



Pengaruh Penggunaan Media *Flip Chart* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V Di SDI Al-Munawwar Tulungagung

Alvira Elza Melisah¹, Binti Maunah²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah

✉ alviraelza17@gmail.com

Abstract: *The approach used is quantitative research with the type of quasi-experiment (pseudo-experiment), the design of this study is a type of Nonequivalent Control Group Design. the data collection techniques using 1) questionnaire motivation 2)documentation. Data analysis using descriptive statistical analysis, N-Gain Score and Independent Sample t-test with the help of SPSS 16.0 software. The subjects of this study were class V SDI Al-Munawwar Tulungagung studets consisting of 50 students. So with this the researchers tried to find a way out of the problem, by increasing the motivation of students through the use of flip chart media. The results of this study indicate that; the calculation results obtained, in the experimental class obtained (Mean= 44.81, Std.deviation= 10.97), control Class obtained (Mean=21.38, Std.deviation=11.42); $t(48)=7.396$, and Sig. 0.00, $p<0.05$ (two tailed). The difference In N-Gain score of students ' learning motivation is 23.43 with a confidence level of 95%. For the calculation of effect size is by using Cohen's test obtained 2.0 and include high category. Based on the results of the study, it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected.*

Keywords: *Media Flip Chart, Learning Motivation.*

Abstrak: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif *quasi eksperimen* (eksperimen semu), desain penelitian ini adalah tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan 1)Angket motivasi belajar 2)Dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis *statistics descriptive*, *N-Gain Score* dan *Independent Sample t-test* dengan bantuan *software* SPSS 16.0. Penelitian ini di latar belakang oleh adanya permasalahan peserta didik yang kurang antusias dan semangat selama mengikuti proses pembelajaran tematik. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan penyampaian materi yang masih sangat konvensional, Subjek penelitian ini yakni peserta didik kelas V SDI Al-Munawwar Tulungagung. yang terdiri dari 50 peserta didik. peneliti berupaya untuk mencari jalan keluar atas permasalahan tersebut, dengan cara meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *flip chart*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; kelas eksperimen didapatkan (Mean= 44,81,Std.deviation=10,97), kelas kontrol didapatkan (Mean= 21,38, Std.deviation=11,42); $t(48)=7,396$, dan Sig. 0,00, $p<0,05$ (*two tailed*). Perbedaan *N-Gain score* motivasi belajar siswa sebesar 23.43 dengan taraf kepercayaan 95%. Untuk perhitungan *effect size* yaitu dengan menggunakan *uji cohen's* diperoleh 2,0 dan termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata kunci: *Media Flip Chart, Motivasi Belajar.*



PENDAHULUAN

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan dan berpikir melalui beberapa tahapan-tahapan atau latihan yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan (Rusman, 2013: 83). Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru, salah satunya permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas khususnya kualitas pembelajaran, disamping itu belajar juga akan menjadi bermakna atau berarti jika kita menghayati nilai dari proses belajar dan mau menggali lebih dalam potensi diri (Mudjiono, 1994: 19). Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru, salah satunya permasalahan pendidikan yang menjadi prioritas khususnya kualitas pembelajaran, disamping itu belajar juga akan menjadi bermakna atau berarti jika kita menghayati nilai dari proses belajar dan mau menggali lebih dalam potensi diri. Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku dimana pada saat orang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik dan sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya akan menurun (Slameto, 1995). Belajar juga dikatakan sebagai proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Bahri, 2021).

Seseorang itu akan berhasil dalam belajar jika dirinya mempunyai keinginan atau dorongan untuk belajar, keinginan belajar inilah yang disebut dengan motivasi (Dahwadin & Farhan, 2019). Hal tersebut merupakan prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Motivasi dalam hal ini ada dua hal, yaitu pertama, mengetahui apa yang dipelajari. Kedua, memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Dengan berpegangan pada kedua unsur motivasi inilah yang dijadikan sebagai dasar permulaan yang baik untuk belajar (Motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) tekun dalam mengerjakan tugas, (2) ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) dapat mempertahankan pendapatnya, (6) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, (7) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, dan (8) tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (Sardiman, 1996). Gray mengemukakan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat *internal* atau *eksternal* bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal

melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu Sejalan dengan itu, Whittaker memberikan pengertian bahwa motivasi adalah kondisi-kondisi atau keadaan yang memberikan dorongan kepada makhluk untuk bertingkah laku dalam mencapai tujuan (James O. Whittaker, 2006). Menurut Gager dan Berliner motivasi dianggap sebagai energi atau daya pendorong hidup yang merangsang seseorang untuk melakukan sesuatu aktivitas (Gager & Berliner, 2017). Selanjutnya, motivasi belajar menurut B.Uno dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor *ekstrinsiknya* adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Hamzah, 2013).

