BAB II

KAJIAN TEORI

A. Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi adalah kekuatan tersembunyi didalam diri kita, yang mendorong kita untuk berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khas. Motif adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Motif juga dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Dalam belajar motivasi sangat penting, motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Di sekolah seringkali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos, dan sebagainya. Dalam demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikiranya.

Banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat motivasi yang tepat, maka akan menciptakan sebuah kekuatan yang luar biasa, sehingga akan tercapai hasil-hasil yang semula tidak terduga. Pengertian motif tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan (*need*). Seseorang atau sesuatu organisme yang berbuat atau melakukan sesuatu, sedikit banyaknya ada kebutuhan di dalam dirinya atau ada sesuatu yang hendak dicapai. Dalam pelajaran tentang motivasi, biasanya kata

12

¹ Davies Ivor K, *Penggelolaan Belajar*, (Jakarta: CV Rajawali, 1991), hal. 214

"kebutuhan" itu diber arti khusus . Bagi manusia, istilah "kebutuhan" itu sudah mengandung arti yang lebih luas lagi, tidak hanya bersifat fisiologis tetapi juga psikis.²

Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa. Secara institusional (tinjau kelembagaan), belajar dipandang proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang dipelajari.bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui dalam hubunganya dengan proses mengajar. Ukurranya ialah, semakin baik mutu mengajar yang dilakukan gurumaka akan semakin baik pula mutu perolehan siswa yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tnjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia di sekeliling siswa, belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan suatu masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa. Bertolak dari berbagai definisi yang telah diutarakan tadi, secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil kognitif. Sehubungan dengan pengertian ini perlu diutarakan sekali lagi bahwa perubahan tingkah laku yang timbul akibat proses kematangan fisik, keadaan mabuk, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar. ³

Purwanto Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,1990), hal.60-61
Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 1999), hal.64

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu yang mengarahkan ke tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

2. Klasifikasi Motif-Motif

Para ahli psikologi berusaha menggolong-golongkan motif-motif yang ada dalam diri manusia atau suatu organisme ke dalam beberapa golongan menurut pendapatnya masing-masing

- a. Sartain membagi motif-motif itu menjadi dua golongan sebagai berikut :
 - 1) Psysiological drive

2) Social motives

Psysiological drive ialah dorongan-dorongan yang bersifat fisiologis atau jasmaniah, seperti lapar,haus, dan sebagainya. Sedangkan Social motives ialah dorongan-dorongan yang ada hubunganya dengan manusia yang lain dalam masyarakat; seperti: dorongan estesis, dorongan ingin selalu berbuat baik (etika), dan sebagainya. Tidak dapat kita ingkari bahwa yang kedua ini adalah timbul dan berkembang karena adanya yang pertama. Jadi kedua golongan motif tersebut berhubungan satu sama lain. Dapat pula dikatakan, bahwa golongan yang kedua bersifat lebih tinggi daripada yang pertama.

- b. Woodworth mengadakan klasifikasi motif-motif sebagai berikut:
 - 1) *Unlearned motives* (motif-motif yang tidak dipelajari)

2) Learned motives (motif-motif yang dipelajari)

Motif yang tidak dipelajari merupakan motif yang pokok, yang biasa disebut drive (dorongan). Yang termasuk ke dalam Unlearned motives ialah motif-motif yang timbul yang disebabkan oleh kekurangan-kekurangan atau kebutuhan-kebutuhan dalam tubuh, seperti: lapar, haus sakit, dan sebagainya yang semuanya itu menimbulkan dorongan dalam diri untuk meminta supaya dipenuhi atau menjauhkan diri daripadanya. Motif-motif pada seseorang itu berkembang melalui kematangan, latihan, dan melalui belajar. Dengan melalui latihan dalam ehidupan sehari-hari, maka unlearned motives pada seseorang makin berkembang dan mengalami perubahan-perubahan sebagai berikut:

