

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan, istilah pendidikan berasal dari bahasa latin *e-ducere* atau *educare* yang berarti untuk memimpin atau memandu keluar, terkemuka, atau sebagai kegiatan terkemuka. Secara leksikal, dalam kamus *Webster* kata pendidikan atau *education* diartikan sebagai:<sup>1</sup> (a) Tindakan atau proses mendidik atau menjadi terpelajar (*the action or process of educating or of being educated*). (b) Pengetahuan atau perkembangan yang diperoleh dari proses pendidikan (*the knowledge and development resulting from an educational process*) atau (c) Bidang kajian yang berkaitan dengan metode mengajar dan belajar di sekolah (*the field of study that deals mainly with methods of teaching and learning in Schools*).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup> Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Misalnya tenaga laboratorium. Materi, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, *slide* dan film, audio dan video *tape*. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer, prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

---

<sup>1</sup> Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hlm. 3.

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2015), hlm. 55.

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lainnya yang dapat memberikan pengalaman nyata, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk menkonkretkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan alat audio visual.<sup>3</sup>

Dalam proses belajar mengajar, media dibutuhkan karena tidak selamanya belajar itu hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dalam hal-hal yang kompleks, maya dan berada di balik realitas. Oleh sebab itu, media memiliki adil untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak dan menunjukkan sesuatu yang masih tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan materi pelajaran dapat membantu guru dalam menutupi kekurangan dirinya dalam menyampaikan materi pelajaran.<sup>4</sup>

Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar. Media sebagai alat bantu mengajar untuk memahami materi

---

<sup>3</sup> Arief S. Sadirna, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 7-8.

<sup>4</sup> Fitri Oviyanti, *Pengelolaan Pengajaran*, (Palembang : Rafah Press, 2009), hlm. 20.

pembelajaran meskipun tanpa kehadiran guru di kelas. Keberadaan media ini siswa masih diposisikan sebagai obyek dalam pembelajaran, belum diposisikan sebagai bagian integral dan subjek dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

Berdasarkan teori psikoanalisis Sigmund Freud, Mengemukakan bahwa bermain merupakan alat pelepas emosi. Dengan bermain dapat mengembangkan percaya diri dalam kemampuan sosial, dan mengekspresikan perasaan secara leluasa tanpa tekanan batin. Ketika bermain, anak dihadapkan pada situasi, kondisi, dan objek baik nyata maupun imajiner yang memungkinkan menggunakan berbagai kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah.<sup>6</sup> Kegunaan media *Flash Card* : Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis, Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Menimbulkan kegairahan belajar. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan, serta kenyataan. Memungkinkan siswa belajar sendiri - sendiri menurut kemampuan dan minatnya.<sup>7</sup>

Motivasi adalah sebuah konsep yang digunakan untuk menjelaskan inisiasi, arah dan interaksi perilaku individu. Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh

---

<sup>5</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher, 2012), hlm. 43.

<sup>6</sup> Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), hlm.132

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm. 133

adanya berbagai macam kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhi, (2) tingkah laku, (3) tujuan, dan (4) umpan balik.<sup>8</sup>

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 April 2018 di SD Negeri 06 Merapi Timur Lahat terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran baik dari segi guru, pembelajaran maupun siswa. Permasalahan tersebut yaitu masih kurang tertariknya siswa dengan pembelajaran pendidikan agama islam. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa banyak tidak memperhatikan guru menyampaikan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran masih kurang maksimal, misalnya guru selalu menggunakan metode yang konvensional sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar.

Dari latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, penulis tertarik dalam melakukan penelitian yang mendalam mengenai **“Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* Pada Materi Mengenal 10 Nama Malaikat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 06 Merapi Timur Lahat”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Masih banyak siswa yang kurang tertarik dengan mata pelajaran pendidikan agama islam.
2. Kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam memodifikasi media pembelajaran.

---

<sup>8</sup>Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, ( Jakarta : Rajawali Pers. 2014), hlm. 150.

3. Proses pembelajaran yang menonton yaitu mencatat, mendengar dan menghafal materi pelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan belajar.
4. Guru menyampaikan materi tetapi siswa kurang mendengar dan memperhatikan guru dengan baik.