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu kondisi yang membangkitkan dan menimbulkan semangat berupa daya penggerak secara pribadi, yang lahir dari dalam diri siswa secara positif mempunyai keinginan semangat dalam belajar, yang mampu menjamin proses keberlangsungan kegiatan belajar mengajar. Sehingga indikator-indikator dalam tujuan pembelajaran berhasil dicapai dan terwujud dengan baik (Sardiman, 1996).

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar islam saat ini adalah mata pelajaran tematik terpadu sesuai Kurikulum 2013 dengan menggunakan pendekatan saintific. Pembelajaran tematik membawa perubahan dalam pembelajaran SD tentunya, hal ini mengakibatkan perubahan buku peserta didik, buku guru, sistem penilaian, pelaksanaan program remedial dan sebagainya (j)Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam Pembelajaran tematik siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya (Samsudin, 2008).

Untuk belajar dengan baik maka diperlukan motivasi yang baik pula, siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa didukung adanya motivasi maka tidak akan mendapatkan hasil yang baik saat belajar (Hamdani, 2005). Untuk membantu proses pembelajaran, diperlukan adanya media pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang bisa digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Karena media, merupakan sebuah bentuk perantara guru dalam menyampaikan materi maupun pesan kepada peserta didik. Media pembelajaran juga

didefinisikan sebagai sarana atau alat bantu pendidikan dalam penyampaian materi pembelajaran, berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, contohnya seperti; buku, video, slide, foto, gambar, grafik, komputer, dan lain sebagainya (Purnaji Setyosari & Sihkabuden, 2005).

Maka dari itu, tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran merupakan salah satu hal mutlak yang ada dalam proses belajar. Media yang tepat dan menarik akan mempengaruhi motivasi belajar siswa di dalam kelas, ketika siswa melihat dan menilai bahwa apa yang ditampilkan guru itu menarik, maka ia akan terdorong atau merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh guru (Cecep Kustandi & Bambang Sudjipto, 2011).

Pada tahap kognitif, Anak usia sekolah dasar secara umum telah mencapai pada tahap operasional konkret, penalaran yang menyerupai penalaran orang dewasa mulai muncul. Namun terbatas pada penalaran mengenai realita konkret, anak berfikir secara operasional dan pemikiran yang logis menggantikan pemikiran intuitif, tetapi hanya dalam situasi yang konkret, dalam tahap ini terdapat keterampilan mengklasifikasikan tetapi persoalan abstrak sulit untuk diselesaikan. Pada rentang usia 7-11 tahun tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: (1) Mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, (2) Mulai berpikir secara operasional, (3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda (Fatimah Ibda, 2015).

Maka dari itu, media yang dipakai guru harus bersifat konkret yakni yang nyata, dapat dilihat, diraba, dan diotak atik yang mampu menarik perkembangan kognitif peserta didik agar semangat untuk belajar, mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Azhar Arsyad, 2002). Salah satunya dengan media pembelajaran *flip chart*, yaitu suatu media yang berisikan informasi kumpulan ringkasan materi yang ditulis pada lembaran kertas manila, yang dibundel jadi satu seperti kalender. Penggunaanya tinggal membalik satu persatu sesuai bagan pesan yang akan disampaikan secara berurutan.

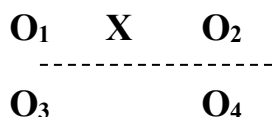
METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data penelitian berupa angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran dan penampilan data. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Research*) digunakan untuk menyelidiki. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control (Suharsimi Arikunto, 2010).