- a) Tujuan-tujuan dan motif-motif menjadi lebih khusus.
- b) Motif-motif itu makin berkombinasi menjadi motif-motif yang lebih kompleks.
- c) Tujuan-tujuan perantara, dapat menjadi atau berubah menjadi tujuan yang sebenarnya.
- d) Motif-matif itu dapat timbul karena adanya perangsang-perangsang baru (peangsang buatan): motif-motif wajar dapat berubah menjadi motif bersyarat.⁴

⁴ Purwanto Ngalim, *Psikologi Pendidikan*,, hal.62-63

3. Fungsi Motivasi

Motivasi belajar dianggap penting di dalam proses belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan nilainya atau manfaatnya. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar mendorong timbulnya tingkah laku dan mempengaruhi serta mengubah tingkah laku siswa. Fungsi motivasi dalam belajar yang akan diuraikan sebagai berikut:⁵

- a. Motivasi itu mendorong manusia itu untuk berbuat atau bertindak. Motivasi itu berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang memberikan energi (kekuatan) kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas.
- b. Motivasi itu menentukan arah perbuatan. Yakni ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita. Motivasi mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan itu. Makin jelas tujuan itu makin, makin jelas pula terbentang jalan yang ditempuh.
- c. Motivasi itu menyeleksi perbuatan kita. Artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu.⁶

4. Tujuan Motivasi

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauanya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Bagi seorang guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar

⁵Oemar hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal. 161

⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,(Jakarta:PT RajaGrafindo, 2006) hal.85

timbul keinginan dan kemauanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Dari penjelasan diatas, jelas disebutkan bahwa setiap tindakan motivasi mempunyai tujuan. Makin jelas tujuanya maka akan jelas pula tindakan memotivasi itu dilakukan.

5. Teori Motivasi

a. Teori Hedonisme

Hedone adalah bahasa Yunani yang berarti kesukaan, kesenangan, atau kenikmatan. Hedonisme adalah suatu aliran di dalam filsafat yang memandanng bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan (hedone) yang bersifat duniawi. Menurut pandangan hedoisme, manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yangyang penuh kesenangan dan kenikmatan. Oleh karena itu, setiap menghadapi persoalan yang perlu pemecahan, manusia cenderung memilih alternatif pemecahan yang dapat mendatangkan kesenangan daripada yang mengakibatkan kesukaran, kesulitan, penderitaan, dan sebagainya.

Implikasi dari teori ini ialah adanya anggapan bahwa semua orang akan cenderung menghindari hal-hal yang sulit dan menyusahkan, atau yang mengandung resiko berat, dan lebih suka melakukan sesuatuyang mendatangkan kesenangan baginya. Siswa di sebuah kelas merasa gembira dan bertepuk tangan mendengar pengumuman dari kepala sekolah bahwa guru matematikanya tidak mengajar karena sakit.

b. Teori Naluri

Dalam diri manusia terdapat tiga dorongan nafsu pokok, yaitu:

- 1) Dorongan nafsu (naluri) mempertahankan diri.
- 2) Dorongan nafsu (naluri) mengembamgkan diri
- 3) Dorongan nafsu (naluri) mengembangkan atau mempertahankan jenis.

Dengan dimilikinya ketiga naluri pokok itu, maka kebiasaan-kebiasaan ataupun tindakan dan tingkah laku manusia yang diperbuatnya sehari-hari mndapat dorongan atau digerakkan oleh ketiga naluri tersebut. Oleh karena itu, menurut teori ini, untuk memotivasi seseorang harus berdasarkan naluri mana yang akan dituju dan perlu dikembangkan. Misalnya, seorang siswa terdorong untuk berkelahi karena sering merasa dihinadan diejek teman-temanya karena ia diangap bodoh di kelasnya. (Naluri mempertahankan diri). Agar siswa itu tidak berkembang menjadi anak yang nakal yang suka berkelahi, maka perlu diberi motivasi, misalnya dengan menyediakan situasi yang dapat mendorong anak itu menjadi rajin belajar sehingga dapat menyamai teman-teman sekelasnya (naluri mengembangkan diri).