### **C. Batasan Masalah**

Agar masalah dapat diteliti secara spesifik maka perlu membatasi ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini. Pembatasan masalah tersebut sebagai berikut : Penelitian dibatasi pada aspek penerapan media pembelajaran *Flash Card* pada materi mengenal 10 nama Malaikat terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN 06 Merapi Timur Lahat.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Flash Card* sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam kelas IV SDN 06 Merapi Timur Lahat.
2. Bagaimana hasil penerapan media pembelajaran *Flash Card* pada materi mengenal 10 nama Malaikat terhadap motivasi belajar siswa.
3. Adakah pengaruh menggunakan media *flash card* kelas IV terhadap motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan di SDN 06 Merapi Timur Lahat.

## **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah :

- a. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada materi mengenal 10 nama Malaikat di SDN 06 Merapi Timur Lahat.
- b. Mengetahui bagaimana cara Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* Pada Materi mengenal 10 nama Malaikat Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 06 Merapi Timur Lahat.
- c. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV di SDN 06 Merapi Timur Lahat

### **2. Kegunaan Penelitian**

- a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi sebagai masukan bagi lembaga-lembaga pendidik yang berguna meningkatkan mutu pendidikan. Khususnya bagi para pendidik agar dapat menerapkan media pembelajaran *Flash Card* terhadap motivasi belajar siswa.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi Sekolah, memberikan masukan bagi sekolah yang bersangkutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menghasilkan lulusan yang terbaik dan berkualitas.
- 2) Bagi Guru, dapat menerapkan media pembelajaran yang relatif mudah dan menarik, serta dapat menjadi bahan bacaan yang akan dipergunakan sesuai dengan kegunaan, dan sebagai bahan referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya.
- 3) Bagi Siswa, penggunaan media *Flash Card* pada pelajaran pendidikan agama islam mengurangi kesulitan belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**F. Tinjauan Pustaka**

Berdasarkan pengalaman peneliti, ada beberapa judul penelitian yang berkaitan dengan judul yang diangkat oleh peneliti. Diantaranya adalah sebagai berikut :

Wilda Triani (2014) dalam skripsinya berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTS YPMP Palembang. Peneliti ini berjenis kuantitatif, rancangan penelitian adalah *Purposive Sampling*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 89 orang berdasarkan *non random sampling*. 45 orang

dari kelas eksperimen dan 44 orang dari kelas kontrol. Untuk mendapatkan data, penulis memberikan tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol serta untuk analisis data yang digunakan adalah berarti rumus uji “t”. hasil penelitian ini yaitu : pertama, proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Biologi pada materi Sistem Gerak Manusia di MTs YPMP Palembang.

Kedua, hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Biologi pada materi sistem gerak manusia dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* lebih baik dari pada hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Charta* pada mata pelajaran Biologi materi Sistem Gerak Manusia. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis *pretest* dengan menggunakan rumus uji “t” bahwa  $t < t_{(0,16,1,99)}$  hal ini berarti hipotesis  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima sedangkan dilihat dari hasil analisis *Posttest*  $t_{hitung} > t_{tabel}$  Yaitu (4,11.1,99), Hal ini Berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  Ditolak.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil penelitian di atas terdapat perbedaan dan persamaan. Persamaan penelitian Wilda Triani dan penulis adalah Media yang digunakan yaitu Media *Flash Card*. Sedangkan perbedaan, Wilda Triani meneliti pengaruh pembelajaran *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar siswa kelas VIII pada materi

---

<sup>9</sup> Wilda Triani, *Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTs YPMP Palembang*. Sarjana Pendidikan Biologi, (Palembang : Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2014)



sistem gerakan manusia di MTs YPMP Palembang. Penulis meneliti Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* pada Materi mengenal 10 Nama malaikat Terhadap Motivasi belajar Siswa Kelas IV SDN 06 Merapi Timur Lahat.