Berdasarkan yang ada pada lapangan terdapat dua kelas yakni kelas V-A dan V-B. Kelas V-A dijadikan kelas eksperimen dan kelas V-B dijadikan kelas kontrol. kelompok (kelas eksperimen) mendapatkan perlakuan penggunaan media *flip chart* sedangkan untuk (kelompok kontrol) tidak mendapatkan perlakuan penggunaan media *flip chart* (pembelajaran konvensional). Dua kelompok kelas ini diberikan perlakuan yang berbeda tetapi materi yang disampaikan tetap sama. Pada akhir proses belajar mengajar, kedua kelompok selanjutnya dilakukan pengukuran dengan memberi angket motivasi belajar *pre-test* (tes awal) dan angket motivasi belajar *post-test* (tes akhir). Untuk melihat hasil dari penelitian tentang pengaruh penggunaan media *flip chart* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berikut desain penelitian *Quasi Eksperiment* tipe *pre test-post test Nonequivalent Control Group Design (with)*;

Tabel 1. Desain Penelitian



Keterangan:

- X : Perlakuan penggunaan media *flip chart*.
- O₁ : Nilai *Pre-test* kelas eksperimen (hasil motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan penggunaan media *flip chart*).
- O₂ : Nilai *Post-test* kelas eksperimen (hasil motivasi belajar siswa sesudah diberikan perlakuan penggunaan media *flip chart*).
- O₃ : Nilai *Pre-test* (hasil motivasi belajar kelas kontrol).
- O₄ : Nilai *Post-test* (hasil motivasi belajar kelas kontrol).

Teknik Pengumpulan Data, untuk mengetahui atau memperoleh data dilapangan, maka perlu dilakukan pengumpulan data. Secara ringkas tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini:

- 1) Kuesioner (Angket) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden
- 2) Dokumentasi
Digunakan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data-data mengenai tentang keadaan sekolah, jumlah siswa, nama siswa, hasil motivasi belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test*, kegiatan selama pembelajaran, dan laporan selama penelitian. Dokumentasi dapat berupa foto-foto untuk melengkapi penelitian dan dapat mempermudah peneliti menyusun laporan penelitian serta memperkuat penelitian. Pengambilan gambar dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran, dan ketika proses pengisian angket dilakukan (Sugiyono, 2011).

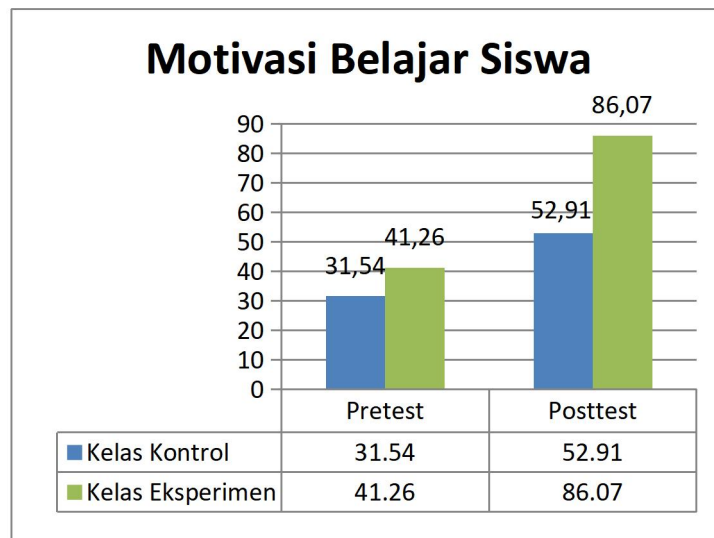
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Bagaimana Gambaran Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas V Di SDI Al-Munawwar Tulungagung.

Sebelum ke uji *N-Gain score*, peneliti akan memberikan gambaran tentang motivasi belajar siswa terkait data angket *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan analisis data menggunakan *statistics descriptive* beantuan SPSS 16.0. Adapun data hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen

dan kelas kontrol pada pembelajaran tematik dapat disajikan pada diagram tabel berikut:

Diagram 5.1 Rata-rata Hasil *Prestest* dan *Posttest* Motivasi Belajar



Berdasarkan diagram 5.1 pada hasil penelitian, *pre-test* diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui gambaran awal motivasi belajar siswa sebelum dilakukan *treatment* oleh peneliti. Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol motivasi belajar siswa relatif sama terbukti dengan hasil rata-rata *pre-test* (sebelum) kelas eksperimen yaitu 41,26 dimana tidak jauh berbeda dengan rata-rata *pretest* kelas kontrol 31,54.