c. Teori Reaksi yang Dipelajari

Teori ini berpandangan bahwa tindakan atau perilaku manusia tidak berdasarkan naluri-naluri, tetapi berdasarkan pola-pola tingkah laku yang dipelajari dari kebudayaan di tempat orang itu hidup. Orang belajar paling banyak dari lingkungankebudayaan di tempat ia hidup dan dibesarkan. Oleh karena itu, teori ini, apabila seorang pemimpin ataupun seorang pendidik akan memotivasi anak buah atau

anak didiknya, pemimpin ataupun pendidik itu hendaknya mengetahui benar-benar latar belakang kehidupan dan kebudayaan orang-orang yang dipimpinnya. Dengan mengetahui latar belakang kebudayaan seseorang kita dapat mengetahui pola tingkah lakunya dan dapat memahami pula mngapa ia bereaksi atau bersikap yang mungkin berbeda dengan orang lain dalam menghadapi suatu masalah.

d. Teori Daya Pendorong

Teori ini merupakan perpaduan antara"teori naluri" dengan "teori reaksi yang dipelajari". Daya pendorong adalah semacam naluri, tetapi hanya suatu dorongan kekuatan yang luas terhadap suatu arah umum. Misalnya, suatu daya pendorong pada jenis kelamin lain. Semua orang dalam semua kebudayaan mempunyai daya pendorong pada jrnis kelamin yang lain. Namun, dalam cara-cara yang digunakan dalam mengejar kepuasan terhadap daya pendorong tersebut berlainan bagi setiap individu menurut latar belakang kebudayaan masing-masing. Oleh karena itu, menuut teori ini, apabila seorng pemimpin ataupun pendidik ingin memotivasi anak buah atau anak didiknya, ia harus mendasarkanya atas daya pendorong, yaitu atas naluri dan juga reaksi yang dipelajari dari kebudayaan lingkungan yang dimilikinya. Memotivasi anak didik yang sejak kecil dibesarkan di Gunung kemungkinan besar akan sangat berbeda dengan cara memberikan motivasi kepada anak yang dibesarkan di ota meskipun masalah yang dihadapinya sama.

e. Teori Kebutuhan

Teori motivasi yang sekarang banyak dianut orang adalah teori kebutuhan. Teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah

untuk memenuhi kebutuhanya, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhab psikis. Oleh karena itu, menurut teori ini,apabila seoang pemimpin atau pendidik bermaksudmemberikan motivasi kepada seseorang, ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apa kebutuhan-kebutuhan orang yang akan dimotivasinya.

Dari beberapa teori motivasi yang diuraikan, kita mengetahui bahwa setiap teori memiliki kelemahan dan kelebihan masing masing. Namun, jika dihubungkan dengan manusia sebagai pribadi dalam kehidupanya sehari-hari, teori-teori motivasi yang telah dikemukakan ternyata memiliki hubungan komplementer yang berarti saling melengkapi satu sama lain. Oleh karena itu, di dalam penerapanya kita tidak perlu terpaku atau hanya cenderung kepada salah satu teorinya saja kita dapat mengambil manfaat dari beberapa teori tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi seseorang pada saat kita melakukan tindakan motivasi. Pada umumnya motivasi intrinsik lebih kuat dan lebih baik daripada motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu, bangunlah motivasi intrinsik pada anak-anak didik kita. Jangan hendaknya anak mau belajar dan bekerja hanya karena rasa takut dimarahi, dihukum, mendapat angka merah, atau takut tidak lulus dalam ujian.

