Visual."

Media visual berfungsi menyalurkan pesan melalui simbol - simbol visual, mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Media visual digunakan sebagai alat bantu agar dapat memperjelas (menjadikan konkret) apa yang disampaikan guru, sebagai sarana komunikasi serta interaksi antar siswa dengan media tersebut, mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi siswa, dan dapat menarik perhatian, jika perhatian siswa sudah tertarik, maka siswa semangat untuk belajar serta membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa dan dapat menghidupkan pelajaran, sehingga dengan semangat belajar yang meningkat dan disertai penggunaan media visual yang tepat serta sesuai dengan materi maka akan berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa. Untuk mendapatkan motivasi belajar siswa yang tinggi diperlukan penggunaan media yang sesuai guna terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan sarat pengetahuan sehingga guru dapat menggali potensi, keaktifan dan kreativitas siswa dalam berkarya.

Dalam proses pembelajaran, siswa dapat memanipulasi langsung media yang ada. Sehingga melalui media tersebut, siswa secara tidak langsung menerima pesan pembelajaran yang dimaksudkan.

Media yang dimaksud adalah kertas kalkir. Penggunaan kertas kalkir di kelas IV Sekolah Dasar sangat perlu dalam proses pembelajaran peta sebab kertas kalkir dapat mempermudah siswa dalam proses menggambar peta.

Peta merupakan komposisi yang abstrak dari titik-titik, garis-garis, simbol-simbol, bidang-bidang, warna-warna dan lain-lain. Peta mula pertama diajarkan di sekolah dasar. Oleh karena itu para siswa harus mulai dengan peta yang paling sederhana.

Guru yang pandai menggunakan media pembelajaran adalah guru yang bisa memanipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar. Pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa menjadi perhatian peneliti.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menganggap perlu mengadakan penelitian guna mencapai solusi agar motivasi belajar IPS siswa menjadi meningkat. Peneliti berpendapat bahwa dengan menggunakan media visual akan dapat mempengaruhi motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media visual dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Penggunaan kertas kalkir dapat menciptakan pembelajaran peta yang menyenangkan.
3. Penggunaan media visual dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan luasnya permasalahan pendidikan IPS di sekolah dasar serta keterbatasan kemampuan, waktu dan pengetahuan yang dimiliki peneliti, maka fokus penelitian yang akan dibahas adalah Pengaruh Media Visual Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa SD Kelas IV khususnya pada materi membaca peta lingkungan setempat (kabupaten, kota, provinsi) melalui menggambar peta dengan menggunakan kertas kalkir.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media visual dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa SD kelas IV”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoretik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar IPS, menambah khasanah ilmu pengetahuan dan wawasan pola berpikir yang akhirnya memperkuat analisis di bidang pembelajaran IPS sekolah dasar yang berhubungan dengan media kertas kalkir.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat dijadikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya dalam penggunaan media.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi guru terutama pada penggunaan media kertas kalkir untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS .

c. Bagi Orang Tua

Dapat dijadikan informasi bagi orang tua peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar putra-putrinya melalui media kertas kalkir.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan menggunakan media kertas kalkir terjadi pengembangan pembelajaran di sekolah.

e. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan bagi peneliti khususnya tentang pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar IPS dan sebagai bahan referensi dalam penelitian selanjutnya..

BAB II

KAJIAN TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Motivasi Belajar IPS

a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata “motif” *movere* (bahasa latin) yang berarti daya penggerak atau motor penggerak.

Motif adalah keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.³ Jadi dapat dikatakan tiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang didorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri orang itu maka kekuatan pendorong inilah yang disebut motif.

Motivasi merupakan syarat mutlak dalam melakukan suatu hal karena seseorang tidak akan melakukan suatu perbuatan apabila tidak memiliki motivasi.

Menurut Santrock dalam bukunya *Educational Psychology* “motivation is process one to buck up, aim and behavior persistency.” (Motivasi adalah proses yang member semangat,

³ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2004), h. 99

persistence.”⁴ Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Menurut Utsman dalam Abdul Rahman motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu.⁵

Mc Donal dalam Sadirman “*Motivation is an energy change within the person characterized by affective rouse and anticipatory goal reactions*”.⁶ Artinya motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Thomas M. Risk yang dikutip oleh Ahmad Rohani memberikan pengertian motivasi sebagai berikut: “*We may definen motivation, in a pedagogical sance, as the conscious effort on the part of the teacher to establish in students motives leading to sustained activity toward the learning goals.*” Artinya motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan

⁴ W. John Santrock, Educational Psychology, (New York: Mc Graw-Hill Co, 2004), h.

⁵ Abdul Rahman, *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Perpus UNJ, 2007), h. 132

⁶ Pupuh Faturrahman, Strategi Belajar MEngajar, (Bandung: PT Rifeke Aditama, 2007), h. 19

motif-motif pada diri peserta didik yang menunjang kegiatan kearah tujuan-tujuan belajar.⁷

Dari pengertian motivasi di atas, dapat diartikan bahwa motivasi adalah tenaga (perilaku penuh energi) yang mendorong seseorang untuk berbuat mencapai tujuan tertentu. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi dalam belajar menampakkan perhatian yang penuh terhadap tugas-tugas belajar. Sebaliknya siswa yang memiliki motivasi rendah, akan cepat bosan dan berusaha menghindarkan diri dari kegiatan belajar.

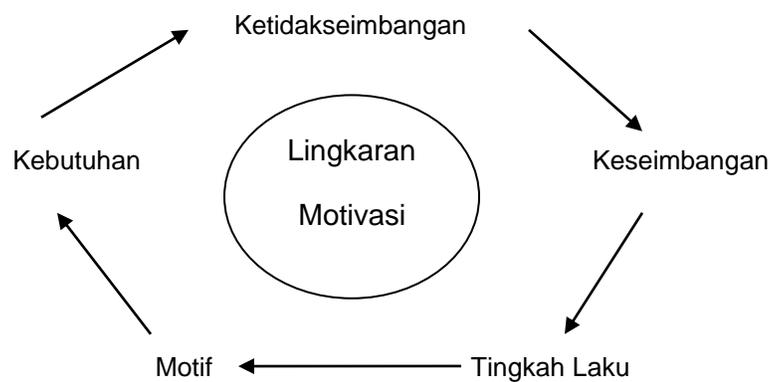
Motivasi yang menggerakkan siswa untuk belajar, tetapi juga sebagai suatu yang menggerakkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar. Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan atau dorongan untuk belajar. Dorongan tersebut meliputi dua hal, yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan mengapa hal tersebut patut dipelajari.

James O. Whittaker yang dikutip oleh Nurani berpendapat bahwa motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang mengaktifkan atau memberi dorongan kepada individu untuk

⁷ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), h. 11

bertingkah laku mencapai tujuan yang akan ditimbulkan oleh motivasi tersebut.⁸

Motivasi dapat menjadi tingkah laku apabila terjadi proses motivasi yang disebut dengan lingkaran motivasi.⁹



Gambar 1.1 Lingkaran Motivasi

Dari gambar di atas proses terjadinya motivasi dimulai dari suatu keadaan ketidakseimbangan yang menimbulkan adanya suatu kebutuhan. Kebutuhan inilah yang menyebabkan tergeraknya motif yang selalu berada di posisi kesiapsiagaan untuk bertindak kemudian motiflah yang menyebabkan seseorang bertingkah laku untuk mencapai tujuan atau keadaan keseimbangan.

⁸ Yuliani Nurani, Hirmana Wargahadibrata, dan M. Japar, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Lembaga Akta Mengajar UNJ, 2004), h.73

⁹ Ibid., Yuliani Nurani, h.74

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu proses dalam diri individu yang menjadi dasar untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku individu dalam mencapai suatu tujuan tertentu yang terwujud dalam bentuk tingkah laku dan usaha dalam mewujudkan tujuan tersebut.

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku, termasuk perilaku belajar.¹⁰ Motivasi terjadi karena adanya dorongan dasar dari individu itu sendiri¹¹, yaitu perbuatan yang dilakukan memang merupakan suatu keinginan dan kesenangan dirinya untuk melakukannya. Motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi intrinsik, keinginan untuk bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dari dalam diri individu. Tingkah laku ini terjadi tanpa dipengaruhi oleh faktor-faktor dari lingkungan. 2) Motivasi ekstrinsik, keinginan untuk bertindak yang disebabkan oleh adanya faktor dari luar diri individu. Atau dengan kata lain motivasi yang keberadaannya dipengaruhi adanya rangsangan dari luar diri.¹²

Pada motivasi intrinsik (endogen), siswa belajar, karena belajar itu sendiri dipandang bermakna bagi dirinya sebab dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

¹⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 80

¹¹ Abu Bakar Baradja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Studia Press, 2005), h.133

¹² *Op.Cit.*, Ahmad Rohani, h.76

Sedangkan pada motivasi ekstrinsik (eksogen), siswa belajar dapat memberikan makna baginya, melainkan karena yang baik, sumber belajar yang relevan, atau lingkungan belajar yang kondusif .

Siswa dapat termotivasi dalam belajar apabila mendapatkan guru yang kreatif. Motivasi dalam diri siswa dapat dilambangkan dengan adanya dukungan dari guru agar siswa selalu termotivasi dalam pembelajarannya.

Beberapa dalam definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan keadaan yang mendorong serta mengarahkan peserta didik untuk mencapai suatu keinginan atau tujuan tertentu yang ditandai dengan semangat dan diwujudkan dalam sebuah tindakan.

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap yang tepat, dari tidak memiliki suatu keterampilan menjadi terampil. Dengan kata lain, dengan belajar seseorang akan memperoleh perubahan baik tentang pengetahuan, sikap, keterampilan, maupun kreativitasnya.

Menurut Hakim belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditampakan dalam peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan pemahaman, dan keterampilan.¹³

Belajar adalah tempat yang mengalir, dinamis, penuh resiko, dan menggairahkan. Kesalahan, kreativitas, potensi, dan ketakjuban mengisi tempat tersebut.¹⁴

Gagne yang dikutip oleh Nurani, mendefinisikan belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.¹⁵ Pengertian ini mengandung makna bahwa belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh motivasi. Motivasi dapat tumbuh di dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Dari beberapa definisi belajar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses dalam mewujudkan potensi yang terdapat di dalam diri melalui seperangkat pengetahuan dan kreativitas.