Riza Ziana (2014) dalam skripsinya yang berjudul, “ Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 3 Lembak Desa Alai Kecamatan Lembak Kabupaten Muara Enim. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif atau lapangan (*Field Research*) dimana seluruh data baik primer maupun sekunder diambil dari data yang dihasilkan melalui wawancara, dokumentasi serta kepustakaan, setelah data dikumpulkan kemudian data diproses dan di klasifikasian serta selanjutnya dianalisa dan diambil kesimpulan. Pertama, bagaimana motivasi belajar siswa di SD Negeri 3 Lembak Desa Alai, hal ini karena siswa ngantuk pada proses belajar mengajar, suasana kelas yang tidak menyenangkan ketika belajar, tidak mengerjakan tugas dan interaksi antara guru dan siswa tidak begitu baik.

Kedua, upaya guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 3 Lembak Desa Alai, hal ini terlihat dari cara guru dengan memberikan tugas dan memberikan hadiah kepada siswa yang berprestasi, memberikan hukuman bagi siswa yang tidak mengerjakan tugas dan pada saat mengajar guru selalu menggunakan metode bervariasi serta sumber belajar dan memberikan motivasi dengan bentuk dan teknik evaluasi seperti shalat. Ketiga, faktor-faktor yang mempengaruhi upaya guru PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

di SD Negeri 3 Lembak Desa Alai adalah faktor kesehatan jasmani dan rohani siswa, faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah serta faktor lingkungan masyarakat.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian Riza Ziana dan Penulis adalah Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Mengenal 10 Nama Malaikat di SDN 06 Merapi Timur Lahat. Sedangkan perbedaannya Riza Ziana Upaya Guru PAI dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Sedangkan Penulis Penerapan Media Pembelajaran *Flash Card* dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Ningmas Salimah Al Alawiyah (2018) dalam skripsinya yang berjudul : Penerapan Media Video Terhadap Kemampuan Siswa Mambaca Al-Qur'an Di Ma'had Ismy Palembang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dengan desain penelitian *Eksprimental Design* kategori *pretest posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan, pertemuan pertama siswa diberikan tess awal (*pretest*), pertemuan kedua, ketiga dan keempat siswa diberikan materi, dan pertemuan kelima siswa diberikan tes akhir.

Dari hasil analisis data menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum digunakannya media video, yaitu 66,68 dan setelah digunakannya nilai

---

<sup>10</sup> Riza Ziana, *Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 3 Lembak Desa Alai Kecamatan Lembak Kabupaten Muara Enim*. Sarjana Pendidikan Agama Islam, (Palembang : Perpustakaan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2014)

rata-rata meningkat menjadi 78,3. dari hasil uji t didapatkan  $t_o = 16,85$  dan pada taraf signifikansi 5%  $t_{tabel} = 2,04$  dan taraf signifikansi 1%  $t_{tabel} = 2,76$ . dengan membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dalam perhitungan ( $t_o = 16,85$ ) dan besarnya “t” yang tercantum dalam tabel nilai t ( $t_{5\%} = 2,04$  dan  $t_{1\%} = 2,76$ ) maka dapat diketahui bahwa  $t_o$  adalah lebih besar dari pada  $t_t$ . Maka dari pengujian hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak artinya ada perubahan dari penerapan media video terhadap kemampuan siswa membaca Al-Qur’an di MI Ma’had Islamy Palembang.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian Ningmas Salimah Al Alawiyah dan penulis adalah penerapan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya Wina Pranesti Media Video sedangkan penulis penerapan media *Flash Card*.

## G. Kerangka Teori

### 1. Media *Flash Card*

Media, kata media dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk

---

<sup>11</sup> Ningmas Salimah Al Alawiyah, *Penerapan Media Videi Terhadap Kemampuan Siswa Membaca Al-Qur’an di Ma’had Islamy Palembang*, (Palembang : Perpustakaan UIN Raden Fatah Palembang, 2018)

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>12</sup> Menurut Anderson, Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembangan mata pelajaran dengan para siswa secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru biasa.

Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, media ada dua bagian yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud : Grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu : kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.<sup>13</sup>

Menurut Kasinyo, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). *Hardwer* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *over Head Projecter*, radio, televisi dan sebagainya. Sedangkan *Software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau

---

<sup>12</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Kencana, 2017), hlm. 62.