Teori Abraham Maslow

Maslow mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia. Kelima tingkatan kebutuhan pokok inilah yang kemudian dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia. Adapun kelima tingkatan kebutuhan pokok yang dimaksud dapat dilihat gambar berikut:



Keterangan:

- 1) Kebutuhan fisiologi: Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar, yang bersifat dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusiaseperti kebutuhan akan pangan, sandang, dan papan.
- 2) Kebutuhan rasa aman, dan perlindungan, seperti jaminan keamananya, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, tidak adail dsb.
- 3) Kebutuhan sosial yang meliputi antara lain kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan, sebagai pribadi yang diakui sebagai anggota kelompok, rasa setia kawan, dan kesjasama.
- 4) Kebutuhan akan penghargaan, termasuk kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan, atau status, pangkat, dsb.

5) Kebutuhan akan aktualisasi diri, seperti antara lain kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimal, kreativitas dan ekspresi diri. ⁷

6. Ciri-Ciri Adanya Motivasi Belajar

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sardiman bahwa ciri-ciri motivasi yang ada pada diri seseorang adalah:⁸

- a. Tekun dalam menghadapi tugas atau dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama.
- b. Ulet menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa.
- c. Tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh
- d. Menunjukkan minat yang besar terhadap bermacam-macam masalah belajar.
- e. Lebih suka bekerja sendiri dan tidak bergantung pada orang lain
- f. Tidak cepat bosan dengan tugas-tugas rutin
- g. Dapat mempertahankan pendapatnya
- h. Tidak mudah melepaskan apa yang diyakini
- i. Senang mencari dan memecahkan masalah

-

⁷ Purwanto Ngalim, *Psikologi Pendidikan.....*.hal.70-78

⁸Ali Imran, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1996), hal 88.

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada 6 faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

a. Sikap

Sikap adalah kombinasi antara konsep, informasi, dan emosi yang menyebabkan kecenderungan individu untuk mereaksi senang atau tida senang terhadap orang, kelompok, ide, kejadian atau objek-objek tertentu.

b. Kebutuhan

Kebutuhan adalah suatu kondisi kekurangan yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.

c. Rangsangan

Rangsangan adalah segala perubahan dalam persepsi atau pengalaman dalam lingkungan yang menyebabkan individu menjadi aktif.

d. Emosi

Emosi, mengacu pada pengalaman individu selama proses belajar.

e. Kemampuan

Kemampuan, mengacu kepada kemampuan individu untuk merespon sebagai hasil belajar

f. Penguatan

Penguatan adalah segala kegiatan yang memelihara dan meningkatkan kemungkinan untuk merespon lebih lanjut.

8. Cara Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa

a. Memberi Angka

Merupakan simbol dari kegiatan belajar, banyak siswa yang belajar hanya untuk mendapatkan angka/nilai yang baik. Biasanya siswa yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai dalam raport.

b. Hadiah

Hadiah juga dapat digunakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat dalam pekerjaan tersebut

c. Saingan/kompetisi

Persaingan dapat juga digunakan sebagai motivasi, baik persaingan individual atau persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Keterlibatan Diri

Keterlibatan diri ini menumbuhkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga kerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang sangat penting

e. Memberi ulangan

Para siswa akan giat belajar apabila mengetahui akan adanya ulangan karena ingin mendapatkan nilai yang baik.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil apalagi terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk giat belajar.

g. Pujian

Sebagai hadiah yang positif yang sekaligus memberikan motivasi yang baik.

h. Hukuman

Sebagai hadiah yang negative tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

i. Hasrat untuk belajar

Berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar.

j. Minat

Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan motivasi yang pokok, proses belajar itu akan berjalan lancar apabila disertai dengan minat.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

9. Indikator Motivasi

Indikator motivasi ada 6 yaitu:

- a. Mempunyai keinginan untuk berhasil.
- b. Mempunyai dorongan dorongan belajar.
- c. Mempunyai harapan untuk meraih cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.¹⁰

B. Media Kotak Nilai Bertingkat

- 1. Pengantar Media
 - a. Pengertian Media Pembelajaran

⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*,...., hal.93-95

¹⁰ Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukuranya*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2006), hal.23

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah, berarti'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arabmedia adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.¹¹

Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini,guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis,atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Seringkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Hamalik mengemukakan dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

_

¹¹ Sadiman Arief S dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hal. 6-7

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, Natinal Education Association memberikan definisi media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatanya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau diganti dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran, komunikasi pandang-dengar, teknologi pendidikan, alat peraga, dan media penjelas.

b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pendidikan

Pemerolehan pengetehuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktoriral atau gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label iconic (artinya gambar atau image), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan,foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' meeka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan,foto, atau film.

Pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba memcocokkanya dengan 'simpul' pada *image* mental atau mencocokkanya

dengan pengalamanya membuat 'simpul'. Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh 'pengalaman' (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (ecoding) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (decoding).

Cara pengolahanya pesan oleh guru dan murid dapat digambarkan sebagai berikut:¹²

Pesan diproduksi dengan:	Pesan dicerna dan diinterprestasi dengan:
Berbicara, menyanyi,	Menden garkan
Memainkan alat music,dsb;	
Memvisualisasikan melalui	Managemeti
Wentylsuansasikan melalui	Mengamati
Film, foto, lukisan, gambar,	
Model, patung, grafik, kartun,	
Gerakan nonverbal	
Menulis atau mengarang	← Membaca

Gambar 2.1 Pesan Dalam Komunikasi

_

¹² Sadiman Arief S dkk, *Media Pendidikan*,, hal.12

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu.

Urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

c. Ciri-Ciri Media Pendidikan

Gerach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukanya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek yang telah diurut dan disusun kembali dengan media sepertti fotografi, video, tape, audio tape, disket koputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil

gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiktatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang tejadi pada satu waktu trtentu ditransporsikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadianya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabaikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kali pun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun kelompok.

2) Ciri Manipulasi

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *timelapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompongkemudizn menjzdi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat yang menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Pada rekaman gambar hidup (video, motion, film) kejadian dapat diputar mundur.

Media menampilkan bagian-bagian penting atau utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulasi memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian ataupemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehinggga dapat megubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejaddian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengigat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Media visual bisa terlihat dari tingkat kenikmatan siswa kektika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi yang menyangkut masalah social atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atua pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatori

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Dari beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkunganya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruan kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.

- d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau similasi computer.
- e) Kejadian atau percabaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti computer film, dan video.
- f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi computer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkunganya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹³

2.Media Kotak Nilai Bertingkat

a. Pengertian media Kotak Nilai Bertingkat

Media Kotak Nilai Bertingkat yaitu media pembelajaran yang terdiri dari kotak-kotak yang dirangkai diatas kertas karton yang didalam kotak tersebut terdapat soal-soal yng berbeda tingkat kesulitanya dan didepanya terdapat nilai yang sesuai dengan tingkat kesulitan masing-masing soal.bagian depan diberi gambar dengan tema Penyajian dengan menggunakan media kotak nilai bertingkat sangat menguntungkan untuk menarik perhatian anak-anak sehingga anak-anak menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu anak-anak akan merasa senang karena anak-anak

1

¹³ Arsyad Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2013) hal.3-30

diajak untuk belajar dan bermain maka suasana pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan anak tidak akan merasa cepat bosan.

b. Alat-alat untuk membuat media Kotak Nilai Bertingkat

Alat-alat yang digunakan untuk membuat media Kotak Nilai Bertingkat, yaitu:

- 1) Kertas Origami
- 2) Lem alteco
- 3) Kertas Hias Kuning
- 4) Kardus
- 5) *Cutter*
- 6) Alat bantu lain, yang diperlukan seperti double tape, gunting, dan lain-lain

c.Langkah-Langkah Pembuatan

- 1) Siapkan alat-alat yang dibutuhkan.
- 2) Ambil kertas origami bentuk menjadi persegi dengan cara melipat sebanyak 10 buah
- 3) Kardus diambil bagian tengah
- 4) Lubangi kardus sesuai ukuran kotak yang telah dibuat
- 5) Alasi kardus yang telah dilubangi dengan kertas hias warna kuning
- 6) Tempelkan poin atau nilai di bagian depan kotak.
- 7) Isi setiap kotak dengan satu soal
- 8) Di depan kotak berilah nilai yang sesuai dengan tingkat kesulitan soal.
- 9) Hias kertas kardus dengan bentuk-bentuk bintang atau bunga agar lebih menarik.

