

**PERBEDAAN MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA
DENGAN MEDIA BERBASIS MANUSIA, VISUAL DAN AUDIOVISUAL
DI KELAS VI SDN 112 PEKANBARU**

Nella Dewi S ¹, M. Jaya Adiputra ², Otang Kurniaman ³

ABSTRACT

This study aimed to determine differences in students' motivation in learning science by using human based media, visual based media and audiovisual media based in sixth grade SDN 112 Pekanbaru. This research is a causal comparative research-ex post facto, the data were collected by using questionnaire with 20 statements for each. Questionnaire tested using a test of Judgment. The population in this study was sixth grade students in SDN 112 Pekanbaru with 148 students. Data were analyzed by using ANOVA analysis with significance level 0.05 (5%). The results of the analysis of the data showed the value of F count equal to 0.477 and F table is 3.02 with a significant level of 0.621 > 0.05, it indicated that the value of F count < F table and significant values > 0.05, Ho was received so it could be concluded that there was no difference in learners' motivation in learning science by using human based media, visual based media and audiovisual media based in the sixth grade SDN 112 Pekanbaru.

Keywords: Motivation, Learning Media of Science of Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang melalui upaya pengajaran dengan menitikberatkan pada pembentukan dan pengembangan kepribadian. Pendidikan adalah sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Rendahnya kualitas pendidikan sangatlah tergantung pada kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang menjadi serangkaian kegiatan guru dan peserta didik yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu. Guru harus menguasai dan terampil dalam memberikan pelajaran sedangkan peserta didik dipandang sebagai titik pusat terjadinya proses belajar mengajar.

Dalam dunia pendidikan, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk salah satu ilmu dasar yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pembangunan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat.

Lingkungan menyediakan peristiwa-peristiwa yang menarik untuk peserta didik yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

¹ Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau, e-mail nea_antenk@yahoo.com

² Dosen pembimbing I, Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, e-mail muhammad.thaha78@gmail.com

³ Dosen pembimbing II, Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, e-mail kurniaman_otang@yahoo.com

Dengan demikian dalam hal pembelajaran IPA menjadi suatu keharusan untuk memotivasi peserta didik dan memelihara rasa ingin tahu mereka agar menjadi peserta didik yang aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuan yang mereka miliki (Daud & Hermita, 2009:114).

Hasil observasi yang penulis lakukan di kelas VI SD Negeri 112 Pekanbaru pada tanggal 10 Februari 2012 adalah ditemukannya permasalahan adalah (1) sebagian peserta didik tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru, (2) peserta didik cenderung ribut dan mengobrol dengan teman sebangku bila guru menerangkan, (3) lambat dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru, (4) adanya peserta didik yang mengantuk, (5) peserta didik keluar masuk kelas, (6) peserta didik mengganggu teman, (7) peserta didik bingung dengan penjelasan guru, dan (8) peserta didik bermain-main saat belajar.

Pada tanggal 13 Februari 2012 dilakukan observasi kembali terhadap peserta didik di kelas VI SD Negeri 112 Pekanbaru. Dari hasil observasi dalam proses pembelajaran beberapa peserta didik terlihat memperhatikan penjelasan guru dengan baik, bergairah, sebagian peserta didik ingin maju dalam menyelesaikan contoh soal yang diberikan oleh guru di papan tulis, mengumpulkan atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, penguasaan mereka terhadap materi cukup lumayan. Hal ini terjadi karena guru menggunakan media berbasis *visual* (gambar) dalam proses belajar mengajar. Kemudian penulis mencari informasi dari cara mengajar guru dan RPP yang digunakan, ternyata metode yang digunakan kurang bervariasi, contoh yang diberikan lebih banyak diambil dari buku paket, guru kurang terampil dalam memberikan penjelasan serta jarang memotivasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Dari seluruh kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam tahun ajaran 2011-2012 diketahui bahwasannya guru menggunakan media berbasis manusia 26%, media berbasis *visual* 26%, media berbasis *audiovisual* 15% dan media lainnya 33%.

Dari permasalahan di atas menunjukkan motivasi belajar peserta didik masih rendah. Hal ini diduga ada hubungannya dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Maka perlu adanya penekanan mengenai motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Karena jika dibiarkan begitu saja tentu akan menghambat keberhasilan peserta didik dan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan. Karena itu penulis menganggap perlu meneliti tentang motivasi belajar peserta didik SD Negeri 112 Pekanbaru dengan harapan hasil penelitian ini berguna bagi upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia, media berbasis *visual* dan media berbasis *audiovisual* di kelas VI SD Negeri 112 Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kausal komparatif-*ex post facto* sedangkan data dalam penelitian ini tergolong pada data kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 112 Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Surian Kompleks Beringin Indah Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru dan berlangsung pada tanggal 28 Maret 2012 hingga 02 April 2012. Populasi

penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VI SD Negeri 112 Pekanbaru yang terdiri dari 4 kelas dan berjumlah 148 peserta didik. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan skala *Guttman*. Uji coba angket dilakukan dengan cara uji *Judgment*.

Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial dengan uji *Analisis of Varians* (ANOVA) dengan asumsi uji normalitas dan homogenitas.

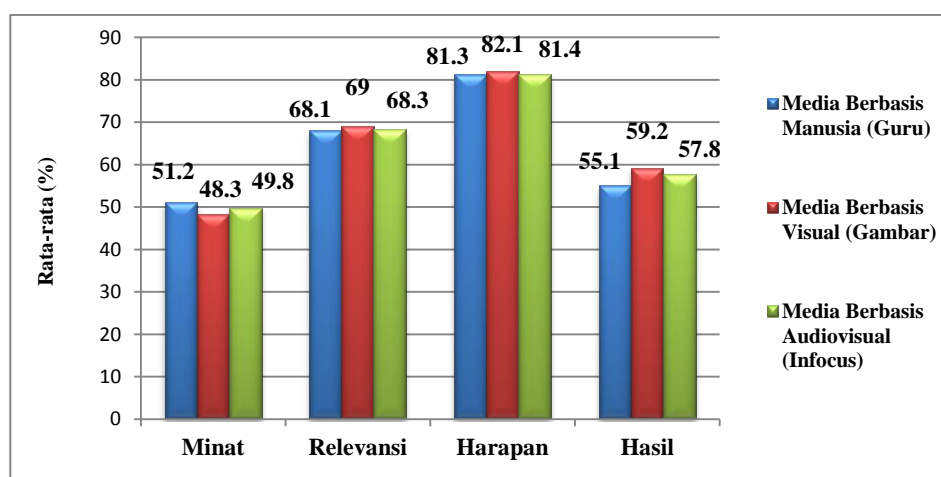
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini penyajian data yaitu motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia (guru), media berbasis *visual* (gambar) dan media berbasis *audiovisual* (*infocus*) meliputi indikator minat, relevansi, harapan, dan hasil yang berpedoman pada alternatif jawaban setuju dengan hasil persentase dapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 1.

Tabel 1. Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik Secara Keseluruhan

N	Indikator	Jumlah Item	Rata-rata (%)		
			Media Berbasis Manusia (Guru)	Media Berbasis Visual (Gambar)	Media Berbasis Audiovisual (Infocus)
148	Minat	4	51,2	48,3	49,8
148	Relevansi	6	68,1	69	68,3
148	Harapan	6	81,3	82,1	81,4
148	Hasil	4	55,1	59,2	57,8



Gambar 1. Grafik Perolehan Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik

1. Minat

Berdasarkan hasil keseluruhan pada indikator minat yang mengacu kepada faktor perhatian dan rasa ingin tahu ketika pembelajaran IPA berlangsung dengan menggunakan media berbasis manusia (guru), media berbasis *visual* (gambar) dan media berbasis *audiovisual (infocus)* masing-masing memperoleh nilai 51,2%, 48,3% dan 49,8% tergolong kategori cukup karena berada pada rentang 41%-60%.

2. Relevansi

Berdasarkan hasil keseluruhan pada indikator relevansi yang mengacu kepada kegiatan yang berorientasi pada tujuan, keinginan berprestasi dan nilai fungsional pembelajaran yang dirasakan ketika pembelajaran IPA berlangsung dengan menggunakan media berbasis manusia (guru), media berbasis *visual* (gambar) dan media berbasis *audiovisual (infocus)* masing-masing memperoleh nilai 68,1%, 69% dan 68,3% tergolong kategori kuat karena berada pada rentang 61%-80%.

3. Harapan

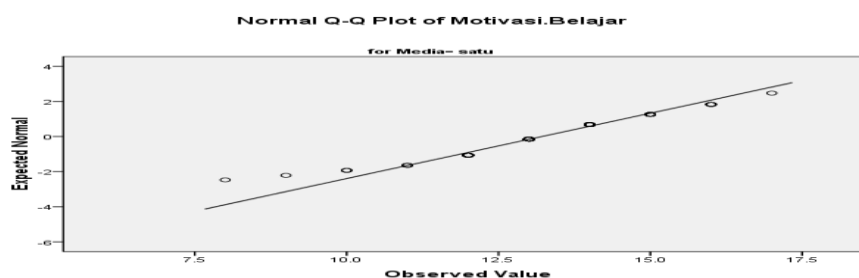
Berdasarkan hasil keseluruhan pada indikator harapan yang mengacu kepada harapan untuk sukses, kepercayaan diri dan perasaan seseorang ketika pembelajaran IPA berlangsung dengan menggunakan media berbasis manusia (guru), media berbasis *visual* (gambar) dan media berbasis *audiovisual (infocus)* masing-masing memperoleh nilai 81,3%, 82,1% dan 81,4% tergolong kategori sangat kuat karena berada pada rentang 81%-100%.

4. Hasil

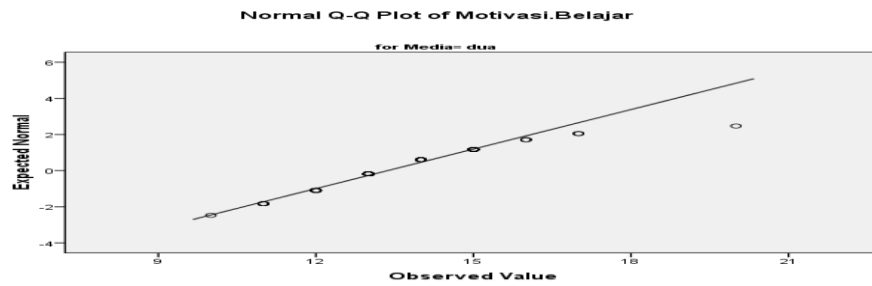
Berdasarkan hasil keseluruhan pada indikator hasil yang mengacu kepada nilai yang memantapkan instruksi dan perasaan puas yang dirasakan atas keberhasilan yang diperoleh ketika pembelajaran IPA berlangsung dengan menggunakan media berbasis manusia (guru), media berbasis *visual* (gambar) dan media berbasis *audiovisual (infocus)* masing-masing memperoleh nilai 55,1%, 59,2% dan 57,8% tergolong kategori cukup karena berada pada rentang 41%-60%.

Analisis Inferensial

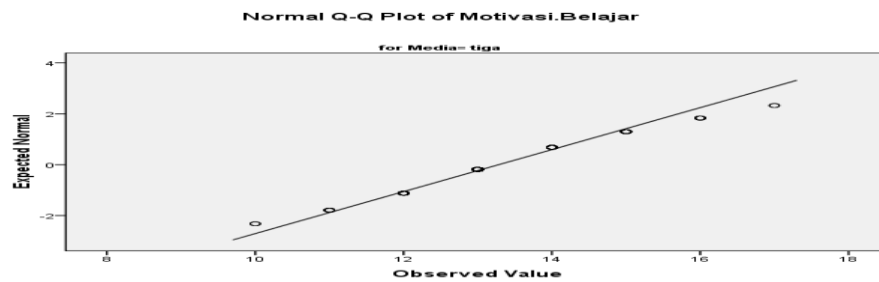
Uji Normalitas Data



Gambar 2. Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Berbasis Manusia (Guru)



Gambar 3. Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Berbasis *Visual* (Gambar)



Gambar 4. Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Berbasis *Audiovisual* (Infocus)

Berdasarkan ketiga gambar di atas, sebaran data pada grafik normal Q-Q plot berada di sekitar garis miring, artinya data berdistribusi normal jadi dapat disimpulkan bahwa data layak digunakan karena memenuhi asumsi normalitas data.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas Motivasi Belajar Peserta Didik

Test of Homogeneity of Variances			
Motivasi.Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.616	2	441	.541

Berdasarkan nilai tabel 2 di atas, nilai signifikan sebesar 0,541. Ternyata $0,05 < 0,541$ artinya data homogen. Dari hasil uji homogenitas ini, maka analisis uji komparatif dapat dilanjutkan.