<sup>13</sup> Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Jakarta : Rawajali Press, 2016), hlm. 122-123.

materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya.<sup>14</sup>

Media *Flash Card* (bahasa Inggris) adalah kartu pelajaran. Digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.<sup>15</sup> Media *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flash Card*. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.<sup>16</sup>

Akan tetapi Arsyad memiliki pendapat yang berbeda seperti diungkapkan sebagai berikut : *flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, benda, buah-buahan, dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata.<sup>17</sup>

*Flash card* sebagai media pembelajaran bagi anak-anak berfungsi untuk bereksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum

---

<sup>14</sup> Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam Untuk Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta : Rajawali Press, 2012), hlm.128.

<sup>15</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2015), hlm. 211.

<sup>16</sup> Rudi Susilana, Cepi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2017), hlm. 93.

<sup>17</sup> Empit Hotimah, *Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut*. 23 juli 2018, jam 19.55

diketuinya. Tujuan utamanya penggunaan media *flash card* ini untuk mengenalkan anak konsep bilangan. *Flash card* juga bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan dan kreativitas anak usia dini. Untuk pendidik *flash card* bertujuan untuk mempermudah dalam mengkondisikan belajar, keterlibatan anak secara aktif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien.<sup>18</sup>

## 2. Motivasi Belajar

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi *intern* (kesiapsiagaan). berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.<sup>19</sup> Motivasi menurut Sumadi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sementara itu Gates dan kawan-kawan mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Grenberg menyebutkan bahwa motivasi adalah proses

---

<sup>18</sup> Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), hlm.133.

<sup>19</sup> Fitri Oviyanti. *Pengelolaan Pengajaran*, (Palembang : Rafah Press, 2009), hlm. 39.

membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan.<sup>20</sup>

Motivasi adalah proses memberi semangat, arah, dan keinginan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Motivasi siswa dikelas berkaitan dengan alasan di balik perilaku siswa dan sejauh mana perilaku mereka diberi semangat, punya arah dan dipertahankan dalam jangka lama.<sup>21</sup> Motivasi belajar merupakan daya pendorong, alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.<sup>22</sup>

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar 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 keinginan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan

---

<sup>20</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2015), hlm. 101.

<sup>21</sup> Syaifurrahman dan Tri Ujiati, *Manajemen Dalam Pembelajaran*, (Jakarta : Indeks, 2013), hlm. 167.

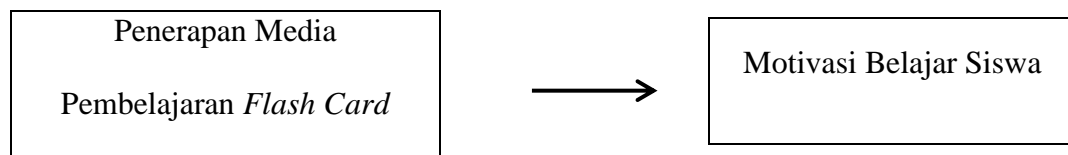
<sup>22</sup> Nanang Hanafiah, dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung : Refika Aditama, 2012), hlm. 26.

oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.<sup>23</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan, keinginan dan kebutuhan seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkannya, Belajar adalah dorongan atau alat pembangun keinginan yang kuat didalam diri untuk belajar aktif dalam proses belajar untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai.

## H. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>24</sup> Dalam penelitian ini terdapat dua variabel pokok yaitu untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :



<sup>23</sup> Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), hlm. 23.

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods* (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm. 64.



## I. Definisi Operasional

Untuk mengantisipasi timbulnya kesalahpahaman pengertian makna, sekaligus arah penelitian ini, maka di bawah ini perlu adanya penegasan istilah-istilah sebagai berikut :

### 1. Media *Flash Card*

Media flash card adalah salah satu media belajar yang menggunakan kartu yang memuat gambar dan kata yang membuat siswa menjadi menarik belajar dan mudah memahi pelajaran.

### 2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dari luar ataupun dari dalam diri individu dalam suatu proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

## J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu pernyataan mengenai nilai suatu parameter populasi yang dimaksudkan untuk pengujian atau kesimpulan sementara yang harus diuji kebenarannya yang berguna untuk pengambilan keputusan.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

---

<sup>25</sup> Imam Gunawan, *Pengantar Statistika Inferensial* (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), hlm. 107.