d.Langkah-Langkah penggunaan

Untuk permainan kuis nilai bertingkat

- 1) Siswa dibagi menjadi 4-5 kelompok
- 2) Setiap kelompok memilih anggota yang bermain pertama, kedua dan selanjutnya
- 3) Anggota yang dipilih berdiri ditempatnya masing-masing
- 4) Masing-masing siswa memilih kotak yang berisi soal dan nilai
- Jika siswa dapat menjawab soal dalam kotak maka nilai yang ada di kotak menjadi miliknya
- 6) Setiap siswa akan mendapatkan satu soal yang berbeda
- 7) Jika setiap siswa sudah menjawab maka kelompok akan berebutan untuk mendapatkan nilai dari kotak tersebut.
- 8) Nilai kelompok yang tertinggi akan mendapatkan reward dari guru.
- 3.Kelebihan dan kekurangan media Kotak Nilai Bertingkat
 - a. Kelebihan
 - 1) Lebih menarik perhatian siswa.
 - Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama denagan siswa lain.
 - 3) Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan.
 - 4) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif
 - 5) Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.
 - 6) Siswa tidak mudah bosan sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
 - 7) Media Kotak Nilai Bertingkat yang telah digunakan dapat disimpan dengan baik, dan dapat dipakai lagi berulang-ulang.
 - 8) Dapat diletakkan dimana saja sehingga dapat dilihat kembali.

- 9) Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan.
- 10) Menghemat waktu guru untuk tidak menulis di papan tulis.
- 11) Sesuai untuk pembelajaran dalam kelas besar.

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang lebih untuk mempersiapkan media dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Terbatasnya keahlian dalam membuat media pembelajaran tersebut.
- 3) Dalam pembelajaran dibutuhkan waktu yang lama.

C. Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah

1. Definisi Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuanatau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris 'science'. Kata 'science' sendiri berasal dari kata dalam Bahasa Latin 'scientia' yang berarti saya tahu.'Science' terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan social) dan natural science (ilmu pengetahuan alam). Namun, dalam perkembnaganya science yang diterjemahkan sebagai sains yang berartiIlmu Pengetahuan Alam (IPA) saja, walaupun pengertian ini kurang sesuai dan bertentangan dengan etimologi. Untuk itu, dalam hal ini tetap menggunakan istilah IPA menunjuk pada pengertian sains yang kaprah yang berarti natural science.¹⁴

Sains atau IPA adalah suatu cara untuk mempelajari aspek-aspek tertentu dari alam secara terorganir, sistematik, dan melalui metode-metode saintifikyang terbakukan. Ruang lingkup sains terbatas pada hal-hal yang dapat dipahami oleh indra (penglihatan, sentuhan, pendengaran, rabaan,dan pengecapan). Sedangkan, yang disebut metode saintifik adalah

.

¹⁴ Trianto, Model Pembelajaran Terpadu..., hal.136

langkah-langkah yang tersusun secara sistematik untuk memperoleh suatu kesimpulan ilmiah. 15

2. Hakikat Penbelajaran IPA

a. Belajar Mengajar IPA

Pendekatan belajar mengajar yang paling cocok dan paling efektif untuk pembelajara IPA adalah pendekatan yang mencakup kesesuaian antara situasi belajar anak dengan situasi kehidupan yang nyata di masyarakat. Selanjutnya menemukan ciriciri esensial dari situasi kehidupan yang berbeda-beda akan meningkatkan kemampuan menalar, dan berpikir kreatif pada anak didik. Model belajar yang cocok untuk anak Indonesia adalah belajar melalui pengalaman langsung (*Learning by doing*). Model belajar ini memperkuat daya ingat anak dan biayanya sangat murah sebab menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungan anak sendiri.