¹³ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2004) h. 1

¹⁴ Bobbi Deporter, Mark Reardon, Sarah Singer-Nourie, *Quantum Teaching*, (Bandung: PT Mizan Pustaka Utama, 2010), h.62

¹⁵ *loc.cit.*, Yuliani Nurani, h.11

Hilgrad dan Bower yang dikutip oleh Baharudin dan Wahyuni, bahwa belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan.¹⁶ Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai kepandaian atau ilmu dan dalam kegiatan tersebut terdapat tahapan-tahapan tertentu.

Menurut Cronbach dalam bukunya *Education Psychology* yang dikutip oleh Soemanto "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience*".¹⁷ Dapat diartikan bahwa seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan di dalam dirinya. Perubahan itu berdasarkan dari pengalaman yang telah didapatnya.

Selanjutnya menurut Chaplin seperti yang diterjemahkan oleh Muhibbin, bahwa belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.¹⁸

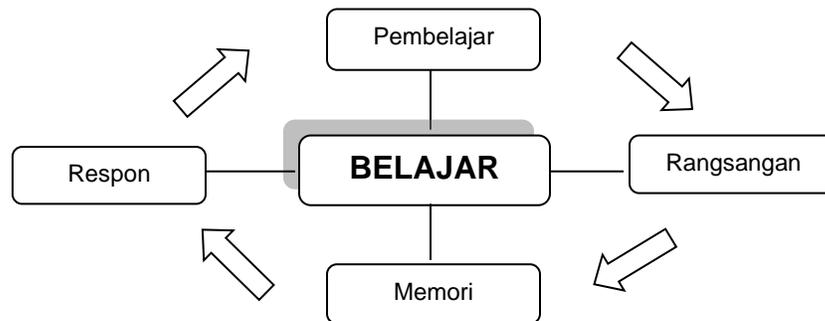
Belajar dapat dikatakan sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terdapat pelbagai unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

¹⁶ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), h. 13

¹⁷ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 104

¹⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.6

Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut: 1) Pembelajar (peserta didik), 2) Rangsangan (stimulus), 3) Memori, 4) Respon.¹⁹ Unsur-unsur dalam belajar dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.2 Unsur-Unsur Belajar

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajar (peserta didik) memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan (otak) kemudian otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil pengindraannya ke dalam memori yang kompleks. Selanjutnya rangsangan (stimulus) diterima oleh pembelajar lalu disimpan di dalam memori. Kemudian memori tersebut diterjemahkan ke dalam tindakan yang dapat diamati seperti gerakan syarat atau otot dalam merespon sesuatu.

¹⁹ Catharina Tri Anni, dkk. *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang, 2004), h. 4

Beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan serangkaian aktivitas atau pengalaman dalam memperoleh motivasi yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam diri siswa.

c. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah terjemahan atau adaptasi dalam Bahasa Indonesia yang berasal dari istilah Bahasa Inggris "*Social Studies*". Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu pendekatan terhadap hal-hal yang berkenaan dengan manusia masyarakat dan lingkungan, karena ilmu sosial mempelajari tentang aspek-aspek sosial, spiritual, emosional, intelektual, rasional, dan global dengan memadukan konsep-konsep serta bahan kajian tradisional dengan bidang-bidang kajian baru yang berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi dan filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran sekolah dan perguruan tinggi. Jadi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran Ilmu Sosial (*Social Sciences*) yang disederhanakan untuk pembelajaran di tingkat persekolahan.

Pada jenjang pendidikan dasar, mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis agar peserta didik dapat menelaah,

mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada di sekitar mereka. Dalam mengkaji dan membahas persoalan-persoalan tersebut, IPS mendapat sumber dari berbagai bidang ilmu politik dan sejarah.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Dasar (SD) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan sejarah. Oleh karena itu pelajaran IPS yang diajarkan di SD terdiri dari 2 bahan kajian, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan sosial diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar siswa agar dapat memahami kenyataan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup pengetahuan sosial meliputi: 1) keluarga, 2) wilayah sekitar, 3) Wilayah propinsi, 4) Negara Republik Indonesia, 5) Pengenalan kawasan dunia, 6) Kegiatan ekonomi. Sedangkan pengajaran sejarah diarahkan untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga menjadi bangsa Indonesia. Ruang lingkup sejarah meliputi: 1) Kerajaan-kerajaan di Indonesia, 2) Tokoh dan peristiwa, 3) Indonesia pada zaman penjajahan, 4) Beberapa peristiwa penting pada masa kemerdekaan. Berdasarkan uraian di atas terdapat

kesamaan tentang IPS bahwa IPS mempelajari tentang manusia dan lingkungannya.

Atas dasar ruang lingkup di atas, Syafrudin mengartikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi, dan Tata Negara, sehingga maknanya sama dengan studi sosial.²⁰

Menurut Arnie Fajar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.²¹

Sedangkan National Council for the Social Studies (NCSS) mendefinisikan sebagai berikut:

*Social Studies in the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence within the school program, social studies provides coordinate, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion and sociology, as well as appropriate content for the humanities, mathematics, and natural sciences.*²²

²⁰ Syafrudin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam KBK*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2005), h. 21

²¹ Arnie Fajar, *Portofolio dalam Pembelajaran IPS.*, (Bandung: Rosdakarya, 2002), h. 85

²² Colin Marsh, *Teaching Sosial Studies*, (Sydney, 1992), h.10

Pengertian ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan kajian terpadu tentang ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar warga negara.

Sedangkan Numan Sumantri mengemukakan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.²³

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu kelompok Ilmu Pengetahuan Sosial yang masing-masing mempunyai tugas dan bidangnya yaitu: geografi, sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, dan psikologi, serta kemampuan dan perbaikan intelektual dalam mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan.

Menurut Moeljono Cokrodikardjo dalam buku Materi Pembelajaran IPS SD yang dikutip oleh Winataputra

²³ M. Numan Sumantri, *Mengagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), h. 74

mengemukakan bahwa IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.²⁴

Sedangkan Menurut Farris dan Coper dalam bukunya *Elementary Social Studies*, Pendidikan IPS adalah salah satu upaya yang akan membawa kesadaran terhadap ruang, waktu, dan lingkungan sekitar bagi anak.²⁵

Pada dasarnya tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.²⁶

Berdasarkan pengertian dan tujuan di atas maka dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dibutuhkan upaya

²⁴ Udin S., *Materi dan Pembelajaran IPS SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005),h.8

²⁵Farris, P.J. and Cooper, S.M, *Elementary Social Studies*, (Dubuque (terjemahan), USA: Brown Communications, Inc., 1994), h.10

²⁶ Etin Solihatin dan Rahardjo, *Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 15

dan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

d. Motivasi Belajar IPS

Jadi Motivasi Belajar IPS adalah memberikan dorongan atau rangsangan dalam bentuk kegiatan belajar yang bermakna guna memberikan perubahan dalam diri seorang siswa dengan seperangkat pengetahuan, sikap, moral, dan keterampilan untuk memahami tujuan yang ingin dicapai.

e. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Keberadaan siswa sekolah dasar terletak pada operasional konkret dan berpikir operasional. Keterangan ini menunjukkan bahwa siswa usia sekolah dasar secara umum dapat mempergunakan berbagai simbol dan melakukan sebagai proses pembelajaran. Artinya dalam langkah-langkah proses pembelajaran selalu diawali yang dekat dengan siswa menuju ke yang jauh, atau yang nyata (konkret) menuju kepada hal-hal yang bersifat abstrak atau mudah.

Siswa Sekolah Dasar kelas IV berusia antara 9,0 sampai 10,0 tahun. Menurut Piaget dalam Baradja memaparkan perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahapan yaitu: 1) sensori motorik (lahir 0-2 tahun), 2) pra operasional (2-6 tahun), 3)

operasional konkret (6-11 tahun), 4) operasional formal (11 tahun sampai dengan dewasa).²⁷

Dalam pengertiannya, anak dapat menyampaikan sesuatu dengan mengurangi, menambah dan mengubah sesuatu informasi yang diterimanya. Seperti dalam mengklasifikasikan bentuk dan warna.

Menurut Kohnstamm dalam Suryabrata menyatakan bahwa anak yang berusia 7,0 sampai 13,0 tahun berada pada masa intelektual.²⁸

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada masa ini anak telah dapat mengoperasikan segala kemampuan yang dimilikinya, yaitu di mana anak akan berusaha memperoleh pengetahuannya dan mempelajari keterampilan-keterampilan yang diberikan di sekolah serta anak juga akan berusaha mengadakan pilah-pilah sesuatu yang akan dilakukan sesuai dengan yang diketahuinya. Oleh karena itu, guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah pentingnya sajian harus dibuat menarik bagi siswa.