Berbeda dengan hasil *post-test* (sesudah), hasil motivasi belajar siswa setelah pemberian berupa perlakuan penggunaan media *flip chart* dalam pembelajaran tematik di kelas eksperimen mengalami peningkatan dalam kategori tinggi dengan rata-rata *post-test* kelas eksperimen 86,07. Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran secara (konvensional) tanpa menggunakan media dengan rata-rata sebesar 52,91.

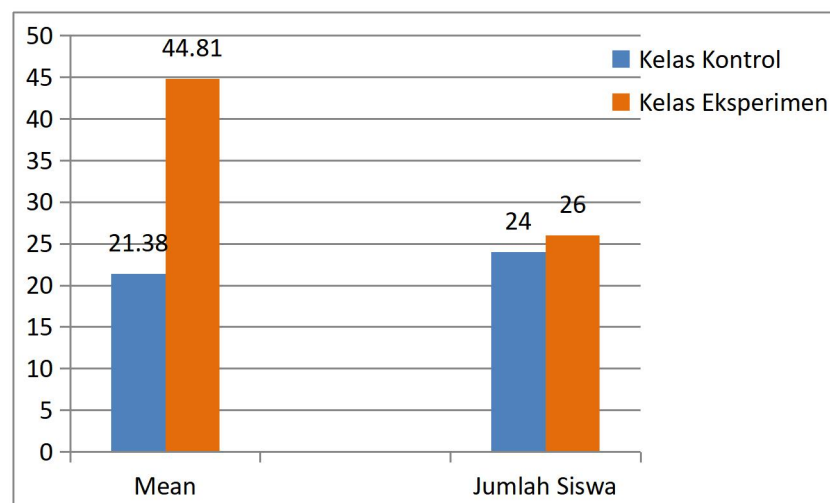
2. **Apakah penggunaan media *flip chart* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V di SDI Al-Munawwar Tulungagung.**

Data yang sudah melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) yang telah dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan analisis *N-Gain* dan *Uji Independent Sample T-Test*. Hasil untuk penghitungan nilai angket diperoleh nilai t_{hitung} pada *Equal Variances Assumed* = 7,396 > t_{tabel} 1,676 dengan taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil uji *Gain Score* untuk mengetahui selisih nilai *post-test* dan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol serta *uji independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diketahui bahwa nilai sig. yaitu 0,655 > 0,05 yang artinya data tersebut homegen dan mempunyai varian yang sama, karena data tersebut homogen, maka dilihat dari nilai *Equal Varian Assumed*, diperoleh $t(48) = 7,396$ dan sig.(2-tailed) $0,00 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dari hasil uji *T-test* tersebut berdasarkan perhitungan didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan *gain score* motivasi belajar siswa yang signifikan diperoleh, pada kelas eksperimen ($Mean = 44,81$, $SD = 10,976$), dan kelas kontrol ($Mean = 21,38$, $SD = 11,424$); $t(48) = 7,936$, dan sig. $0,000$, $p < 0,05$ (*two tailed*). Perbedaan *N-Gain Score* motivasi belajar siswa sebesar 23,43 dengan taraf kepercayaan 95%..

Ditinjau dari hasil perhitungan penelitian tersebut diketahui bahwa pembelajaran tematik dengan menggunakan media *flip chart* lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan media konvensional (ceramah) dalam pembelajaran. Adapun hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran tematik dapat disajikan pada diagram tabel berikut:

Diagram 5. 2 Rata-Rata T-Test N-Gain Score Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol



DAFTAR PUSTAKA

- Barkah, L. (2022). Pengaruh Media Flipchart terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas IV Sdn Kalideres 09 Pagi Jakarta Barat. *Berajah Journal*, 2(1), 195-200.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto, & Herry, S. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasikan, Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamzah, B. U. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis dibidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani, H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). Metode penelitian kualitatif & kuantitatif. *Yogyakarta: Pustaka Ilmu*.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun instrumen penelitian & uji validitas-reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Himawan, R. (2014). *Penggunaan Media Flipchart untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas IV Sdn Gunung Anyar Tambak* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- I. P. D. Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Prasetyo, A. Y. (2012). Penggunaan media flip chart dalam peningkatan pembelajaran IPA di sekolah dasar. *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN*, 1(2).
- Rusman, B., & berbasis Komputer, P. (2013). *Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Literas Prenada Media Group.
- Sardiman A.M., (1996). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Slameto. (1995). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Whittaker, J. O. (2006). *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41-46.