Dikutip oleh Tisno Hadisubroto dalam bukunya Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, Piaget mengatakan bahwa pengalaman langsung yang memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Pengalaman langsung anak secara spontan dari kecil (sejaklahir) sampai berumur 12 tahun. Efesiensi pengalaman langsung pada anak tergantung pada konsistensi antara hubungan metode dan objek yang dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Anak akan siap untuk mengembangkan konsep tertentu hanya bila ia telah memiliki struktur kognitif (skemata) yang menjadi prasyaratnya yakni perkembangan kognitif yang bersifat hirarkhis dan integrative.

-

¹⁵ Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, (Jogjakarta:Diva Preaa,2013), hal.41

b. Tujuan Kurikuler Pembelajaran IPA

Berbagai alasan yang menyebabkan mta pelajaran IPA dimasukkan di dalam suatu kurikulum sekolah yaitu : (1) Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya hal itu tidak perlju dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, dan disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi adalah IPA. Orang tidak menjadi insiyur elektronika yang baik, atau dokter yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenai ilmu pengetahuanalam,(2) Bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaranyang melatih atau mengembangkan kemampuan berpikir kritis; misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode "menemukan sendiri". Sebagai contoh hal berikut ini: "Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?" Anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal ini, (3) Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafaaln belaka, (4) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Aplikasi teori perkembangan kognitif pada pendidika IPA adalah sebagai berikut:

- Konsep IPA dapat berkembang baik, hanya bila pengalaman langsung mendahului pengenalan generalisasi-generalisasiabstrk. Metode seperti ini berlawanan dengan metode tradisional, dimana konsep IPA diperkenalkan secara verbal saja.
- 2) Daur belajar yang mendorong perkembangan konsep IPA sebagai berikut:

- a) Eksplorasi, yaitu kegiatan dimana anak mengalami atau mengindra objek secara langsung. Pada langkah ini anak memperoleh informasi baru yang adakalanya bertentangan dengan konsep yang telah dimiliki.
- b) Generalisasi, yaitu menarik kesimpulan dari beberapa informasi (pengalaman) yang tampaknya bertentangan dengan yang telah dimiliki anak.
- c) Deduksi, yaitu mengaplikasikan konsep baru (generalisasi) itu pada situasi dan kondisi baru.

Proses berpikir berkembang melalui tahap-tahap daur belajar ini mendorong perkembangan berpikir sietiko-dedukatif, yakni anak dapat menganalisisi objek IPA dari pemahaman umum hingga pemahaman khusus.

Ciri-ciri masing-masing tahap dapat digambarkan dibawah ini:

- a) Tahap Eksplorasi: merupakan awal dari daur belajar. Dalam tahap ini guru berperan tidak langsung. Guru merupakan pengamat yang memiliki pertanyaan-pertanyaan dan membantu individu murid maupun kelompok. Peranan murid dalam tahap ini sangat aktif. Mereka memanipulasi materi yang diajarkan.
- b) Tahap pengenalan konsep: Dalam tahap ini guru berperan lebih tradisional. Guru mengumpulkan informasi dari murid-murid yang berkaitan dengan pengalaman mereka bereksplorasi. Bagian ini merupakan waktu untuk menyusun perbendaharaan kata, materi-materi seperti buku, alat pandang dengar dan materi tertulis lainya diperlukan untuk penyusunan konsep-konsep.

c) Tahap penerapan konsep: pada bagian ini guru mempunyai situasi atau masalah yang dapat dipecahkan berdasarkan pengalaman eksplorasi sebelum pengenalan konsep. Seperti hal lainnya pada tahap eksplorasi murid-murid terlibat dalam berbagai kegiatan.¹⁶

IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapanya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting, tetapi struktur kognitif anak-anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan, pada hal mereka perlu diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA dan yang perlu dimidifikasikan sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Keterampilan proses sains didefisinisikan ole Paolo dan Marten (dalam buku yang dikarang oleh Carin) adalah: (1) mengamati, (2) mencoba memahami apa yang diamati, (3) mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi, (4) menguji ramalan-ramalan di bawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar. Selanjutnya Paolo dan Marten juga menegaskan bahwa dalam IPA tercakup juga coba-coba dan melakukan kesalahan, gagal dan mencoba lagi. Ilmu pengetahuan alam tidak menyediakan semua jawaban untuk semua masalah yang kita ajukan. Dalam IPA anak-anak dan kita harus tetap bersikap skeptic sehingga kita selalu siap memodifikasi model-model yang kita punyai tentang alam ini sejalan dengan penemuan-penemuan baru yang kita dapatkan.

Setiap guru harus memahami akan alasan mengapa suatu mata pelajaran yang diajarkan perlu diajarkan di sekolahnya. Demikian pula halnya dengan guru IPA,

1

¹⁶ Usman samatoa, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, (Jakarta: PT INDEKS, 2011),hal.4-7

baik sebagai guru mata pelajaran maupun sebagai guru kelas, seperti halnya di sekolah dasar .

D. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Kotak Nilai Bertingkat

Dalam belajar motivasi sangat penting, motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Di sekolah seringkali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos, dan sebagainya. Dalam demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikiranya. Banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat. Jika seseorang mendapat motivasi yang tepat, maka akan menciptakan sebuah kekuatan yang luar biasa, sehingga akan tercapai hasil-hasil yang semula tidak terduga

Media Kotak Nilai Bertingkat juga dapat memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai konsep yang diajarkan oleh guru. Dalam penggunaan media Kotak Nilai Bertingkat, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4 atau 5 orang yang beragam kemampuanya, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswi di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran. Dengan menggunakan Media Kotak Nilai Bertingkat semua siswa menjalani kuis secara individu tentang materi tersebut, setiap siswa akan memilih kotak yang memiliki nilai dan siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar maka nilai yang dipilih akan menjadi miliknya, pada saat itu mereka memperebutkan nilai yang ada dalam kotak tersebut. Kelompok yang memiliki nilai yang tertinggi akan mendapatkan hadiah dari guru.

Dari penelitian terdahulu yang diteliti oleh Agus Imam dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul penelitian peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media visual (kotak nilai bertingkat) mata pelajaran IPA kelas III SDN Donokerto Turi. Berdasarkan hasil penelitian melalui analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunakan media pembelajaran visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri Donokerto. Peningkatan motivasi belajar siswa ditandai dengan peningkatan persentase aspek-aspek motivasi melalui observasi selama dua siklus, yaitu aspek perhatian meningkat 19.44% dari 63.89% pada siklus I menjadi 83.33% pada siklus II, aspek minat meningkat 14.59% dari 58.33% pada siklus I menjadi 72.92% pada siklus II, aspek kemauan meningkat 11.66% dari 63.33% pada siklus I menjadi 74.99% pada siklus II, dan aspek ketekunan meningkat 10.42% dari 60.41% pada siklus I menjadi 70.83% pada siklus II. Hasil rerata peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 14.03%, yaitu dari 61.49% pada siklus I meningkat menjadi 75.52% pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar siswa juga ditunjukkan dengan adanya perubahan sikap siswa yang lebih baik pada saat mengikuti pembelajaran IPA.

Siswa memiliki semangat belajar lebih besar dari pada sebelumnya. Siswa lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran serta mampu memusatkan perhatian terhadap materi pembelajaran. Siswa lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran IPA, tekun menghadapi tugas-tugas yang diberikan guru, mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, dan tidak ada lagi yang membolos saat pelajaran berlangsung seperti yang dilakukan sebelumnya.