²⁷ Abu Bakar Baradja, *Psikologi Perkembangan Tahapan-tahapan dan Aspek-aspeknya dari 0 tahun sampai Akhil Balig*, (Jakarta: Studia Press, 2005), h.37

²⁸ *Op. Cit.*, Sumdi Suryabrata, h. 193

2. Media Visual

a. Pengertian Media

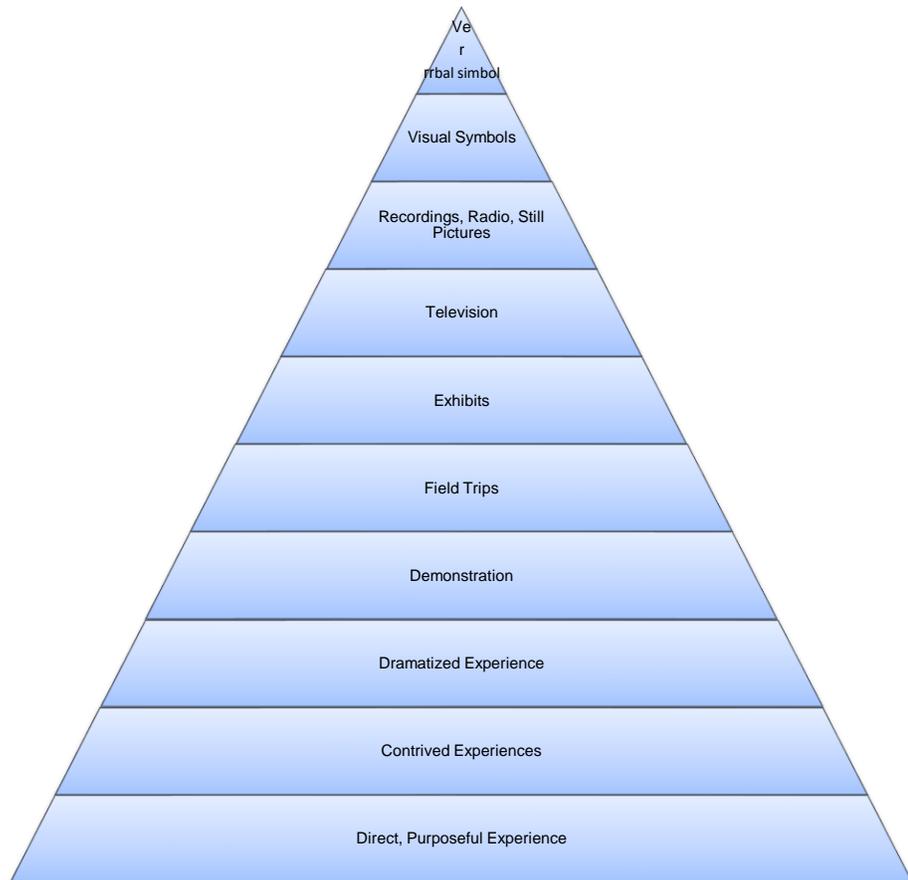
Media merupakan alat perantara dalam memudahkan suatu pekerjaan. Setiap orang ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan.

Media berasal dari bahasa latin, yakni "*medius*" yang secara harfiahnya berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam Bahasa Arab, media disebut "*wasail*" bentuk jamak dari "*wasilah*" yakni sinonim "*al-wasath*" yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantari kedua sisi tersebut.²⁹

Dengan demikian dapat diartikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan dari sumber secara terencana.

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan kerucut pengalaman (*cone of experience*).

²⁹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran-Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada, 2008, h.6)



Gambar 1.3 Dale Cone's Experience³⁰.

Dari Gambar Kerucut pengalaman di atas Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar yang dapat dicapai melalui gambar, dan pengalaman belajar yang bersifat abstrak dan media mempunyai kadar pengalaman yang bertingkat.

³⁰ Heinich, Mollenda and Russel, *Instructional Media Second Edition*, (Canada: Simultaneously, 1985) h. 8

Jadi dari gambar kerucut tersebut jelas terlihat antara rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak.

Banyak ahli yang memberikan batasannya mengenai pengertian media.

AECT yang dikutip oleh Etin Solihatin dan Raharjo bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar..³¹

Menurut pendapat beberapa ahli di atas media adalah segala sesuatu yang digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi keaktifan di dalam proses belajar dan berbagai alat atau mekanisme untuk menyalurkan pesan kepada indra siswa.

Briggs dalam Sri Wahyu Ambar Arum bahwa media adalah alat fisik (benda) yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar..³²

Education Association (NEA) yang dikutip oleh Usman mendefinisikan media sebagai instrumen yang dipergunakan berupa benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca

³¹ Ibid., Etin Solihatin, h.23

³² Sri Wahyu Ambar Arum, *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan* (Jakarta: CV. Multi Karya Mulia, 2007), h. 137

atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.³³

Media dilihat dari pengertiannya juga terdapat manusia didalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk siswa memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi siswa dalam pembelajaran.

Sasaran penggunaan media adalah agar peserta didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian peserta didik dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Dapat dikatakan bahwa media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan dapat untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantuan.

Secara umum fungsi media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa

³³ Basyiruddin *Usman*, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), h.11

sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.³⁴ Selain itu, Munadi mengemukakan secara khusus fungsi media sebagai berikut: 1) Media berfungsi sebagai sumber belajar, 2) Fungsi semantik, 3) Fungsi manipulatif.³⁵ Dari ketiga fungsi tersebut dapat diartikan sebagai berikut : 1) Media yang berfungsi sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya sebagai penyalur atau pengantar pesan kepada siswa dengan segala sumber yang ada di luar diri siswa dan memudahkan terjadinya proses belajar, 2) Fungsi semantik yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang maknanya dapat benar-benar dipahami siswa, 3) Fungsi manipulatif yakni, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan dalam mengatasi keterbatasan inderawi siswa.

Berdasarkan pengertian media dari beberapa pendapat para ahli ditarik kesimpulan bahwa media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan sebagai sumber belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru

³⁴ Aristo Rahadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), h.10

³⁵ Op.Cit., Yudhi Munadi, h.36

sehingga siswa tidak bosan dalam meraih tujuan – tujuan belajar.

b. Media Visual

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial akan lebih mudah dipahami dan diingat melalui media visual. Oleh karenanya media visual yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar banyak macamnya.

Menurut Sanjaya media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsure suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.³⁶

Menurut Djamarah media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.³⁷ Senada dengan itu Munadi menyatakan bahwa media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan.³⁸ Jadi dapat diartikan bahwa media visual adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan visual adalah indera penglihatan.

³⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2008) h. 170

³⁷ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 120

³⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2008) h.81

Heinich berpendapat *“The primary function of a visual as communication device is to serve as a more concrete referent to meaning than the spoken or written word.”*³⁹ Artinya hal yang paling mendasar dari fungsi media visual adalah bentuk alat komunikasi yang sering digunakan sebagai perantara untuk menerjemahkan kata-kata yang diucapkan atau yang ditulis.

Umumnya media visual menyangkut apa yang akan terlihat oleh siswa di depan kelas pada saat guru melakukan persentasi. Media visual dapat pula menumbuhkan motivasi belajar siswa karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Sedangkan Basuki dan Farida fungsi media visual secara khusus yaitu: 1) Mengembangkan kemampuan visual. 2) Mengembangkan imanjasi anak. 3) Membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas. 4) Meningkatkan kreativitas siswa.⁴⁰

Karakteristik yang dimiliki media visual bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada

³⁹ *Op.Cit.*, Heinich, Molenda and Russel, h. 65

⁴⁰ <http://ian43.wordpress.com/2010/12/17/fungsi-dan-nilai-media-gambar>

tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa media visual adalah pengantar pesan antara pengirim dan penerima pesan yang digunakan sebagai suatu alat komunikasi, diwujudkan secara visual ke dalam bentuk gambar sebagai hasil dari pikiran dan perasaan serta memudahkan penerima pesan atau siswa dalam memahami penjelasan dari guru.

c. Pengertian Kertas Kalkir

Kertas kalkir tergolong ke dalam media visual berbentuk lembar kertas transparan. Permukaannya dapat ditulisi dengan kata-kata atau kalimat, desain garis maupun gambar yang diperlukan bagi pengajaran.

Kertas kalkir adalah kertas yang sangat bagus untuk sebuah gambar maupun desain utama pada sebuah gambar. Kertas ini dapat menerima semua jenis pensil, media kering, media garis, dan dapat dihapus dengan bersih.⁴¹

Kertas kalkir adalah sebuah jenis kertas yang dapat digunakan untuk beragam jenis gambar yang berkisar dari

⁴¹ Michaele E. Doyle, *Teknik Pembuatan Gambar Berwarna*, (Jakarta: Erlangga, 2003), h. 10

corat-coret konsep hingga ilustrasi berwarna yang telah selesai.⁴²

Kertas kalkir terbuat dari *pulp* atau kimia kayu. Kertas ini memiliki sifat yang sangat baik. Kertas ini mempunyai karakteristik tertentu, di antaranya yaitu: 1) permukaan kerja halus, 2) tipis, 3) transparan, 4) mudah digunakan untuk menggambar.⁴³ Dapat diartikan bahwa kertas kalkir merupakan jenis kertas transparan yang mudah digunakan dalam mendesain suatu gambar.

Proses menggambar akan menjadi lebih mudah karena kertas kalkir adalah jenis kertas yang transparan dan hasil gambar menjadi lebih menarik sehingga proses menggambar akan menjadi suatu hal yang menyenangkan serta secara tidak langsung akan memudahkan siswa.

d. Kertas Kalkir dalam Pembelajaran Peta

Materi peta merupakan salah satu materi dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Geografi yang diberikan oleh guru di kelas IV Sekolah Dasar. Dalam pembelajarannya, guru seringkali menyampaikan materi peta melalui media visual (gambar) sebuah peta yang dihadirkan di muka kelas.

⁴² Ibid., Michael E. Doyle, h. 34

⁴³ <http://www.wikihow/Trace-Using-Only-Tracing>

Wiegand dalam bukunya *Learning and Teaching with*

Maps:

“At age 7-11, children need to build up more targeted literacy skills that will be applied to map reading and map making. Maps at all scales yield very large numbers of words. Physically sorting a number of representative map labels into (for example) settlements, rivers and mountains, or continents, countries and capitals, is one way of helping children become more confident about what these categories mean.”⁴⁴

Artinya pada usia 7-11 tahun (tahap operasional konkret), siswa perlu dibina dalam rangka membangun keterampilan untuk bisa membaca dan membuat peta. Dalam sebuah skala, peta dapat menunjukkan perkataan dalam jumlah yang besar. Dan secara fisik peta dapat menggambarkan keterbatasan ruang, antara lain yaitu sungai, pegunungan, atau daratan, negara dan ibukota.

Heinich, Molenda dan Russel memberikan pernyataan, “*Motivated students learn form any medium if it is competently used and adapted to the their needs.*”⁴⁵ Artinya Jenis media apapun yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, apapun bentuknya jika sesuai dengan kompetensi dan dapat diadaptasi untuk kebutuhan siswa maka perlu untuk digunakan.

⁴⁴ Patrick Wiegand, *Learning and Teaching with Maps*, (USA and Canada: Simultaneously, 2006), h. 109

⁴⁵ *Op.Cit.*, Heinich, Molenda and Russel h. 13

Penggunaan kertas kalikir sebagai media untuk menggambar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran peta di kelas IV Sekolah Dasar. Karena sifatnya mempermudah proses dalam menggambar peta. Selain harganya yang terjangkau , kertas kalkir ini juga mudah didapatkan.

Adapaun langkah-langkah menggambar peta dengan menggunakan kertas kalkir adalah sebagai berikut: 1) Letakkan kertas kalkir di atas gambar peta dengan tape. 2) Telusuri gambar peta yang akan dijiplak dengan pensil. 3) Setelah menelusuri gambar peta selesai kemudian diwarnai dengan pensil warna.⁴⁶

e. Hakikat Peta

Pada hakikatnya peta adalah gambaran bumi yang diperkecil, yang melukiskan keadaan suatu tempat dilihat dari atas.⁴⁷ Peta merupakan alat peraga yang dapat menyajikan informasi geografis dari satu wilayah dan dibuat untuk suatu kepentingan, yaitu pengguna peta, atau pembaca peta.

. Peta juga dapat dikatakan sebagai gambaran permukaan bumi dalam bidang datar. Karena peta dapat digambarkan lebih besar maka menurut skala tertentu peta

⁴⁶ [http://www.erakomp.com/Erakomp dak sd 2010-2011](http://www.erakomp.com/Erakomp%20dak%20sd%202010-2011)

⁴⁷ <http://www.geocities.com/arifmemo/peta.html>

akan dapat menggambarkan bentuk morfologi lebih tepat. Peta tergolong kedalam media visual (media grafis dua dimensi) karena peta mempunyai ukuran panjang dan lebar.

Syarat peta yang baik, yaitu:

1) Peta tidak boleh membingungkan, 2) Peta harus dengan mudah dapat dimengerti atau ditangkap maknanya, 3)Peta harus memberikan gambaran yang sebenarnya, 4) Karena peta itu dinilai melalui penglihatan (oleh mata), maka tampilan peta hendaknya sedap dipandang (menarik, rapih dan bersih).⁴⁸

Dari syarat di atas dapat diperjelas bahwa agar peta tidak membingungkan maka peta dilengkapi dengan legenda (keterangan), skala peta, dan judul peta. Untuk mudah dimengerti maknanya, digunakan tata warna, simbol dan proyeksi.

Peta sangat berguna sebab dapat memperlihatkan melalui gambar tentang informasi yang kadang begitu rumit. Peta terdiri atas peta topografi dan peta tematik. Peta topografi atau peta umum yaitu peta yang menggunakan bentuk permukaan bumi yang meliputi sungai, danau, gunung dan kota. Sedangkan peta tematik atau peta khusus adalah peta yang

⁴⁸ *Pembelajaran Peta di Sekolah Dasar*, (Depdiknas: 2002), h.5

menyajikan tema tertentu dan untuk keperluan tertentu misalnya, peta budaya dan peta persebaran penduduk.

Seperti yang telah diuraikan di atas bahwa guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media pendidikan, tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan serta mengusahakan media itu dengan baik. Demikian juga dalam pembelajaran peta. Jika selama ini penggunaan peta dirasakan kurang dapat mendukung pencapaian tujuan pengajaran yang diharapkan maka guru harus mampu mengusulkan penggunaan peta yang lebih efektif, dapat menarik minat dan memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mendukung pencapaian tujuan pengajaran.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan peta adalah gambaran permukaan bumi pada suatu bidang datar dengan skala tertentu. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS Geografi di sekolah dasar, peta sangat diperlukan.

f. Fungsi Peta

Pada umumnya fungsi peta adalah memberikan dan memperjelas pengetahuan peserta didik tentang suatu wilayah. Adapun fungsi peta secara khusus yaitu:

1) Menyajikan data-data lokasi, jarak, arah, wilayah, daratan, lautan, kepulauan, 2) Menggambarkan secara visual tentang permukaan bumi, 3) Merangsang minat belajar peserta didik terhadap keadaan geografis, 4) mengkonkretkat pesan-pesan abstrak, 5) Memberikan informasi tentang suatu obyek kepada pembaca peta.⁴⁹

Jadi , fungsi peta yaitu menyajikan suatu informasi tentang suatu objek kepada peserta didik (pembaca peta) agar informasi peta dapat mudah diterima dan cepat dipahami.

Oleh karena itu, agar informasi yang disajikan peta mudah diterima dan cepat dipahami peserta didik maka cara menyampaikannya harus jelas dengan menggunakan bahasa sederhana.

Bahasa sederhana dalam peta adalah simbol-simbol (titik, garis, warna, notasi dan arsir) yang merupakan sistem komunikasi antara pembuat peta dan pembaca peta.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil penemuan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa orang dilapangan terkait dengan relevansi penelitian ini tampaknya pengaruh media dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa cukup positif. Hal ini seperti yang terdapat pada hasil penelitian

⁴⁹ Ibid, Depdiknas, h. 7

oleh Eka Yanti Handayani yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar IPS melalui Penggunaan Media Gambar Di Kelas II Dwi Warna Bekasi ”, yang menyatakan bahwa motivasi belajar IPS kelas II SD Dwi Warna Bekasi dapat ditingkatkan dengan menggunakan media gambar pada pembelajarn IPS khususnya pada materi Kerjasama di Lingkungan Tetangga.⁵⁰

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Yohanes Akari “ Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Bumi dan Alam Semesta Melalui Penggunaan Media Visual Di Kelas V SDN Karet Kuningan 01 Pagi Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan,” yang menyatakan bahwa dengan penggunaan media visual pembelajaran menjadi lebih bermakana dan daya ingat siswa dapat bertahan lebih lama karena siswa menggunakan indera penglihatan atau pengamatan terhadap gambar yang penuh warna dan gambar yang sangat menarik perhatian siswa SD..⁵¹

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka teoritis di atas motivasi belajar IPS dalam penelitian ini adalah dorongan atau rangsangan yang dimiliki

⁵⁰Eka Yanti Handayani, *Meningkatkan Motivasi Belajar IPS melalui Penggunaan Media Gambar di Kelas II SD Dwi Warna Bekasi*, (Jakarta: Skripsi PTK, PGSD, 2010)

⁵¹Yohanes Akari, *Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Bumi dan Alam Semesta Melalui Penggunaan Media Visual Di Kelas V SDN Karet Kuningan 01 Pagi Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan*, (Jakarta: Skripsi PTK, PGSD, 2010)

siswa dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna dengan sumber belajar melalui seperangkat pengetahuan, sikap, moral dan keterampilan. untuk mencapai suatu tujuan.

Media Visual adalah perantara yang berbentuk simbol– simbol visual yang dapat merangsang indera penglihatan siswa untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Penggunaan media visual dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD sangat efektif, karena media visual dapat mengkonkretkan konsep yang abstrak, sehingga anak dapat memahami dan mengerti konsep yang diajarkan guru.

Dengan demikian diduga dengan menggunakan Media Visual dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa di kelas IV SD.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas, dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD sebaiknya diperlukan media visual, karena dapat merangsang indera terutama pada indera penglihatan siswa sehingga dengan media visual, siswa dapat dengan mudah memahami konsep yang diajarkan oleh guru maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Dengan menggunakan media visual terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD tentang menggambar peta dengan menggunakan kertas kalkir.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data empiris tentang pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD.

B. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SDN Cakung Timur 01 Pagi. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa.

C. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2010/2011 yaitu bulan April sampai Mei 2011

D. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Dalam eksperimen ada perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini membandingkan 2 kelompok sasaran penelitian yaitu menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media visual sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media visual. Hal ini

Sejalan dengan penelitian yang penulis lakukan, yang memfokuskan permasalahan pada pembuktian Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Cakung Timur 01 Pagi.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *post test only control design*.⁵² Dalam desain penelitian ini dibutuhkan 2 kelas, dari siswa kelas IV yang ada di sekolah. Satu kelas selanjutnya ditetapkan menjadi kelas eksperimen dan kelas lain ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas ini berdistribusi normal dan homogen. Desain penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Rancangan penelitan menggunakan post test dengan subyek diacak dari 2 kelompok

	Kelompok	Treatment	Post Test
(R)	KE	X	X ₁
(R)	KC	-	X ₂

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.112

Keterangan:

R = Randomisasi

KE = Kelompok Eksperimen

KK = Kelompok Kontrol

X = Variabel Tindakan (pembelajaran dengan menggunakan media visual)

X₁ = Motivasi Belajar (post test) Kelompok Eksperimen

X₂ = Motivasi Belajar (post test) Kelompok Kontrol

Untuk mengetahui kedua kelas normal dan homogen maka keduanya diberikan angket sebagai tolak ukur motivasi mereka setelah perlakuan diberikan.

Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mempunyai kemampuan yang sama diajarkan oleh guru yang sama, dan diberikan materi yang sama. Dari kedua kelas ini yang membedakan hanyalah pengajaran dengan menggunakan media visual sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media visual.

Pada akhir penelitian kedua kelas akan diberikan angket yang akan mengukur motivasi mereka pada pembelajaran IPS khususnya mengenai materi peta. Angket yang diberikan pada siswa dalam bentuk pernyataan tertulis. Data yang didapat akan dianalisis, data

yang dianalisis adalah jawaban angket setelah perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵³

a. Populasi Target

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri di Gugus 14 Cakung Timur Kecamatan Cakung Jakarta Timur.

b. Populasi Terjangkau

Karena keterbatasan kemampuan waktu dan biaya, maka yang menjadi populasi terjangkau penelitian adalah siswa kelas IV SDN Cakung Timur 01 Pagi.

c. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁴ Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *sample random*. Sampel penelitian ini diambil dari populasi terjangkau secara acak dengan cara diundi kemudian satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lain

⁵³ *Ibid.*, Sugiyono, h.117

⁵⁴ *Ibid.*, Sugiyono, h.118

menjadi kelas kontrol. Masing-masing 35 siswa dari kelas kontrol dan 38 siswa dari kelas eksperimen, jadi jumlah semuanya adalah 73 siswa. Sedangkan uji coba dilakukan di SDN Cakung Timur 07 Petang sebanyak 30 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner).⁵⁵ Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam hal ini yang menjadi pertanyaan adalah seputar motivasi dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi peta. Angket ini diberikan pada awal dan akhir untuk mengetahui sejauh mana pengaruh menggunakan media visual di sekolah dapat memotivasi belajar IPS siswa.

1. Definisi Konseptual Motivasi Belajar IPS

Motivasi belajar IPS adalah adanya dorongan internal dan eksternal dari dalam dan luar individu yang sedang belajar untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran IPS yang ditunjukkan dengan indikator sebagai berikut : adanya tujuan, keinginan untuk berhasil, dorongan dalam belajar, harapan dan cita-cita, pembelajaran IPS yang

⁵⁵ Lampiran, h. 89

menarik dengan penggunaan media visual yang relevan dalam hal ini kertas kalkir dan lingkungan kelas yang kondusif.

2. Definisi Operasional Variabel

Motivasi belajar adalah skor yang diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa. Skor ini menggambarkan motivasi belajar IPS . instrumen berupa angket dengan alternatif jawaban SS : Sangat Setuju, S : Setuju, TS : Tidak Setuju, STS : Sangat Tidak Setuju dengan penskoran sebagai berikut : untuk pernyataan positif, SS : Sangat Setuju mendapat skor 4, S : Setuju mendapat skor 3, TS : Tidak Setuju mendapat skor 2, STS : Sangat Tidak Setuju mendapat skor 1. Untuk pernyataan negatif, SS : Sangat Setuju mendapat skor 1, S : Setuju mendapat skor 2, TS : Tidak Setuju mendapat skor 3, STS : Sangat Tidak Setuju mendapat skor 4.

3. Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen berupa angket yang terdiri dari 20 butir pernyataan, 10 pernyataan positif dan 10 butir pernyataan negatif yang dapat dilihat pada table 3.1 berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar IPS

Dimensi	Indikator	No. Butir	Jumlah
Motivasi Intrinsik	1. Adanya Tujuan dan Keinginan Berhasil dalam Belajar IPS	1, 2, 3, 20, 15	5
	2. Adanya dorongan untuk Belajar IPS	5, 6, 18	3
	3. Adanya Harapan dan Cita-Cita setelah mempelajari IPS	9, 13, 17, 12	4
Motivasi Ekstrinsik	1. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS	4, 7, 8, 10, 11	5
	2. Lingkungan Belajar yang Kondusif	14,16,19	3
JUMLAH			20

Untuk penilaian terhadap hasil 2 jawaban dalam angket yaitu memberikan bobot dan interval tertentu pada setiap jawaban dengan memberi tanda *checklist* pada satu jawaban yang telah dibaca. Angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup lebih mudah dipahami siswa dan bersifat menjaga kerahasiaan siswa karena dalam

pengisisnnya tidak dicantumkan nama. Skala motivasi belajar disusun dengan menggunakan Skala *Likert* yang dimodifikasi yang terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu, untuk pernyataan positif skor 4 dinyatakan sangat setuju, untuk skor 3 dinyatakan setuju, untuk skor 2 dinyatakan tidak setuju, dan untuk skor 1 dinyatakan sangat tidak setuju. Dan untuk pernyataan negatif skor 1 dinyatakan sangat setuju, untuk skor 2 dinyatakan setuju, untuk skor 3 dinyatakan tidak setuju, dan untuk skor 4 dinyatakan sangat tidak setuju.

4. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu instrument atau test yang mempermasalahkan apakah instrument atau test tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur.⁵⁶ Pengujian validitas tiap butir yang digunakan adalah analisis butir untuk mengkolerasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir dengan menggunakan kolerasi *Pearson Product Moment* (PPM). Analisis dilakukan terhadap semua butir instrument. Kriteria pengujian dengan cara membandingkan r-hitung dengan r-tabel. Jika r-hitung lebih besar dari r-tabel maka butir instrument dinyatakan valid

⁵⁶ Djali dan Puji Mulyono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2008), h .49

dan sebaliknya apabila r-hitung lebih kecil dari r-tabel maka instrument dinyatakan tidak valid atau drop sehingga tidak dapat digunakan untuk keperluan penelitian.⁵⁷

Untuk menguji validitas menggunakan menggunakan rumus Kolerasi *Pearson Product Moment*.

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

Keterangan:

- r_{xy} = Kolerasi “r” *Pearson Product Moment*
- n = Jumlah responden
- $\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian
- $\sum X$ = Jumlah skor variabel X
- $\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y
- $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat variable skor X
- $\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat variabel skor Y

Uji validitas pada 30 siswa kelas IV SDN Cakung Timur 07 Petang sebagai uji coba instrument pengujian validitas tiap item/butir. Dengan menggunakan rumus Kolerasi *Pearson Product Moment* (PPM). Butir pernyataan 20 dinyatakan valid

⁵⁷ Lampiran, h. 69

18 butir dan dinyatakan drop 2 butir. Instrument final motivasi belajar IPS menjadi 18 butir pernyataan.⁵⁸

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu hasil pengukuran yang hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali persamaan pengukuran di dapat hasil yang stabil. Pengukuran reliabilitasnya dengan menggunakan Koefisien Alpha (*Alpha Cronbach*).

Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumusnya yaitu:

$$r\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r\alpha$ = Reliabilitas instrumen

k = Butir soal yang valid

$\sum S_i^2$ = Jumlah varians butir

S_t^2 = Varians total

Sesudah diuji cobakan dan terdapat 18 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Instrument yang dinyatakan valid kemudian di dihitung validitasnya dengan hasil 0,423. Kemudian

⁵⁸ Lampiran, h. 71

dihitung reliabilitaas instrument penelitian dengan Alpha Croanbach mendapat hasil 0,765.⁵⁹

5. Teknik Analisa Data

Analisa data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan metode statistik melalui pengujian hipotesis nol. Dengan persyaratan yang harus dipenuhi yaitu menguji normalitas dan homogenitas data.

a. Uji Persyaratan Analisis Data

Setelah data diolah atau diuji normalitasnya kemudian data diuji dengan menggunakan Uji Lilliefors. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data atau populasi berdistribusi normal.⁶⁰

Menguji homogenitas varians dengan menggunakan Uji Fisher. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui distribusi skor kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS materi peta memiliki distribusi homogen.⁶¹ Rumus Uji Fisher, rumusnya sebagai berikut:

⁵⁹ Lampiran, h. 73

⁶⁰ Lampiran, h. 81

⁶¹ Lampiran, h. 83

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

b. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis menggunakan uji t. rumusnya sebagai berikut:

$$t = S \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Di mana:

$$\frac{(1 - n^1)S_1^2 + (1 - n^2)S_2^2}{n^1 + n^2 - 2}$$

Keterangan:

- t = Ratio rata-rata dikolerasikan
- \bar{X}_1 = Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen
- \bar{X}_2 = Rata-rata hasil belajar kelas kontrol
- S_1^2 = Varians kelas eksperimen
- S_2^2 = Varians kelas kontrol
- n^1 = Banyaknya data kelas eksperimen
- n^2 = Banyaknya data kelas kontrol

6. Hipotesis Statistik

Dengan taraf signifikansi α 5% (0,05) kriteria pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t menurut Sugiyono adalah:

Hipotesis Nol

$$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_i = \mu_1 > \mu_2$$

Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{table}}$ H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh antara media visual terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV di SDN Cakung Timur 01 Pagi.⁶²

⁶² Lampiran, h. 86

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Motivasi Belajar IPS yang Menggunakan Media Visual

Berdasarkan hasil skor yang diperoleh dari Motivasi Belajar IPS yang belajar dengan menggunakan media visual dari 18 item butir pernyataan di dapat skor terendah 55 dan skor tertinggi 72. Adapun Mean atau rata-rata sebesar 65,08. Modus sebesar 64,00. Median sebesar 65,00 dan simpangan baku 4,25.

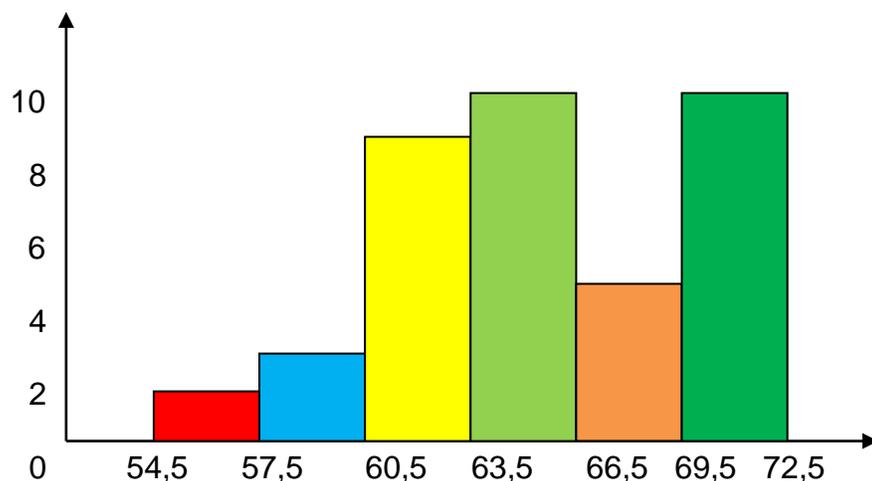
Apabila data yang digambarkan itu berupa grafik histogram, maka akan terlihat seperti tabel dan gambar di bawah ini :

Tabel 4.1

No.	Skor	F	Batas Bawah	Batas Atas	Fk	Fr
1	55– 57	2	54,5	57,5	2	5,3 %
2	58–60	3	57,5	60,5	5	7,9 %
3	61 – 63	9	60,5	63,5	14	23,7 %
4	64– 66	10	63,5	76,5	24	26,3%
5	67– 69	5	66,5	69,5	29	13,2 %
6	70– 72	9	69,5	72,5	38	23,7 %
Jumlah		38				100 %

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kelas interval yang mempunyai frekuensi terbesar adalah 64-66 yaitu 10 orang. Adapun kelas interval terkecil 55-57 yaitu 2 orang. Untuk kelas interval terakhir yaitu 70 -72 terdapat 9 orang dan kelas interval pertama 55-57 yaitu 2 orang.

Jika digambarkan dalam bentuk histogram, maka akan terlihat gambar sebagai berikut :



Histogram Batas Kelas Eksperimen

2. Motivasi Belajar IPS yang tidak Menggunakan Media Visual

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Motivasi Belajar IPS, siswa yang tidak menggunakan media visual dari 18 item butir pernyataan di dapat skor terendah 49 dan skor tertinggi 66. Adapun

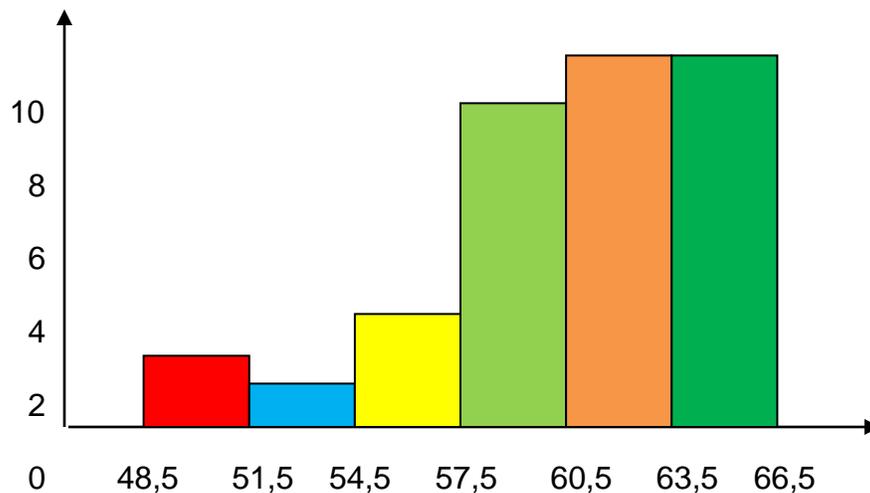
Mean atau rata-rata sebesar 60,54. Median sebesar 61,25 , simpangan baku 4,25 dan Modus sebesar 63, 50.

Tabel 4.2

No.	Skor	F	Batas Bawah	Batas Atas	Fk	Fr
1	49– 51	2	48,5	51,5	2	5,7 %
2	52 – 54	1	51,5	54,5	3	2,9 %
3	55–57	3	54,5	57,5	6	8,6 %
4	58– 60	9	57,5	60,5	15	25,7 %
5	61– 63	10	60,5	63,5	25	28,6 %
6	64– 66	10	63,5	66,5	35	28,6 %
Jumlah		30				100 %

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kelas interval yang mempunyai frekuensi terbesar adalah 64-66 yaitu 10 orang. Adapun kelas interval terkecil 52-54 yaitu 1 orang. Untuk kelas interval terakhir yaitu 64 -66 terdapat 10 orang dan kelas interval pertama 49-51 yaitu 2 orang.

Jika digambarkan dalam bentuk histogram, maka akan terlihat gambar sebagai berikut :



Histogram Batas Kelas Kontrol

B. Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data

Penelitian ini untuk menguji hipotesis yang menyatakan motivasi belajar IPS lebih positif hasilnya yang menggunakan media visual dari pada yang tidak menggunakan media visual

Untuk menguji hipotesis digunakan uji t , kriteria pengujian adalah H_0 diterima, jika t hitung lebih kecil dari pada t tabel yang berarti H_1 diterima.

Berdasarkan perhitungan dengan uji t, ternyata didapat t hitung sebesar 4,550 dengan hasil pengujian ini maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan motivasi belajar IPS lebih positif atau lebih baik yang belajar menggunakan media visual dari pada yang belajar tidak menggunakan media visual.

2. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dilakukan dengan uji Liliefors untuk motivasi belajar IPS yang menggunakan media visual diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,85 < 0,144$). Motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media visual $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,102 < 0,150$), maka dinyatakan populasi berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas sebagai uji persyaratan analisis data diperoleh F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} yaitu $1,00 < 1,80$ maka diterima H_0 pada populasi alpha 0,05 berarti populasi homogen.

C. Uji Hipotesis

Dari hasil perhitungan terlihat jelas bahwa motivasi belajar IPS yang menggunakan media visual lebih unggul hasilnya dari pada Motivasi Belajar IPS yang tidak menggunakan media visual. Diperoleh hasil perhitungan tes motivasi belajar IPS yang menggunakan media visual diperoleh simpangan baku 4,26 dengan rata-rata skor 65,08 sedangkan tes motivasi belajar IPS yang tidak menggunakan media visual diperoleh simpangan baku 4,25 dengan rata-rata skor 60,54.

Dari perhitungan menggunakan uji t berdasarkan data yang telah dihitung $t_{hitung} = 4,550$ jika dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n - 2 = 71$ diperoleh $t_{tabel} =$

2,02, maka t_{hitung} lebih dari pada t_{tabel} ($4,550 > 2,02$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulan dari penelitian ini membuktikan bahwa motivasi belajar IPS yang menggunakan media visual lebih baik (terdapat pengaruh antara media visual terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD) jika dibandingkan dengan motivasi belajar IPS yang tidak menggunakan media visual.

Perbedaan motivasi belajar IPS tersebut dapat diketahui dengan uji t yang diperoleh t_{hitung} sebesar 4,550 dan t_{tabel} 2,02 pada taraf signifikan 0,05 dan $n = 71$ adalah signifikan.

Dengan demikian motivasi belajar IPS yang menggunakan media visual lebih baik dari pada motivasi belajar IPS yang tidak menggunakan media visual. Dalam ini guru harus berperan menumbuhkan motivasi belajar IPS siswa. Tentunya media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 4,550 sedangkan hasil t_{tabel} pada taraf signifikan α 0,05 adalah sebesar 2,02. Oleh karena itu hasil t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($4,550 > 2,02$) maka artinya hipotesis kerja (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Berdasarkan temuan di atas maka dapat disimpulkan bahwa media visual (kertas kalkir) dapat mempengaruhi secara signifikan motivasi belajar IPS pada materi menggambar peta.

B. Implikasi

Penerapan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar IPS. Dan memberikan manfaat langsung dalam proses belajar mengajar yaitu siswa jadi lebih aktif dalam belajar. Menggunakan media visual dalam pembelajaran di kelas dengan tepat akan memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa.

C. Saran

1. Bagi Guru

Menjadikan pembelajaran peta dengan menggunakan media visual (kertas kalkir) sebagai alternatif pembelajaran IPS yang baik di dalam kelas, sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih menyukai pelajaran IPS.

2. Bagi Kepala Sekolah

Dengan penggunaan media visual (kertas kalkir) siswa akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengingat pelajaran IPS, karena media visual ini sangat efektif sehingga memudahkan siswa dalam belajar IPS (menggambar peta) dan lebih banyak lagi menyediakan kertas kalkir untuk pengembangan strategi belajar mengajar di sekolah

3. Bagi Orang Tua

Harus terus menyediakan sarana-sarana sumber belajarseperti kertas kalkir dan lain-lain agar anak tertarik untuk lebih termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar Arum, Sri Wahyu, *Manajemen Sarana dan Prasarana Pendidikan*, Jakarta: CV. Multi Karya Mulia, 2007.
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo, 2009.
- Baradja, Abu Bakar, *Psikologi Perkembangan Tahapan-tahapan dan Aspek-aspeknya dari 0 tahun sampai Akhil Balig*, Jakarta: Studia Press, 2005.
- Budiningsih, Asri, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Cooper, S.M, Farris, P.J., *Elementary Social Studies*, Dubuque (terjemahan) USA: Brown Communications, Inc., 1994.
- Depdiknas, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Delphi Publishing House.
- Esa Nur Wahyuni dan Baharudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007.
- E. Doyle, Michael. *Teknik Pembuatan Gambar Berwarna*, Jakarta: Erlangga, 2003.
- Fajar, Arnie, *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*, Bandung: Rosdakarya, 2002.
- Faturrahman, Pupuh. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Rifeka Aditama, 2007.
- Hakim, Thursan. *Belajar Secara Efektif*, Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara, 2004.
- Marsh, Colin, *Teaching Sosial Studies*, Sydney, 1992.
- Mudjiono dan Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta: 2006.
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran-Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada, 2008.
- Nurani Yuliani, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Lembaga Akta Mengajar UNJ, 2004.
- Nurdin, Syafrudin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam KBK*, Jakarta: Quantum Teaching, 2005.
- Puji Mulyono dan Djali, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, Grafindo Persada, 2008.
- Rahardjo, Etin Solihatin, *Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Rahman, Abdul *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Perpus UNJ, 2007.
- Rohadi, Aristo, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Depdiknas, 2003.

- Rohani, Ahmad, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Russel, Mollenda, Heinich, *Instructional Media Second Edition*, Canada: Simultaneously, 1985.
- Santrock, W. John *Educational Psychology*, New York: McGraw-Hill Co, 2004.
- Sanjaya, Wina, Dr., M.Pd, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Sarah Singer-Nourie, Mark Reardon, Bobbi Deporter, *Quantum Teaching*, Bandung: Mizan Pustaka Utama, 2010.
- Soemanto, Wasty, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Sumantri, M. Numan, *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo, 2004.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Tri Anni, Catharina, dkk. *Psikologi Belajar*, Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang, 2004.
- Usman, Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Delia Citra Utama, 2002.
- Wiegand, Patrick, *Learning and Teaching with Maps*, USA and Canada: Simultaneously, 2006.
- Winataputra, Udin S., *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.
- Zain, Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- [www.erakomp.com/Erakomp dak sd 2010-2011](http://www.erakomp.com/Erakomp_dak_sd_2010-2011)
- <http://www.geocities.com/arifmemo/peta.html>
- <http://ian43.wordpress.com/2010/12/17/fungsi-dan-nilai-media-gambar>
- www.wikihow/Trace-Using-Only-Tracing

INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR IPS

Petunjuk :

1. Pilihlah pertanyaan yang paling sesuai dengan pendapat kalian dengan memberi tanda *checklist* (v) pada salah satu jawaban yang tersedia
2. Jawablah dengan sejujur-jujurnya
3. Jawaban kalian kami rahasiakan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya belajar IPS untuk mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan saya				
2	Saya mudah menyerah jika tidak dapat mengerjakan tugas IPS				
3	Saya selalu menyelesaikan tugas IPS yang diberikan guru				
4	Saya tidak senang belajar IPS dalam menggambar peta karena menggunakan kertas kalkir				
5	Saya selalu bertanya kepada guru tentang pelajaran IPS yang sulit				
6	Saya tidak pernah berhenti				

	mengerjakan tugas IPS sebelum selesai				
7	Dengan menggambar peta menggunakan kertas kalkir belajar IPS lebih menyenangkan				
8	Menggambar peta dengan kertas kalkir tidak memudahkan saya dalam menggambar peta				
9	Dengan semangat belajar, saya akan mudah meraih cita - cita				
10	Menggambar peta dengan menggunakan kertas kalkir, hasil gambar saya tidak menarik				
11	Dari belajar IPS saya tahu macam-macam penggunaan media kertas kalkir				
12	Tugas IPS sulit diselesaikan				
13	Dengan belajar IPS dapat meningkatkan motivasi dalam belajar				
14	Saya tidak menyiapkan perlengkapan belajar sendiri				
15	Saya senang belajar IPS secara kelompok karena memberikan kesempatan saya untuk bertanya				
16	Saya tidak senang belajar IPS tepat waktu				
17	Saya ingin nilai IPS di sekolah lebih baik				

18	Saya akan berusaha menggambar peta dengan baik dengan menggunakan kertas kalkir				
19	Suasana lingkungan kelas yang tenang menambah semangat saya dalam belajar IPS				
20	Saya tidak meluangkan waktu untuk belajar IPS				

Kriteria Penilaian :

Untuk pernyataan positif :

SS : Sangat Setuju : 4

S : Setuju : 3

TS : Tidak Setuju : 2

STS : Sangat Tidak Setuju : 1

Untuk pernyataan negatif :

SS : Sangat Setuju : 1

S : Setuju : 2

TS : Tidak Setuju : 3

STS : Sangat Tidak Setuju : 4

ANGKET

Petunjuk :

4. Pilihlah pertanyaan yang paling sesuai dengan pendapat kalian dengan memberi tanda *checklist* (v) pada salah satu jawaban yang tersedia
5. Jawablah dengan sejujur-jujurnya
6. Jawaban kalian kami rahasiakan

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya belajar IPS untuk mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan saya				
2	Saya mudah menyerah jika tidak dapat mengerjakan tugas IPS				
3	Saya selalu menyelesaikan tugas IPS yang diberikan guru				
4	Saya tidak senang belajar IPS dalam menggambar peta karena menggunakan kertas kalkir				

5	Saya selalu bertanya kepada guru tentang pelajaran IPS yang sulit				
6	Saya tidak pernah berhenti mengerjakan tugas IPS sebelum selesai				
7	Dengan menggambar peta menggunakan kertas kalkir belajar IPS lebih menyenangkan				
8	Menggambar peta dengan kertas kalkir tidak memudahkan saya dalam menggambar peta				
9	Dengan semangat belajar, saya akan mudah meraih cita - cita				
10	Menggambar peta dengan menggunakan kertas kalkir, hasil gambar saya tidak menarik				
11	Dari belajar IPS saya tahu macam-macam penggunaan media kertas kalkir				
12	Dengan belajar IPS dapat meningkatkan motivasi dalam belajar				
13	Saya tidak menyiapkan perlengkapan belajar sendiri				
14	Saya tidak senang belajar IPS tepat waktu				

15	Saya ingin nilai IPS di sekolah lebih baik				
16	Saya akan berusaha menggambar peta dengan baik dengan menggunakan kertas kalkir				
17	Suasana lingkungan kelas yang tenang menambah semangat saya dalam belajar IPS				
18	Saya tidak meluangkan waktu untuk belajar IPS				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Kelas Eksperimen

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV (empat) / I

I. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota atau propinsi.

II. Kompetensi Dasar :

- 1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota atau propinsi dengan menggunakan skala sederhana.

III. Indikator :

- Membaca lambang/symbol dalam peta daerah tempat tinggalnya.
- Menunjukkan tempat-tempat penting di kabupaten/kota daerah tempat tinggalnya pada peta seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain.
- Menunjukkan daerah tempat tinggalnya (kabupaten/kota).
- Menunjukkan ibukota dan namanya di provinsi tempat tinggalnya.

IV. Alokasi Waktu : 8 jam pelajaran @ 2x35 menit (pertemuan 1-4)

V. Tujuan Pembelajaran :

- a. Siswa mampu membaca lambang/symbol dalam peta daerah tempat tinggalnya.
- b. Siswa mampu menunjukkan tempat-tempat penting di kabupaten/kota daerah tempat tinggalnya pada peta seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain.
- c. Siswa mampu menunjukkan daerah tempat tinggalnya (kabupaten/kota).
- d. Siswa mampu menunjukkan ibukota dan namanya di provinsi tempat tinggalnya.

VI. Materi Ajar :

Membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana

VII. Metode Pembelajaran :

- Ceramah
- Tanya jawab
- Penemuan
- Penugasan (Pemberian Tugas)
- Demonstrasi

VIII. Langkah – langkah kegiatan :

Pertemuan 1 (2x35 menit) / 18 Mei 2011

▪ Kegiatan Awal : (10 menit)

Apersepsi : a. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke.”

- **Kegiatan Inti : (50 menit)**
 - a. Siswa membaca buku IPS tentang peta lingkungan setempat.
 - b. Guru menjelaskan simbol-simbol yang terdapat pada peta.
 - c. Siswa mencatat simbol-simbol (legenda) dalam peta.
 - d. Siswa menunjukkan tempat-tempat penting di kabupaten/kota daerah tempat tinggalnya pada peta, seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain.
 - e. Guru menugasi siswa maju ke depan kelas untuk membaca peta dan menunjukkan tempat-tempat penting di daerah kabupaten/kota dan propinsi tempat tinggalnya.

- **Kegiatan Akhir (10 menit)**
 - a. Siswa bersama Guru merangkum pelajaran.

Pertemuan 2 (2x35 menit) / 23 Mei 2011

- **Kegiatan Awal : (10 menit)**

Apersepsi :

 - a. Tanya Jawab tentang jumlah daerah kabupaten/kota di provinsinya.
 - b. Guru memanfaatkan peta untuk menunjukkan daerahnya.

- **Kegiatan Inti : (50 menit)**
 - a. Siswa mengamati peta.
 - b. Siswa menunjukkan daerah tempat tinggalnya dalam peta.
 - c. Siswa menunjukkan tempat ibukota daerah kabupaten/kota dan provinsinya beserta nama daerah ibukota tersebut.
 - d. Siswa ditugasi oleh Guru secara acak untuk menunjukkan daerah tempat tinggalnya.

- **Kegiatan Akhir : (10 menit)**
 - a. Siswa bersama Guru merangkum pelajaran.

Pertemuan 3 (2x35 menit) / 25 Mei 2011

- **Kegiatan Awal : (10 menit)**

Apersepsi : Tanya jawab tentang provinsi setempat.
- **Kegiatan Inti : (50 menit)**
 - a. Siswa mengidentifikasi makna simbol-simbol yang terdapat pada peta lingkungan setempat.
 - b. Siswa menunjukkan letak kabupaten, kota pada peta.
 - c. Guru menjelaskan langkah-langkah membuat peta dengan menggunakan kertas kalkir.
- **Kegiatan Akhir**
 - a. Siswa menyelesaikan soal latihan

Pertemuan 4 (2x35 menit) / 30 Mei 2011

- **Kegiatan Awal : (10 menit)**

Apersepsi : a. Tanya jawab tentang simbol-simbol pada peta.
b. Menunjukkan peta provinsi
- **Kegiatan Inti : (50 menit)**
 - a. Siswa mempersiapkan atlas, kertas kalkir, tape, penghapus, pensil berwarna di atas meja untuk menggambar peta.
 - b. Siswa melalui bimbingan guru, menggambar peta DKI Jakarta dalam skala sederhana dengan menggunakan kertas kalkir.

- **Kegiatan Akhir (10 menit)**
 - a. Siswa bersama Guru merangkum pelajaran.
 - b. Siswa memajang hasil karya menggambar peta dengan menggunakan kertas kalkir di dinding kelas.

IX. Alat dan Sumber Belajar

- Alat: Peta/atlas/globe, peralatan menggambar (kertas kalkir, pensil, penghapus, dan pensil berwarna).
- Sumber: Buku IPS Kelas IV SD Penerbit Erlangga 2006, halaman 1-10 dan buku yang relevan (*tracing only*)

X. Penilaian

▪ Tes dan Non tes

Tes : Penilaian dalam bentuk tes ini disajikan dalam tes tulis bentuk uraian.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apakah yang dimaksud legenda pada sebuah peta? Jelaskan!
2. Jelaskan manfaat skala dalam peta!
3. Apa artinya skala 1 : 1.000.000 dalam suatu peta?
4. Tulislah apa saja tempat-tempat penting yang ada di daerah tempat tinggalmu!
5. Tulislah langkah-langkah menggambar peta dengan menggunakan kertas kalkir!

Non tes : Penilaian dalam bentuk non tes disajikan dalam kinerja, penugasan dan portofolio

1. Kinerja : Kesungguhan siswa dalam membaca simbol/lambang peta.

2. Penugasan : Siswa menunjukkan tempat-tempat penting

dalam peta.

- 3. Portofolio** : Siswa menggambar peta Indonesia dengan Menggunakan kertas kalkir.

No.	Unsur yang dinilai	Indikator
1.	Kerapihan	Garis yang digambar pada peta dengan menggunakan kertas kalkir benar dan sesuai dengan yang ada dipeta.
2.	Warna	Gambar pada peta dengan menggunakan kertas kalkir diberi warna dengan perpaduan yang sesuai.
3.	Kelengkapan	Peta yang digambar dengan menggunakan kertas kalkir dilengkapi dengan simbol-simbol peta yang benar.

Penilaian Menggambar Peta dengan Menggunakan Kertas Kalkir

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai										Jumlah Nilai
		Kerapihan			Warna			kelengkapan				
		10	20	30	10	20	30	10	20	30	40	
1.												
2.												
Jumlah Rata-Rata												

Keterangan :

1. Kerapihan, skor maksimum 30

Skor 30 = Jika garis yang digambar pada peta sempurna dengan menggunakan kertas kalkir benar sesuai dengan yang ada dipeta.

Skor 20 = Jika garis yang digambar pada peta kurang sempurna dengan menggunakan kertas kalkir sesuai dengan yang ada dipeta.

Skor 10 = Jika garis yang digambar pada peta tidak sempurna dengan menggunakan kertas kalkir tidak sesuai dengan yang ada dipeta.

2. Warna, skor maksimum 30

Skor 30 = Perpaduan warna sesuai

Skor 20 = Perpaduan warna tidak sesuai

Skor 10 = Tidak diwarnai

3. Kelengkapan, skor maksimum 40

Skor 40 = jika menuliskan simbol peta dengan lengkap

Skor 30 = Jika menuliskan 3 simbol pada peta

Skor 20 = Jika menuliskan 2 simbol pada peta

Skor 10 = Jika menuliskan 1 simbol pada peta

Jakarta, Mei 2011

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

(Intofah, S.Pd.)
NIP.131502308

(Siti Mutiah)
NIM.1815063220

Mengetahui :

Kepala Sekolah

(Linceria Silalahi , S.Pd.)
NIP.195609251977012002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Kelas Kontrol

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV (empat) / I

I. Standar Kompetensi :

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota atau propinsi.

II. Kompetensi Dasar :

- 1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota atau propinsi dengan menggunakan skala sederhana.

II. Indikator :

- Membaca lambang/symbol dalam peta daerah tempat tinggalnya.
- Menunjukkan tempat-tempat penting di kabupaten/kota daerah tempat tinggalnya pada peta seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain.
- Menunjukkan daerah tempat tinggalnya (kabupaten/kota).
- Menunjukkan ibukota dan namanya di provinsi tempat tinggalnya.

- Menggambar peta kabupaten/kota atau provinsi tempat tinggalnya dalam skala sederhana dengan menggunakan buku gambar.

IV. Alokasi Waktu : 8 jam pelajaran @ 2x35 menit (pertemuan 1-4)

V. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa mampu membaca lambang/symbol dalam peta daerah tempat tinggalnya.
2. Siswa mampu menunjukkan tempat-tempat penting di kabupaten/kota daerah tempat tinggalnya pada peta seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain.
3. Siswa mampu menunjukkan daerah tempat tinggalnya (kabupaten/kota).
4. Siswa mampu menunjukkan ibukota dan namanya di provinsi tempat tinggalnya.
5. Siswa mampu menggambar peta kabupaten/kota atau provinsi tempat tinggalnya dalam skala sederhana dengan menggunakan buku gambar.

VI. Materi Ajar :

Membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana

VII. Metode Pembelajaran :

- Ceramah
- Tanya jawab
- Penemuan

- Penugasan (Pemberian Tugas)
- Demonstrasi

VIII. Langkah – langkah kegiatan :

Pertemuan 1 (2x35 menit) / 18 Mei 2011

▪ **Kegiatan Awal : (10 menit)**

Apersepsi : a. Guru bersama siswa menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke.”

b. Tanya jawab seputar peta dan simbolnya.

▪ **Kegiatan Inti : (50 menit)**

a. Siswa membaca buku IPS tentang peta lingkungan setempat.

b. Guru menjelaskan simbol-simbol yang terdapat pada peta.

c. Siswa mencatat simbol-simbol (legenda) dalam peta.

d. Siswa menunjukkan tempat-tempat penting di kabupaten/kota daerah tempat tinggalnya pada peta, seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain.

e. Guru menugasi siswa maju ke depan kelas untuk membaca peta dan menunjukkan tempat-tempat penting di daerah kabupaten/kota dan propinsi tempat tinggalnya.

▪ **Kegiatan Akhir (10 menit)**

a. Siswa bersama Guru merangkum pelajaran.

Pertemuan 2 (2x35 menit) / 23 Mei 2011

▪ **Kegiatan Awal : (10 menit)**

Apersepsi : a. Tanya Jawab tentang jumlah daerah kabupaten/kota di provinsinya.

b. Guru memanfaatkan peta untuk menunjukkan daerahnya.

- **Kegiatan Inti : (50 menit)**
 - a. Siswa mengamati peta.
 - b. Siswa menunjukkan daerah tempat tinggalnya dalam peta.
 - c. Siswa menunjukkan tempat ibukota daerah kabupaten/kota dan provinsinya beserta nama daerah ibukota tersebut.
 - d. Siswa ditugasi oleh Guru secara acak untuk menunjukkan daerah tempat tinggalnya.
- **Kegiatan Akhir : (10 menit)**
Siswa bersama Guru merangkum pelajaran.

Pertemuan 3 (2x35 menit) 25 Mei 2011

- **Kegiatan Awal : (10 menit)**
Apersepsi : Tanya Jawab tentang provinsi setempat
 - Kegiatan Inti : (50 menit)
 - Siswa mengidentifikasi makna simbol-simbol yang terdapat pada peta lingkungan setempat.
 - Siswa menunjukkan letak kabupaten, kota pada peta.
 - Guru menjelaskan langkah-langkah membuat peta dengan menggunakan kertas kalkir.
- **Kegiatan Akhir**
Siswa menyelesaikan soal latihan.

Pertemuan 4 (2x35 menit) 30 Mei 2011

- **Kegiatan Awal : (10 menit)**
Apersepsi : a. Tanya jawab tentang simbol-simbol pada peta.
b. Menunjukkan peta provinsi
- **Kegiatan Inti : (50 menit)**
 - a. Siswa mempersiapkan atlas, kertas kalkir, tape, penghapus, pensil berwarna di atas meja untuk menggambar peta.

- b. Guru menjelaskan langkah-langkah membuat peta dengan menggunakan buku gambar.
- c. Siswa melalui bimbingan guru, menggambar peta DKI Jakarta dalam skala sederhana dengan menggunakan buku gambar.
- **Kegiatan Akhir (10 menit)**
 - a. Siswa bersama Guru merangkum pelajaran.
 - b. Siswa memajang hasil karya menggambar peta dengan menggunakan kertas kalkir di dinding kelas.

IX. Alat dan Sumber Belajar

- Alat: Peta/atlas/globe, peralatan menggambar (buku gambar, penghapus, dan pensil berwarna).
- Sumber: Buku IPS Kelas IV SD Penerbit Erlangga 2006, halaman 1-10.

X. Penilaian

- **Tes dan Non tes**

Tes : Penilaian dalam bentuk tes ini disajikan dalam tes tulis bentuk uraian.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apakah yang dimaksud legenda pada sebuah peta? Jelaskan!
2. Jelaskan manfaat skala dalam peta!
3. Apa artinya skala 1 : 1.000.000 dalam suatu peta?
4. Tulislah apa saja tempat-tempat penting yang ada di daerah tempat tinggalmu!
5. Tulislah langkah-langkah menggambar peta dengan menggunakan buku gambar!

Non tes : Penilaian dalam bentuk non tes disajikan dalam kinerja, penugasan dan portofolio

- 1. Kinerja** : Kesungguhan siswa dalam membaca simbol/lambang peta.
- 2. Penugasan** : Siswa menunjukkan tempat-tempat penting dalam peta.
- 2. Portofolio** : Siswa menggambar peta Indonesia dengan menggunakan buku gambar.

No.	Unsur yang dinilai	Indikator
1.	Kerapihan	Garis yang digambar pada peta dengan menggunakan buku gambar benar dan sesuai dengan yang ada dipeta.
2.	Warna	Gambar pada peta dengan menggunakan buku gambar diberi warna dengan perpaduan yang sesuai.
3.	Kelengkapan	Peta yang digambar dengan menggunakan buku gambar dilengkapi dengan simbol-simbol peta yang benar.

Penilaian Menggambar Peta dengan Menggunakan Buku Gambar

No.	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai										Jumlah Nilai
		Kerapihan			Warna			kelengkapan				
		10	20	30	10	20	30	10	20	30	40	
1.												
2.												
Jumlah Rata-Rata												

Keterangan :

4. Kerapihan, skor maksimum 30

Skor 30 = Jika garis yang digambar pada peta sempurna dengan menggunakan buku gambar benar sesuai dengan yang ada dipeta.

Skor 20 = Jika garis yang digambar pada peta kurang sempurna dengan menggunakan buku gambar sesuai dengan yang ada dipeta.

Skor 10 = Jika garis yang digambar pada peta tidak sempurna dengan menggunakan buku gambar tidak sesuai dengan yang ada dipeta.

5. Warna, skor maksimum 30

Skor 30 = Perpaduan warna sesuai

Skor 20 = Perpaduan warna tidak sesuai

Skor 10 = Tidak diwarnai

6. Kelengkapan, skor maksimum 40

Skor 40 = jika menuliskan simbol peta dengan lengkap

Skor 30 = Jika menuliskan 3 simbol pada peta

Skor 20 = Jika menuliskan 2 simbol pada peta

Skor 10 = Jika menuliskan 1 simbol pada peta

Jakarta, Mei 2011

Guru MataPelajaran

Peneliti

(Intofah, S.Pd.)
NIP.131502308

(Siti Mutiah)
NIM.1815063220

Mengetahui :

Kepala Sekolah

(Linceria Silalahi, S.Pd.)
NIP.195609251977012002













DAFTAR RIWAYAT HIDUP



SITI MUTIAH. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 2 Desember 1987. Anak pertama dari pasangan Ibu Asmani dan Alm. Bapak H. Abdul Kholid.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah SDN Cakung Timur 01 Pagi lulus pada tahun 1999. Pada tahun yang sama lulus Madrasah Ibtidaiyyah Al-Hilal dan Masuk Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Attaqwa 1 Pusat Puteri Bekasi lulus tahun 2002. Dan melanjutkan ke Madrasah Aliyah di sekolah yang sama lulus tahun 2005. Pada tahun 2006 diterima di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) jurusan/program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pengalaman organisasi yang pernah diikuti adalah Staf Departemen Perpustakaan PPAWATI Periode 2001/2002, Bendahara II PPAWATI Periode 2002/2003 dan Bendahara I PPAWATI Periode 2003/2004.