Ha : Penerapan media pembelajaran *Flash Card* pada materi mengenal 10 nama Malaikat secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 06 Merapi Timur Lahat.

Ho : Penerapan media pembelajaran *Flash Card* pada materi mengenal 10 nama Malaikat secara signifikan tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 06 Merapi Timur Lahat.

## K. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat.<sup>26</sup> Rancangan eksperimen yang menggunakan *One-Group pre-test-post-test design*.

|                                 |
|---------------------------------|
| O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub> |
|---------------------------------|

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Mengadakan *Pretest*

X = Memberikan Perlakuan

O<sub>2</sub> = Pemberian Perlakuan dilakukan *Posttest*

### 2. Jenis dan Sumber Data

---

<sup>26</sup> Bambang Prasetyo, *Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi*, (Jakarta : Rajawali Press, 2012), hlm.158.

a. Jenis Data Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

- 1) Data Kualitatif dalam penelitian adalah data yang dinyatakan secara verbal dan kualifikasinya bersifat teoritis. Data merupakan bukti dalam menguji kebenaran dan ketidakbenaran hipotesis.<sup>27</sup> Data yang bersifat uraian atau penjelasan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Flash Card* pada materi mengenal 10 nama malaikat di SDN 06 Merapi Timur Lahat.
- 2) Data Kuantitatif adalah data berupa angka dengan berbagai klasifikasi, antara lain berbentuk nilai rata-rata, *presentase*, nilai maksimum, dan lain-lain.<sup>28</sup> Data yang dinyatakan dalam bentuk angket tentang jumlah guru, karyawan, keadaan guru, jumlah siswa dan hal-hal yang berkaitan dengan sekolah.

b. Sumber Data

Dilihat dari sumbernya data terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

---

<sup>27</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Pustaka Setida, 2011), hlm. 29.

<sup>28</sup> *Ibid.*, 29

- 1) Data Primer adalah data yang diambil langsung tanpa perantara dari sumbernya.<sup>29</sup> Data yang diperoleh langsung dari kepala sekolah, guru, staf dan siswa SDN 06 Merapi Timur Lahat.
- 2) Data Sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari sumbernya. Data jenis ini meliputi fasilitas pendidikan, jumlah siswa, sarana dan prasarana pendidikan serta data yang diperoleh dari pengamatan atau observasi dan dokumentasi yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

### 3. Populasi

- a. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.<sup>30</sup> Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 06 Merapi Timur Lahat yang terdiri dari 1 Kelas yang berjumlah 18 siswa dengan rincian siswa laki-laki 10 orang dan siswa perempuan berjumlah 8 orang.

Menurut Arikunto “jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka sampelnya dapat diambil 100% jika populasinya lebih dari 100

---

<sup>29</sup>Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam : Pengembangan Ilmu Berparadigma Islam*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 122.

<sup>30</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2014), hlm. 118.

orang maka dapat diambil sampel penelitian antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.<sup>31</sup>

Tabel 1.1  
Rincian Populasi

| No | Kelas | Jenis Kelamin |           | Jumlah |
|----|-------|---------------|-----------|--------|
|    |       | Laki-Laki     | Perempuan |        |
| 1  | IV    | 10            | 8         | 18     |

#### 4. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan ini dengan menggunakan teknik sebagai berikut :

##### a. Observasi

Observasi adalah suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu.<sup>32</sup> Observasi dengan cara melihat langsung proses belajar mengajar siswa di SDN 06 Merapi Timur Lahat.

##### b. Angket atau Kuesioner

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 108.

<sup>32</sup> Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), hlm. 131.

Angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang di distribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Responden ditentukan berdasarkan teknik sampling.<sup>33</sup> Teknik pengumpulan data ini melalui selembaran pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada siswa untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan, untuk memperoleh statistik dari motivasi belajar siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan bahan tertulis atau benda mati yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu. Ia bisa merupakan rekaman atau dokumen tertulis, seperti arsip *database*, surat menyurat, rekaman, gambar, dan benda-benda peninggalan yang berkaitan dengan suatu peristiwa.<sup>34</sup> Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai sejarah berdirinya SDN 06 Merapi Timur Lahat, Jumlah siswa, jumlah guru, dan tenaga administratif, sarana dan prasarana, serta arsip yang berkenaan dengan penelitian di sekolah.