Uji Hipotesis Deskriptif

Tabel 3. Deskriptif Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi.Belajar								
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
satu	148	13.2162	1.34286	.11038	12.9981	13.4344	8.00	17.00
dua	148	13.3649	1.37098	.11269	13.1422	13.5876	10.00	20.00
tiga	148	13.2838	1.21241	.09966	13.0868	13.4807	10.00	17.00
Total	444	13.2883	1.30902	.06212	13.1662	13.4104	8.00	20.00

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan peserta didik yang memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis *visual* (gambar) memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar dengan menggunakan media berbasis manusia (guru) dan media berbasis *audiovisual* (*infocus*). Hal ini dilihat dari rata-rata motivasi belajar yaitu motivasi belajar dengan menggunakan media berbasis manusia (guru) memiliki nilai rata-rata 13,22, motivasi belajar dengan menggunakan media berbasis *visual* (gambar) memiliki nilai rata-rata 13,36, dan motivasi belajar dengan menggunakan media berbasis *audiovisual* (*infocus*) memiliki nilai rata-rata 13,28. Namun secara keseluruhan, ketiga motivasi belajar dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia, media berbasis *visual* dan media berbasis *audiovisual* ini memiliki sedikit perbedaan pada nilai rata-ratanya.

Uji ANOVA

Tabel 4. Uji ANOVA Motivasi Belajar Peserta Didik

ANOVA					
Motivasi.Belajar					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1.640	2	.820	.477	.621
Within Groups	757.459	441	1.718		
Total	759.099	443			

Berdasarkan tabel 4 di atas, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 0,477 dan F_{tabel} sebesar 3,02 dengan tingkat signifikan sebesar $0,621 > 0,05$. Hal ini menunjukkan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan nilai signifikan $> 0,05$ maka terima H_0 artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia, media berbasis *visual* dan media berbasis *audiovisual*.

Pembahasan

Pengolahan data hasil penelitian terdapat empat indikator yang digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia, media berbasis *visual* dan media berbasis *audiovisual* di kelas VI SD Negeri 112 Pekanbaru yaitu indikator minat, relevansi, harapan dan hasil. Berdasarkan hasil perolehan persentase untuk keempat indikator tersebut ternyata motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan ketiga media pembelajaran berbeda. Di samping perbedaan persentase keempat indikator tersebut, hasil uji hipotesis dengan teknik ANOVA diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 0,477 dan F_{tabel} sebesar 3,02 dengan tingkat signifikan sebesar $0,621 > 0,05$, ini menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan nilai signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima artinya pertanyaan statistik yang telah dirumuskan sebelumnya yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia, media berbasis *visual* dan media berbasis *audiovisual* di kelas VI SD Negeri 112 Pekanbaru telah teruji. Hal ini tidak sesuai dengan teori Levie & Levie (Arsyad, 2007:9) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau *visual* dan *verbal*

yang menyimpulkan bahwa, stimulus *visual* membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Kemudian belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu indera pandang dan indera dengar berdasarkan teori di atas akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Baugh (Arsyad, 2007:10) berpendapat bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dari indera lainnya. Sementara itu, Dale (Arsyad, 2007:10) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Sudjana dan Rivai (2009:3) juga berpendapat bahwa penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sampai kepada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar para siswa menunjukkan perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa media dengan pengajaran menggunakan media. Oleh sebab itu penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran.

Tidak adanya perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia, media berbasis *visual* dan media berbasis *audiovisual* di kelas VI SD Negeri 112 Pekanbaru ini dikarenakan hal-hal berikut:

1. Dilihat dari situasi dan kondisi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran IPA dalam keadaan kurang semangat mungkin baru selesai olahraga jadi gairah belajarnya menurun atau mungkin berbuat kesalahan dan dimarahi oleh guru pada jam pelajaran sebelumnya sehingga peserta didik kurang konsentrasi sementara guru telah memberikan materi pembelajaran dengan penggunaan media dengan sangat baik.
2. Dilihat dari kualitas teknik ketika menggunakan media pembelajaran misalnya menggunakan media berbasis *audiovisual (infocus)* belum memenuhi syarat seperti suara atau gambar yang kurang jelas. Hal ini dapat berakibat media pembelajaran menjadi kurang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik pun tidak memahami materi pembelajaran IPA.
3. Dilihat dari dana yang terbatas untuk membeli media pembelajaran misalnya *infocus*. Di SD Negeri 112 Pekanbaru hanya memiliki 1 buah *infocus* dan guru yang menggunakan *infocus* ketika menyampaikan materi pembelajaran hanya 2 orang guru kelas VI yaitu guru bidang studi IPA dan Matematika. Karena *infocus* hanya 1 buah, maka penggunaan *infocus* jarang digunakan dan cenderung menggunakan media berbasis *visual* (gambar) serta media berbasis manusia (guru) yaitu dengan ceramah.
4. Kemungkinan lain yang menyebabkan tidak adanya perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia, media berbasis *visual* dan media berbasis *audiovisual* adalah ketika pengumpulan data dengan menggunakan angket motivasi

belajar beberapa responden yang belum menyiapkan pengisian angket pada waktu yang telah ditentukan, kurangnya kejujuran responden dalam menjawab pertanyaan di dalam angket yang telah disediakan karena pengaruh dari responden lain, kondisi peserta didik mungkin sedang sakit atau malas dan terkesan asal-asalan mengisi angket. Sehingga harapan yang diminta kurang sesuai dengan kenyataan yang ada.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pembahasan uraian yang telah disajikan maka dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Indikator minat terhadap media pembelajaran berada dalam kategori cukup.
2. Indikator relevansi terhadap media pembelajaran berada dalam kategori kuat.
3. Indikator harapan terhadap media pembelajaran berada dalam kategori sangat kuat.
4. Indikator hasil terhadap media pembelajaran berada dalam kategori cukup.
5. Tidak ada perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis manusia, media berbasis *visual* dan media berbasis *audiovisual* di kelas VI SD Negeri 112 Pekanbaru artinya media pembelajaran yang digunakan tidak ada yang dominan atau lebih baik dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran akan lebih baik manfaatnya apabila dikembangkan dengan baik.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru perlu ditingkatkan lagi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sesuai perkembangan teknologi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Kepada kepala sekolah perlu memperhatikan kinerja guru dalam mengajar terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu diharapkan dapat melengkapi media pembelajaran yang mengarah ke perkembangan teknologi seperti penggunaan media *infocus* di sekolah agar peserta didik termotivasi dalam belajar.
3. Kepada sekolah apa saja media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan lebih baik manfaatnya apabila dikembangkan dengan baik. Tidak ada media pembelajaran yang dominan atau lebih baik yang digunakan dalam pembelajaran.
4. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang motivasi belajar peserta didik agar mengkaji faktor lain selain penggunaan media pembelajaran yang mungkin lebih mempengaruhi serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon dan Hadi, S. 2005. *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Penelitian Administrasi & Manajemen*. Bandung: Dewa Ruchi.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daud, D dan Alpusari, M. 2011. *Pendidikan IPA Sekolah Dasar*. Pekanbaru: PGSD UNRI.
- Daud, D dan Hermita, N. 2009. *Pembelajaran IPA SD*. Pekanbaru: PGSD UNRI.
- Djamarah, S.B dan Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Febriana, H.D.P. 2011. *Indikator-Indikator Motivasi Belajar Peserta didik*. [Online]. Tersedia: <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2114607-indikator-indikator-motivasi-belajar-peserta-didik/> [08 Februari 2011].
- Feliatra, dkk. 2011. *Metodologi Penelitian, Persiapan bagi Peneliti Pemula*. Pekanbaru: Faperika Press.
- Kristina, Y.S. 2005. *Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta didik Kelas II₄ Semester I SLTPN 20 Pekanbaru Tahun Ajaran 2004/2005*. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi. Pekanbaru: FKIP UNRI (tidak diterbitkan).
- Junaidi. 2010. *Membuat Tabel F dengan SPSS*. [Online]. Tersedia: <http://junaidichaniago.wordpress.com/2010/05/18/membuat-tabel-f-dengan-spss/> [18 Mei 2010].
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riduwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Uno. H.B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yamin, S dan Kurniawan, H. 2009. *SPSS Complete Teknik Analisis Statistik Terlengkap dengan Software SPSS*. Jakarta: Salemba Infotek.