5. Teknik analisis data

Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau mengkaji hipotesa yang telah dirumuskan. Karena datanya kuantitatif, maka teknik

---

<sup>33</sup> S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), hlm. 128.

<sup>34</sup> Mahmud, *Ibid.*, 183

analisis data menggunakan metode statistik. Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistik tes “T” untuk dua sampel kecil yang satu sama lain tidak ada hubungannya. Adapun rumus yang digunakan yaitu :<sup>35</sup>

a. Rumusnya :

$$t_0 = \frac{M_d}{SE_{md}}$$

MD : *Mean of Difference* nilai rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor variabel I dan skor variabel II yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

SE<sub>MD</sub> = *Standar Error* dari *mean of Difference* yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

Langkah perhitungan :

Maka langkah yang perlu ditempuh adalah:

- 1) Mencari D, antara skor Variabel I dan skor variabel II, skor variabel I diberi X dan skor variabel II diberi Y dengan rumus :  $D = X - Y$
- 2) Menjumlahkan D, sehingga diperoleh  $\sum D$
- 3) Mencari mean dan *diffrence* dengan rumus :  $M_D = \frac{\sum D}{N}$
- 4) Mengkuadratkan D setelah itu dijumlahkan sehingga diperoleh  $\sum D^2$

---

<sup>35</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012) hlm.346

- 5) Mencari *deviasi standar* dari *difference* ( $DS_1$ ) dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

- 6) Mencari  $t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$
- 7) Memberikan interpretasi terhadap  $t_o$  dengan prosedur sebagai berikut :
- a) Merumuskan hipotesis alternatifnya ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_o$ )
  - b) Menguji signifikansi  $t_o$  dengan cara membandingkan besarnya  $t_o$  dengan  $t_t$
  - c) mencari harga titik “t” yang tercantum pada tabel nihil dengan berpedangan pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% ataupun taraf signifikansi 1%.
  - d) Melakukan perbandingan antara  $t_o$  dengan  $t_t$ . Dengan patokan sebagai berikut : jika  $t_o$  lebih besar atau sama dengan  $t_t$  maka hipotesis nihil ditolak, sebaliknya hipotesis alternatif diterima atau disetujui. Berarti antara kedua variabel yang sedang kita selidiki perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan. Jika  $t_o$  lebih kecil daripada  $t_t$  maka hipotesis nihil diterima atau disetujui, sebaliknya hipotesis alternatif ditolak. Berarti bahwa perbedaan antara Variabel I dan variabel II itu



bukanlah perbedaan yang berarti, atau bukan perbedaan yang signifikan.

#### L. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penelitian ini sebagai berikut :

**BAB 1 : Pendahuluan,** Meliputi Latar Belakang Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Kajian Pustaka, Kerangka Teori, Variabel Penelitian, Definisi Operasional, Hipotesis Penelitian, Metodologi Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Sistematika Pembahasan.

**BAB II : Landasan Teori,** Terdiri dari Pengertian Media, Pengertian Media *Flash Card*, Kelebihan Media *Flash Card*, Kelemahan Media *Flash Card*, Cara Pembuatan Media *Flash Card*, Persiapan Penggunaan Media *Flash Card*, Cara Menggunakan Media *Flash Card*. Pengertian Motivasi Belajar, Teori-Teori Utama dalam Motivasi, Fungsi Motivasi, Jenis Motivasi, Peran Motivasi dalam Mencapai Keberhasilan Belajar dan Teknik-Teknik Motivasi Belajar.

**BAB III : Kondisi Objektif Penelitian.** Identitas Sekolah SDN 06 Merapi Timur Lahat. Visi dan Misi SDN 06 Merapi Timur Lahat. Keadaan Guru SDN 06 Merapi Timur Lahat. Keadaan Siswa. Sarana dan Prasarana. Struktur Organisasi Sekolah SDN 06 Merapi Timur Lahat

**BAB IV : Analisis Data,** Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Flash Card* pada materi mengenal 10 nama malaikat terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 06 Merapi Timur Lahat.

**BAB V : Penutup,** Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran