

**PENGARUH KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA
AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI SISWA PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SD NEGERI 76
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah



Oleh:
Nopi Epayanti
NIM 1611240131

**PROGRAM STUDI PGMI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASA IBTIDA'YAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
2021**



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, Fax (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Skripsi Sdr : Nopi Epayanti

NIM : 1611240131

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dari perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi

Sdr:

Nama : Nopi Epayanti

NIM : 1611240131

Judul : **Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SD Negeri 76 Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Januari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Irwan Satria, M.Pd

NIP 197407182003121004


Heny friantary, M.Pd

NIP 198508022015032002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu, Telp. (0736) 51276, Fax. (0736) 51171

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: *"Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Negeri 76 Kota Bengkulu"*, yang disusun oleh Ayu Dwi Ainayah, NIM: 1611240104, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa tanggal 26 Januari 2021, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Dra. khermarina, M.Pd.I

NIP. 196312231993032002

Sekretaris

Sinta Agusmiati, M.Pd

NIP. 198408302019032005

Penguji I

Dr. Adisel, M. Pd

NIP. 197612292003121004

Penguji II

Hengki Satrisno, M.Pd.I

NIP. 199001242015031005

Bengkulu, 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 196903081996031005

MOTO

*Jika ingin sukses menggapai sesuatu janganlah kamu perdulikan berapa lama waktu yang ditempuh namun lihatlah seberapa usahamu tidak berhenti dan menyerah dalam menggapainya, karena kesuksesan dan kemajuan terwujud diluar zona nyaman
(Nopi Epayanti)*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rahmat dan syukur, dengan kerendahan hati kebahagiaan telah ku nikmati, secercah cita-citaku telah kuraih namun perjuanganku belum lah selesai. Kebahagiaanku hari ini mewakili setiap impianku. Dengan penuh rasa bahagia, skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang kusayangi:

1. Kepada kedua orang tuaku (Sabi'in dan Lahini) yang telah mendidik dan membesarkan dengan penuh kasih sayang melalui perhatian serta pengorbanan dan perjuangan mereka sehingga mencapai keberhasilan.
2. Kakak-kakaku Hendi Apriansya dan Ondri Julio serta semua keluargaku yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan kasih sayang dan doa serta motivasi yang tak terhingga.
3. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd, selaku Ka Prodi PGMI sekaligus pembimbing akademik yang telah banyak memberikan saran dan masukannya
4. Teman- teman seperjuangan angkatan 2016 khususnya PGMI Lokal C, serta teman-teman ku KKN Berbasis Masjid kelompok 76 yang mendoakan dan memberikan dukungan selama dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Terkhusus buat teman-teman ku, Ayu Dwi Ainayah, Revi Febriani, Nenda Utari, Resi Yulia Rafika dan Ermaya Sari yang telah membantu dan mendukung serta selalu memberikan dorongan semangat yang sangat luar biasa kepada saya.
6. Agama Bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi jembatan penghubung dalam menggapai keberhasilan

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nopi Epayanti

NIM : 1611240131

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan tadrīs

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDN 76 Kota Bengkulu.”** Adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Penulis



Nopi Epayanti

NIM. 1611240131

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nopi Epayanti
NIM : 1611240131
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 76 Kota Bengkulu.**

Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <https://www.duplichecker.com/>. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 8,36 % dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Mengetahui
Ketua Tim Verifikasi


Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121001

Bengkulu, 14 Januari 2021
Yang Menyatakan



Nopi Epayanti
NIM. 1611240131

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur penulis hanturkan kehadirat Allah SWT atas nikmat ilmu dan limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “.Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDN 76 Kota Bengkulu. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan dan dilimpahkan kepada junjungan dan suri tauladan yang baik umat manusia yakni nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis hanturkan terima kasih kepada Bapak/ Ibu:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M., M.Ag., selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
3. Nurlaili, M.Pd.I, selaku ketua jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
4. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd, selaku Ka Prodi PGMI.
5. Dr. Irwan Satria M.Pd, selaku Pembimbing I Skripsi, yang selaku membantu dan membimbing dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Heny Friantary, selaku Pembimbing II Skripsi, yang selaku membantu dan membimbing dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Ahmad Irfan, S.sos,I, M.Pd.I selaku Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memfasilitasi penulis dalam pembuatan skripsi ini.
8. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, terkhususnya kepada para dosen-dosen yang telah mengajar dan memberikan pengetahuan kepada penulis.
9. Syamsul, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, Guru kelas IV, serta seluruh pihak sekolah SDN 76 Kota Bengkulu yang telah memberi izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

Bengkulu 26 Januari 2021
Penulis

Nopi Epayanti
NIM 1611240131

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
POERSEMBAHAN	iv
MOTO	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
1. Pengertian Pengaruh.....	10
2. Kreativitas Guru	10
a. Pengertian Kreativitas Guru	10
b. Ciri-Ciri Guru Kreatif.....	14
c. Mengembangkan Sikap Kreatif.....	15
d. Tahap-Tahapan Kreativitas	15
e. Kreativitas dan faktor-faktor yang mempengaruhinya	15
3. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Landasan Media Pembelajaran.....	18
c. Tujuan Media Pembelajaran.....	19

d. Fungsi Media Pembelajaran	19
e. Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran.....	24
f. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	25
4. Media Audio Visual	27
a. Pengertian Media Audio Visual	26
b. Karakteristik Media Audio Visual	26
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual.....	27
5. Motivasi	28
a. Pengertian Motivasi Belajar	28
b. Tujuan Motivasi Belajar.....	29
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	29
6. Pembelajaran Tematik.....	30
a. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	30
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	31
c. Prinsip Model Pembelajaran Tematik.....	32
d. Keunggulan Pembelajaran Tematik	33
B. Kajian Pustaka	34
C. Rumusan Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
D. Variabel dan Indikator Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	
A. Deskripsi Data.....	50
B. Analisis Data.....	52
C. Keterbatasan Penelitian.....	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 61

B. Saran 62

Daftar Pustaka

Lampiran-Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
1.1	Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Tematik siswa Kelas IV SD Negeri 76 Kota Bengkulu.....	5
2.1	Hasil Penelitian Terdahulu.....	37
3.1	Populasi Penelitian.....	41
3.2	Sampel Penelitian.....	42
3.3	Indikator Penelitian.....	43
3.4	Kategori Skala Penilaian Angket.....	44
3.5	Hasil Uji Validitas Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual.....	45
3.6	Hasil Uji Realibilitas Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual.....	46
3.7	Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar Siswa.....	47
3.8	Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Siswa...	47
4.1	Distribusi Frekuensi Kreativitas Guru Dalam.....	53
	Pemanfaatan Media Audio Visual.....	54
4.2	Deskripsi Data Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual.....	54
4.3	Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa.....	55
4.4	Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa.....	55
4.5	Uji Normalitas Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual.....	56
4.6	Uji Normalitas Skor Angket Motivasi Belajar Siswa...	57
4.7	Anova.....	57
4.8	Deskriptiv Statistik.....	58
4.9	Korelasi Antara Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Siswa.....	58
4.10	deskriptiv statistik.....	59
4.14	model sumary.....	59

4.15	Koefisien	60
4.16	Anova	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran: 1 Validasi Ahli Materi Angket	1
Lampiran: 2 Soal Angket Uji Coba.....	2
Lampiran : 3 Soal Angket Valid	3
Lampiran : 4 Deskripsi Data Hasil Uji Coba Intrumen Angket Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual	4
Lampiran : 5 Deskripsi Data Hasil Uji Coba Intrumen Angket Motivasi Belajar	6
Lampiran : 6 Data Siswa Sample Penelitian	8
Lampiran : 7 Deskripsi Data Skor Angket Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual	10
Lampiran : 8 Deskripsi Data Skor Angket Motivasi Belajar	16
Lampiran : 9 Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Berdasarkan Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual ..	22
Lampiran : 10 Uji Validitas Instrumen Angket Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual.....	26
Lampiran : 11 Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar	29
Lampiran : 12 Uji Prasyarat Analisis	32
Lampiran : 13 Uji Linieritas	35
Lampiran : 14 Uji Hipotesis	39
Lampiran : 15 Surat Izin Penelitian	40
Lampiran : 16 Surat Balasan Penelitian	41
Lampiran : 17 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	42
Lampiran : 18 Surat Pernyataan Perubahan Judul	43
Lampiran : 19 Surat Penujukan Pembimbing Skripsi	44
Lampiran : 20 Surat Tugas Komprehensif	45
Lampiran : 21 Kertas Bimbingan	46
Lampiran : 22 Dokumentasi	47

Nama : Nopi Epayanti
NIM : 1611240131
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'yah

ABSTRAK

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa di kelas IV SD N 76 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *expost facto*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen soal berbentuk angket. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana yaitu: uji prasyarat analisis (Uji normalitas dan Uji Linieritas). Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas guru dalam memanfaatkan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD N 76 Kota Bengkulu. Hasil ini dilihat dari harga $F_{hitung} = 69.989 > F_{tabel} = 3.96$ dan $P-value(sig.) = 0.000 < 0.05$. dan harga koefisien determinasi (R Square) dalam table summary yaitu sebesar 0.470 atau sebesar 47.0 %. Artinya variable kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual itu berpengaruh sebesar 47.0 % terhadap motivasi belajar siswa, sisanya dipengaruhi oleh hal lain yang tidak diteliti.

***Kata Kunci:* Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa**

Name : Nopi Epayanti

NIM : 1611240131

Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'yah

ABSTRAC

. in the use of audio-visual media on student learning motivation in grade IV SD N 76 Bengkulu City. This research uses quantitative research with the ex post facto method. This study used data collection techniques using a questionnaire-shaped question instrument. In this study using data analysis techniques using simple linear regression analysis. Based on the research results there is a significant influence effect on teacher creativity in utilizing audio-visual media on the learning motivation of fourth grade students of SD N 76 Kota Bengkulu. This result is seen from $p >$ and P-value (sig.) = 0.000 $<$ 0.05. and the coefficient of determination (R Square) in the table summary, which is 0.470 or 47.0%. This means that the variable of teacher creativity in the use of audio-visual media has an effect of 47.0% on student learning motivation, the rest is influenced by other things not examined.

***Keywords:*The influence of The use of audio-visual media on student motivation**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan suatu negara semua manusia dilahirkan ke dunia mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan sebuah pendidikan. Pendidikan merupakan cara paling efektif untuk keluar dari suatu lingkaran yang menyeret kepada kebodohan dan kemelaratan.¹ Dengan kata lain, pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam membangun peradaban bangsa. Pendidikan satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas.² Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis.³ Melalui proses pendidikan suatu bangsa berusaha untuk mencapai kemajuan-kemajuan dalam berbagai bentuk kehidupannya, baik dalam bentuk bidang ekonomi, social, politik, ilmu pengetahuan teknologi dan dalam bidang-bidang kehidupan lainnya.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan yaitu mengolah sumber daya manusia yang ada menjadi manusia yang mempunyai kompetensi unggulan yang dapat dibanggakan dan diamalkan dalam kehidupan nyata. Undang-undang sistem pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa tujuan pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan

¹ Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, (Jakarta PT Raja Grafindo Perseda), hal. 68.

² Aris Shoimin, Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013, (Yoyakarta Ar-Ruzz Media, 2004), hal. 15.

³ Jejen Musfah, Pendidikan Holistik Pendekatan Lintas Perspektif, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 177.

kebangsaan.⁴ Di dalam ilmu islam orang yang beriman dan berpendidikan derajatnya lebih tinggi dari yang lainnya. Oleh karena itu pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan di dunia. Sesuai dengan firman Allah Swt.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجًا وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan."(Al mujadalah:11)⁵

Ilmu pendidikan lebih menitik beratkan pada pemikiran bagaimana sebaiknya sistem pendidikan, tujuan pendidikan, materi pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan, cara penilaian, cara penerimaan siswa, guru yang bagaimana. Jadi ilmu pendidikan lebih menitik beratkan teori. Sementara pendidikan lebih menekankan pada praktik yang menyangkut kegiatan belajar mengajar. Secara etimologi, pendidikan adalah bimbingan yang diberikan kepada anak. pendidikan juga merupakan proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia.⁶ Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar.

Berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong ke pencapaian tujuan yang dicita-

⁴ Undang-undang Sisdiknas, UU RI NO 20 Tahun 2003, (jakarta: Sinar Grafik, 2019), hal. 3.

⁵ Al-Quran Terjemahan Ar-Razzaq, Al Mujadalah: 11,(Jakarta: CV Pustaka Jaya Ilmu, 2014), h 543

⁶ Slamet Widodo, Ismail Suardi Weke, Yayasan Emeyodere Dalam Pelayanan Pendidikan Masyarakat Kokoda di Kota Sorong, (Cv Budi Utama: Yogyakarta,2020), hal. 8.

citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran. Pendidik yang dikehendaki saat ini diharapkan mampu menampilkan sosok guru yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga menunjukkan kemampuannya, dan mengembangkan kreativitas. Ini berkaitan erat dengan kemampuan guru dalam memilih dan mengembangkan metode, media serta pengolahan kelas yang baik dan kondusif dalam proses pembelajaran.

Guru harus dapat menciptakan lingkungan kelas yang membantu perkembangan peserta didik. Dengan suatu pola pembelajaran yang baik guru dapat menciptakan kontribusi iklim kelas yang sehat. Lingkungan ini hendaknya dapat mencerminkan kepribadian guru dan perhatian serta penghargaan atas usaha para siswanya. Menjadi Guru Profesional akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Oleh karenanya kemampuan guru dalam mengajar sangat penting demi terciptanya proses belajar mengajar yang diharapkan, khususnya dalam menarik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Untuk menumbuhkan motivasi tersebut, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengajar. Wawasan guru juga diharapkan tidak terjebak pada buku teks semata, tetapi guru dituntut untuk mampu menerapkan cara belajar yang menarik, hal ini berkaitan erat dengan kreativitas yang dimiliki oleh guru.⁷

Kreativitas dalam pembelajaran merupakan pengembangan potensi di luar batasan intelegensi, menemukan cara yang baru yang lebih baik untuk memecahkan masalah pendidikan. Sehingga guru yang mempunyai kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan pendidik untuk mengekspresikan sesuatu yang baru dan unik dengan mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih menarik. Kreativitas berkaitan dengan profesionalisme seorang guru, sebab guru yang profesional akan mudah mengembangkan pembelajaran di dalam lingkungan sekolah.

⁷ Hamzah B. Uno Dan Nasrudin Mohamad, Belajar Dengan Pendekatan Paikem, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 151.

Selain itu guru yang profesional tidak hanya menguasai materi tetapi jauh dari guru profesional memahami metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Sarana dan prasarana yang dapat sebagai alat penunjang pembelajaran. Bagi guru inspiratif, kehadiran budaya modern ini selayaknya ditempatkan sebagai potensi dan tantangan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih inspiratif Sebagai konsekuensinya , guru juga harus mengikuti perkembangan budaya baru ini secara responentif.

Pada kondisi semacam inilah, respon secara kreatif terhadap perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebagai media untuk memperkukuh dan memaksimalkan hasil pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari lagi. Sebagai ilustrasi sederhana, guru sekarang ini harus menguasai dengan baik terhadap computer, internet dan berbagai media baru. Karena media-media baru tersebut kini sudah sedemikian akrab dikalangan peserta didik. Keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh adanya motivasi belajar siswa. Adanya motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar akan menciptakan suasana yang kondusif dan interaktif.

Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga menimbulkan kurang adanya komunikasi dan bahkan kebanyakan guru hanya mengejar target materi siswa bukan memotivasi siswa agar aktif belajar. Dengan demikian, merupakan hal yang sangat penting bagi para pengajar untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang media pembelajaran yang telah diketahui. Karena dengan menguasai beberapa media pembelajaran, maka seorang guru akan merasakan adanya kemudahan di dalam melaksanakan pembelajaran dikelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai di dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan tuntas sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 14-20 Februari 2020, ditemukan permasalahan Peneliti melihat aktivitas siswa saat proses belajar mengajar masih terbilang rendah dan bersifat pasif cenderung

sebagai penerima saja, sehingga terlihat jenuh dan kurang interaktif ketika pembelajaran di dalam kelas. Siswanya banyak yang ngantuk kurang bersemangat. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Siswa kurang termotivasi, kurang berani mengemukakan pendapatnya bila diberikan pertanyaan dari guru. Melihat kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih terbilang rendah. Motivasi siswa diperlihatkan dengan adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

Banyak hal yang menyebabkan kondisi di atas terjadi misalnya berasal dari diri pribadi siswa dan dari luar pribadi siswa sendiri yang kemudian dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Misalnya yang berasal dari dalam diri pribadi siswa yang bisa menurunkan motivasi belajarnya, masalah keluarga, teman, lingkungan dan lain sebagainya, selain kondisi faktor dalam pribadi siswa, faktor luar juga bisa mempengaruhi misalnya: kondisi lingkungan sekolah yang kurang kondusif misalnya, bising karena dekat jalan raya atau dekat pasar, keadaan kelas yang kurang kondusif misalnya luas ruangan tidak sebanding dengan jumlah siswa atau kemungkinan bisa berasal dari pendidik yang memberikan materi pembelajaran.

Pendidik belum memanfaatkan media audio visual secara maksimal, pendidik terbiasa dengan menggunakan media yang kurang bervariasi. Kepala Sekolah Syamsul Hidayat memberikan penjelasan mengapa belum menggunakan media audio visual secara maksimal karena kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, sarana yang ada terbatas. sehingga media yang digunakan masih kurang begitu menarik perhatian siswa untuk termotivasi Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa dalam proses KBM masih rendah.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Tematik Siswa Kelas IV SD
Negeri 76 Kota Bengkulu

No	Kelas	Nilai		Jumlah
		<75	>75	
1	IV A	14	13	27
2	IV B	13	13	26
3	IV C	14	14	28

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang mendapatkan KKM 75 pada kelas IV A berjumlah 14 Orang dan yang dibawah KKM berjumlah 13 orang, pada kelas IV B jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 13 orang dan yang dibawah KKM berjumlah 13 orang dan pada kelas C jumlah siswa yang di atas KKM berjumlah 14 orang dan yang dibawah KKM berjumlah 14 orang. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa 50% siswa mendapat hasil belajar yang kurang memuaskan/dibawah KKM.

Melihat argument tersebut, maka penulis berupaya untuk mengkaji lebih dalam terhadap permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Audio Visual terhadap motivasi siswa pada pembelajaran tematik Kelas IV DI SDN 76 Kota Bengkulu**” dengan harapan kajian ini dapat dipakai untuk kegiatan penggunaan pembelajaran dalam usaha meningkatkan motivasi belajar di lembaga pendidikan tersebut.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV?

C. Tujuan dan Manfaat penelitian

Tujuan dari penelitian ini Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV?

1. Manfaat teoritis

Untuk memberikan sumbangan, bahan informasi dan pertimbangan khususnya bagi guru-guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran sebagai suatu alat yang bisa membantu kualitas pembelajaran.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

Dapat menumbuhkan minat, motivasi dan semangat juang yang tinggi terhadap proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan guru dan menjadi bahan pengajaran guru maupun calon guru kedepannya dalam menumbuhkan kreativitas pembelajaran agar pengajaran selalu membaik.

c. Bagi sekolah

Menumbuhkan minat, motivasi dan semangat terhadap sekolah agar senantiasa melakukan perbaikan pada pembelajaran supaya mutu pendidikan meningkat.

d. Bagi peneliti

Selanjutnya hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan yang positif dan memberikan motivasi yang baik agar terus berkembang dengan baik

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁸ Dalam hal ini pengaruh lebih condong ke dalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang untuk menuju arah yang lebih positif. Bila pengaruh ini adalah pengaruh yang positif, maka seseorang akan berubah menjadi lebih baik yang memiliki visi dan misi jauh ke depan.

Ada beberapa pengertian pengaruh yaitu:

- a. Pengaruh diumpamakan sebagai A mempunyai pengaruh atas B sejauh ia dapat menyebabkan B untuk berbuat sesuatu yang sebenarnya tidak akan B lakukan.
- b. Pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan agar bertindak dengan cara tertentu, terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya.⁹

Secara teori pengaruh meneliti pola kausalitas atau fungsi sebab akibat dari sebuah variabel atau lebih terhadap variabel lain berlandaskan teori tertentu. Dengan kata lain, terdapat variabel yang secara teoritik mempengaruhi (independen variabel) kemudian melihat efek dari variabel tersebut terhadap variabel lain yang dipengaruhi (dependen variabel). Untuk lebih jelas marilah kita simak percakapan berikut:

A: “ Lin apakah kamu tahu bedanya teh tawar sama teh manis?!”

B: “ yah jelas teh manis itu di kasih gula sedangkan teh tawar itu tidak!!!”

⁸ Partanto, Kamus Ilmiah Populer, (Pasurun:1990), hal. 51.

⁹ Miriam Budiarto, Dasar-Dasar Ilmu Politik, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), hal. 67.

Berdasarkan percakapan di atas memang benar adanya sebenarnya penyebab teh itu manis adalah gulanya. Semakin banyak kita memasukan gula, maka semakin manis rasa teh itu. Gula menjadi variabel X (sebab: masalah) dan rasa manis menjadi variabel Y (akibat:gejalah). Inilah yang dinamakan pengaruh: (X)beperengaruh terhadap (Y).¹⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pengaruh merupakan sebuah hal yang abstrak yang tidak bisa dilihat tapi bisa dirasakan keberadaan dan kegunaannya dalam kehidupan dan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial.

2. Kreativitas Guru

a. Pengertian kreativitas Guru

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu, dari tidak ada menjadi ada serta membawa masyarakat menuju era baru.¹¹ Kreativitas merupakan salah satu kunci guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan.¹² Kreativitas merupakan penggabungan kembali batas-batas pikiran yang melibatkan pemikiran, penemuan dan produktifitas yang antusias kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi mengembangkan suatu gagasan yaitu mengemukakan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah.¹³ Terlepas dari beragamnya definisi kreativitas dari para ahli, tetapi ada satu hal yang mendasar yang menjadi titik temu dari semua definisi yang ada terkait dengan kreativitas, yaitu kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu karya atau ide-ide yang baru. Kreativitas sendiri bukan hanya merupakan hasil dari proses berfikir

¹⁰ [http:// Artaqila. Blogspot. Com/2016/09/11](http://Artaqila.Blogspot.Com/2016/09/11)(diakses Pada 31 Januari 2021, pukul:10.45)

¹¹ Sandi Rizaldi Dan Adhitiya Dharma, *Be Creative Menjadi Guru Kreatif 100 Pengertian Untuk Mengembangkan Kreativitas*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal. 16.

¹² Hamzah dan Nurdin, *Belajar dan Pendekatan Paikem* (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2011), hal. 153-154.

¹³ Sagalah syaiful, *konsep dan makna pembelajaran*, (bandung: alfabeta, 2006), hal. 31.

yang disengaja, tetapi juga merupakan sesuatu anugrah dari yang kuasa kepada siapa saja yang dikehendaki.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan pada dasarnya kreativitas tidakla terbatas pada budaya maupun golongan tertentu, karena manusia lahir sudah dibekali sesuatu potensi, dalam hal ini potensi harus dikembangkan dengan sebaik-baiknya hal ini sebagai firman Allah SWT dalam surat An-nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya :“dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, pengelihatatan dan hati, agar kamu bersyukur”.(QS. An-nahl ayat 78:)¹⁴

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia lahir, sekalipun tidak mengetahui sesuatu apapun tetapi oleh Allah telah diberi potensi. Potensi tersebut harus disyukuri dengan cara mengembangkan secara kreatif. Kreativitas sesuatu yang penting d alam kehidupan sehari-hari. Hampir semua manusia berhubungan dengan proses kreativitas, yang dikembangkan melalui seni ataupun penemuan-penemuan baru. Secara tradisional, kreativitas dipandang sebagai sesuatu yang misterius, bawaan sejak lahir yang bisa hilang setiap saat.¹⁵

Berdasarkan pendapat diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui intraksi dengan

¹⁴ Al Qur'an, Surat An-Nahl Ayat 78. Al-Qur'an Dan Terjemah (Depertemen Adama RI, 1993), hal. 443.

¹⁵ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profpesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 162.

lingkungan untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya.

b. Ciri-ciri Guru Kreatif

Menjadi seorang guru yang kreatif dan inovatif merupakan impian bagi semua pendidik. Namun tidaklah mudah untuk mewujudkannya, ada banyak faktor yang mempengaruhi tingkat kreativitas seorang pendidik hal ini menyatakan bahwa adanya kreativitas tidak bisa datang dengan sendirinya akan tetapi ada pendukung dari lingkungan eksternal. Guru merupakan sosok orang yang sangat penting ekstensinya demi berkualitasnya peserta didik. Oleh karena itulah, agar mampu menciptakan generasi emas di perlukan seorang guru yang berkualitas.

Guru yang berkualitas adalah guru yang kaya akan ide-ide dengan pemikiran yang super dalam mengembangkan suatu gagasan dan dengan menerapkan bentuk nyata. Dengan adanya guru yang berkualitas maka akan terciptala susana pembelajaran menarik yang tidak membosankan. Guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah, karena di masa mendatang guru tidak lagi menjadi satu-satunya orang yang paling pintar di tengah-tengah siswanya.¹⁶ Guru kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai cara dalam mengajar sehingga apa yang disampaikan masuk ke pikiran dan hati siswannya.¹⁷ Sebagaimana menjadi guru yang kreatif:

- a) Kemampuan berpikir kritis dan banyak ide, serta banyak ide dan gagasan
- b) Melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berpikir yang berbeda
- c) Kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya

¹⁶ Hamzah dan Nurdin, Op. Cit., Hal. 162.

¹⁷ Hudaya Latuconsina, Pendidikan Kreatif, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), hal. 124.

- d) Kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru.

Seorang guru dalam menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki ilmu pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan atau pengajaran. Pengetahuan tersebut yang meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
2. Media berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.
3. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar.
4. Hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan.
5. Nilai dan manfaat media pendidikan.
6. Memilih dan menggunakan media pendidikan.
7. Mengetahui berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
8. Mengetahui penggunaan media pendidikan dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hal tersebut jelas bahwa media pendidikan sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Oleh karena itu, guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pendidikan dan pengajaran.¹⁸

Kreativitas secara umum adalah kemampuan mengolaborasikan, sikap dan sebuah proses.¹⁹ ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif antara lain:

1. Keterampilan berpikir lancar
2. Keterampilan berpikir luwes
3. Keterampilan berpikir orisinal
4. Keterampilan merinci dan

¹⁸ Ramli Abdullah, Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran, (Lantanida Jurnal, Vol. 4 No. 1, 2016), hal. 40.

¹⁹ Waluyo Suwardi Dkk, Ilmu Pengetahuan Sosial, (Jakarta: PT. Gramedia, 2008), hal. 221.

5. Keterampilan menilai.²⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa menjadi guru kreatif itu tidaklah mudah harus ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan dan cara-cara yang harus dilaksanakan sehingga apa yang disampaikan masuk ke pikiran dan hati siswanya.

c. Mengembangkan Sikap Kreatif

Guru dituntut untuk selalu kreatif dalam menjalankan proses pembelajaran. kenyataannya masih banyak guru yang tidak mau mengembangkan pemikiran kreatifnya. Mereka lebih memilih posisi aman dan hanya mau menjalankan sistem yang sudah ada.

Ada tiga tipe orang kreatif. Ketiga tipe tersebut dapat juga digunakan guru sebagai acuan untuk mengemas model pembelajaran yang menarik. Tiga tipe tersebut adalah sebagai berikut:

1. Orang yang menciptakan ide sendiri

Orang dengan tipe kreativitas mampu menciptakan berbagai ide baru yang belum pernah ada. Guru dengan tipe ini sangat dibutuhkan karena pembelajaran akan semakin bervariasi karena seorang guru dengan guru yang lain memiliki pembelajaran yang berbeda. Model dan metode pembelajaran pun akan semakin beragam sehingga akan banyak pilihan cara menyampaikan materi pada anak didik. Namun sayangnya jumlahnya di Indonesia masih sangat kurang.

2. Orang Yang Menciptakan Ide Dari Kombinasi Berbagai Ide

Orang dengan tipe kreativitas ini mampu mengobinasikan dua atau beberapa ide untuk mengatasi suatu masalah. Saat berhadapan dengan berbagai macam masalah yang membutuhkan pemecahan yang cepat dan tepat, seseorang bisa mengkombinasikan berbagai ide yang sudah ada tanpa harus memikirkan ide baru.

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 119-120.

Guru kreatif tidak harus selalu menciptakan ide baru ia bisa juga mengkombinasikan berbagai cara untuk mendapatkan solusi permasalahan yang dihadapi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

3. Orang Yang Menciptakan Ide Dari Hasil Memodifikasi Ide Yang Ada
Memodifikasi berarti menata dan mengatur sesuatu yang sebelumnya sudah ada menjadi sesuatu yang baru lebih menarik, serta memiliki manfaat yang lebih tinggi.²¹

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan orang yang kreatif dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap satu persoalan. Dari potensi kreatifnya, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja/karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas

d. Tahapan-Tahapan Kreativitas

Orang yang kreatif menggunakan kemampuannya meyakinkan orang lain bahwa idenya bisa diterapkan. Dalam proses berlangsungnya berfikir kreatif ada beberapa tahapan-tahapan diantaranya:

- a. Persiapan, yaitu tahapan seseorang memformulasikan masalah, dan mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam memperoleh pemecahan yang baru.
- b. Inkubasi, yaitu berlangsungnya masalah tersebut dalam jiwa seseorang karena tidak segera memperoleh pemecahan masalah.
- c. Pemecahan yaitu tahapan seseorang telah mendapatkan gagasan/inspirasi pemecahan masalah.
- d. Evaluasi, yaitu tahapan mengecek apakah pemecahan yang diperoleh tepat atau tidak berdasarkan realitas.
- e. Revisi, yaitu tahapan memperbaiki atau mengubah keputusan yang telah diambil sesuai dengan realitas yang terjadi.

²¹ Mulyana, Rahasia Menjadi Guru Hebat, (Jakarta: Grasindo, 2010), hal. 147-149.

Faktor kebosanan yang disebabkan oleh adanya penyajian kegiatan belajar yang kurang variasi akan mengakibatkan perhatian, motivasi dan minat belajar siswa menjadi menurun. Untuk itu diperlukan adanya keanekaragaman dalam penyajian kegiatan belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut guru harus mempunyai variasi dalam proses pembelajarannya, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menumbuhkan ketekunan, keantusiasan serta peserta didik dapat berperan secara aktif.

e. Kreativitas dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya

Kreativitas sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. kreativitas adalah sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman maupun keadaan hidupnya. Selain itu kreativitas adalah kombinasi dari tiga hal yaitu: penalaran, kecakapan, dan motivasi.²²

Kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Faktor yang mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
2. Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya pertanyaan.
3. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
4. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
5. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat dan menerjemahkan, memperkirakan, menguji, hasil perkiraan dan mengomunikasikan.
6. Kewibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan

²² Stefanus M. Marbun, Psikologi Pendidikan, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), hal. 71.

dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman.

7. Posisi kelahiran
8. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolahnya, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor penghambat berkembangnya suatu kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
2. Konfirmatas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
3. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan.
4. Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
5. Otoritarianisme.
6. Tidak menghargai terhadap fantasi.²³

Berdasarkan urain di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kreativitas tidak akan berkembang secara otomatis, tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan dan situasi yang memungkinkan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah yang memiliki arti *antara , prantara atau pengantar*. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga penerimannya dapat melaksanakan proses belajar

²³ Faridah Karyati, Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Media Pembelajaran Tematik, (Jurnal, Volume 1 Nomor 2, 2016), h. 141-143

secara efisien dan efektif.²⁴ Terkait dengan media pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Media pembelajaran juga dapat di definisikan sebagai berikut:

- 1) Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.
- 2) Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar.
- 3) Media adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- 4) Media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
- 5) Media adalah sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.
- 6) Media adalah penyebab atau alat turut campur tangan dalam dua pihak untuk mendamaikannya.
- 7) Media sebagai prantara yang mengatur informasi antara sumber dan penerima, dari televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksi, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah medium.²⁵

Dari berbagai pendapat pengertian media dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat

²⁴Mustafa luffi Dkk, Profesionalisme Guru, (Malang: UB Press, 2013), hal. 122.

²⁵ Ummysalam, Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hal. 10-11.

dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

1. Landasan Empiris

Berbagai temuan penelitian yang dilakukan oleh para ahli menunjukan bahwa ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik siswa dalam menentukan hasil belajar.

Seseorang yang memiliki gaya belajar visual cenderung menggunakan gaya belajar komunikasi visual (pengelihatan). Gaya visual yang sifatnya eksternal cenderung menggunakan materi atau media yang bisa di lihat. Media yang cocok dengan gaya mengajar visual, misalnya visual, poster, majalah, buku, rangka tubuh manusia, peta, dan lain-lain. Sedangkan gaya belajar yang bersifat internal adalah menggunakan imajinasi sebagai sumber informasi.²⁶

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian penting yang tidak dapat di pisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan usaha yang kreatif yang dapat membelajarkan peserta didik. Tujuan media adalah sebagai alat bantu pembelajaran yaitu untuk:

- a. Agar pembelajaran di kelas menjadi muda
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

²⁶ Nunuk Suryani, dkk, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2018), hal.19-20.

d. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas. Oleh karena itu media, memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal abstrak yang menunjukan hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai prantara. Bahkan dalam hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Namun perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.²⁷

Fungsi media pembelajaran terdiri dari fungsi semantik manipulatif, fiksatif, disrtibutif, sosio kultular dan pisikolgis..

1. Fungsi Semantik

Media pembelajaran memiliki fungsi semantik, artinya media pembelajaran berfungsi mengongkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah di pahami. Contohnya, dalam mengajar materi simbol unsur kimia, guru dapat menggunakan media gambar, kartu unsur, diagram, foto, video dan sebagainya.²⁸

2. Fungsi Manipulatif

Berfungsi memanipulasi benda dan pristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi dapat di artikan sebagai cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan

²⁷ Rosma Hartini, Strategi Belajar Mengajar,(bengkulu:2018), hal. 65-66.

²⁸ Hamdanah dan Iqbal Hasanuddin, Media Pembelajaran Berbasis ICT, (Sulawesi Selatan: Iain Parepare Nusantara Press, 2019), hal. 5.

suatu benda yang tidak dapat terjangkau atau di hadirkan ketika proses pembelajaran berlangsung. Misalnya pada pembelajar geografi, guru dapat menjelaskan tata surya menggunakan model susunan planet atau video.

3. Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif ini adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah, media video memiliki fungsi fiksatif dalam menampilkan kembali video pidato proklamasi republik Indonesia kepada siswa.²⁹

4. Fungsi Distributif

Fungsi disrtibutif ini terkait dengan kemampuan media mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawai manusia. Misalnya, di dalam pembelajaran perguruan tinggi yang di selenggarakan di aula atau ruangan dengan kapasitas besar penggunaan media untuk presentasi misalnya seperti *powepoint* yang diproyeksikan proyektor dapat memudahkan seluruh siswa menyimak materi dan tidak terfokus pada komunikasi verbal.

5. Fungsi Sosiokultural

Fungsi ini yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik. Misalnya, pada mata pelajaran IPS, guru dapat menjelaskan mengenai media video sehingga lebih dapat mencakup lebih banyak materi, siswa dapat mengetahui lebih banyak dalam waktu singkat dibandingkan dengan penjelasan verbal.³⁰

6. Fungsi Psikologis

²⁹ Andi Prastowo, Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu, (Jakarta: Kencana, 2019), hal. 102.

³⁰ Ajeng Rizki Safira, Media Pembelajaran Anak Usia Dini, (Jawa Timur: Caremedia Comunicatin, 2020), hal. 6.

Dari segi psikologi media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Fungsi atensi: fungsi media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik
- 2) Fungsi afektif: fungsi media pembelajaran dalam mengunggah perasaan, emosi, penerimaan dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif: fungsi media dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman baru.
- 4) Fungsi psikomotorik: fungsi media dalam membantu peserta didik dalam menguasai keterampilan atau kecakapan motorik, seperti fasilitas laboratorium, atau video senam sebagai pengganti instruktur dalam pelajaran olahraga.
- 5) Fungsi imajinatif: dalam membangun daya imajinasi peserta didik, misalnya film animasi dan media interaktif untuk anak usia dini, dengan media tersebut dapat terbayangkan peristiwa-peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita, dongeng yang mengandung muatan positif.³¹
- 6) Fungsi motivasi. Fungsi ini untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang menarik yang menghilangkan rasa tertekan dan kebosanan dan dapat memotivasi siswa dan giat dalam belajar.

Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting terutama bagi siswa. Minat dan motivasi siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran yang membosankan di dalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran akan dapat dirasakan secara

³¹ Saifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teori Dan Praktis*.(Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal. 134.

optimal apabila guru mampu memilih dan menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, dan juga bisa memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi tidak semata-mata melalui komunikasi verbal.
- d. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, mendemostrasikan dan lain-lain.³²

Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru
 - 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.
 - 2) Memiliki pedoman, arah dan urutan pengajaran yang sistematis.
 - 3) Membantu kecermatan dan ketelitian dan penyajian materi pembelajaran.
 - 4) Membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain.
 - 5) Memiliki variasi metode dan media yang diinginkan agar pembelajaran tidak membosankan.

³²Hamidullah, Media Pembelajaran Berbasisi Wayang, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2017), h. 36

- 6) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- 7) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah di sampaikan.
- 8) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

b. Bagi Siswa

- 1) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar.
- 2) Memotivasi siswa untuk belajar baik di kelas maupun mandiri.
- 3) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang di sampaikan secara sistematis melalui media.
- 4) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
- 5) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.³³

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar ataupun video.

e. **Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang telah di pilih digunakan secara efektif dan efisien. Ada 6 langkah yang dapat dilakukan yaitu:

1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
2. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menerapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.

³³ Nunuk Suryani, Op. Cit., hal. 9-15.

3. Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus memotivasi mereka agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan penggunaan media pengajaran.
4. Langkah-langkah pengajaran dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian bahan dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut di sini, media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran media yang dikembangkan penggunaan untuk keefektifan efisien pencapaian tujuan.
5. Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media di sini bisa siswa sendiri yang mempraktikannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas ataupun diluar kelas.
6. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan kegiatan belajar evaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana media sebagai alat bantu dapat menunjang sebagai keberhasilan prose belajar belajar siswa. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikutnya.³⁴

f. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat atau sarana atau prangkat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar.³⁵

³⁴ Syaiful Bahri dan Ahwin Zahrin. Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta. Ciputan Press. 2012), hal. 154-155.

³⁵ Rudy Sumiharsono, Media Pembelajaran, (Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi, 2018), hal. 9.

Berikut macam-macam media pembelajaran.

1. Dilihat dari jenisnya media, media di bagi dalam:

a. *Media Auditatif*

Media auditatif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. *Media Visual*

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra pengelihatan. Media visual ini ada yang menampilkan media gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), *slide* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan dan cetakan ada pula media yang menampilkan gerak seperti film kartun.

c. *Media Audio visual*

Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena mempunyai kedua jenis media yang pertama dan yang kedua. Media ini di bagi lagi ke dalam:

- 1) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara dan cetak suara.
- 2) Audio visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.³⁶

4. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti prantara atau

³⁶ Sysful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, strategi belajar mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hal. 124-125.

pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.³⁷

Media audio visual adalah salah satu media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut.³⁸ Jadi dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

b. Karakteristik Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi). Media audio visual ini memiliki karakteristik yaitu:

- a. Bersifat linier
- b. Menyajikan visualisasi yang dinamis
- c. Digunakan dengan cara yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatannya
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif
- f. Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan siswa yang interaktivitasnya rendah.

³⁷ Iwan Falahudin, pemanfaatan media dalam pembelajaran, (Jurnal Lingkar Widyaaiswara Wwww.Juliwi.Com), Edisi 1. No. 4, Oktober-Desember 2014), hal. 108.

³⁸ Sapto Haryko, Efektivitas Pemanfaatan Audio-Visual Sebagai Alternati Optimalisasi Model Pembelajaran (Jurnal Edukasi Elektro Vol.5,1, Maret 2019), hal. 3.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Kelebihan:

- a. Pemakaiannya tidak membosankan.
- b. Hasilnya lebih mudah dipahami, dan informasi yang diterima lebih jelas dan cepat dimengerti.
- c. Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- e. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- f. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti: obyek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film, bingkai atau model.
- h. Media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Kelemahan:

- a. Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- b. Kurang mampu menampilkan detil dari objek yang disajikan secara sempurna.
- c. Untuk media televisi tidak bisa dibawa kemana-mana cenderung di .tempat tertentu
- d. Pembuatan media audio visual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan 2 elemen, yakni audio visual.
- e. Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya

- f. Biaya yang digunakan pembuatan media audio visual ini cukup mahal.³⁹

5. Motivasi

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari perkataan bahasa Inggris yakni *motivation*. Namun perkataan asalnya adalah *motive* yang juga telah digunakan dalam bahasa Melayu yakni kata motif yang berarti tujuan atau segala upaya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, dengan tujuan tersebut yang menjadikan daya penggerak utama bagi seseorang dalam upaya mendapatkan atau mencapai apa yang diinginkan baik itu secara positif ataupun negatif.⁴⁰

Motivasi di pandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, mengarahkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu belajar.

Untuk meningkatkan motivasi belajar yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain: 1) durasi kegiatan, 2) frekuensi kegiatan, 3) persistensinya pada tujuan kegiatan, 4) ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitannya untuk mencapai tujuan, 5) pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) tingkatan aspirasi yang hendak di capai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) tingkat kualifikasi prestasi dan 8) arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.⁴¹

³⁹ Janner Simarmata dkk, Elemen-Element Multimedia Untuk Pembelajaran, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 65-66.

⁴⁰ Shilphy A. Octavia, Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hal. 52.

⁴¹ Ghullam Hamdu Dan Lisa Agustina, Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar, (Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12. No 1, 2011), hal. 83.

Berdasarkan uraian di atas motivasi belajar adalah suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

b. Tujuan Motivasi Belajar

Motivasi belajar bertujuan untuk menggerakkan seseorang agar timbul keinginan dan kemaunnya untuk melakukan sesuatu, begitu juga dengan siswa, motivasi memiliki tujuan untuk mendorong siswa agar kemauan dan keinginannya timbul untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai yang diharapkan.⁴²

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

1. Cita-Cita Siswa

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan belajar berjalan, dapat membaca dapat bernyanyi dan sebagainya. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menimbulkan kemauan untuk berusaha, bahkan dikemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Timbulnya cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, kemauan, dan nilai-nilai kehidupan.

2. Kondisi Siswa

Kondisi siswa disini maksudnya seperti kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seseorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan mudah memutuskan perhatian. Anak yang sakit dan enggan belajar, anak yang marah-marah akan sukar memutuskan perhatian pada

⁴² Daryanto dan Mudjiyono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta:Rineka Cipta,2009), hal. 46

penjelasan pembelajaran. sebaliknya setelah siswa tersebut sehat ia akan mengajar ketinggalan pelajaran, siswa tersebut dengan senang hati membaca buku-buku pelajaran agar ia memperoleh nilai yang baik. dengan kata lain, kondisi jasmani dan rohani siswa memiliki pengaruh pada motivasi belajarnya.⁴³

3. Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Tempat tinggal yang kumuh, ancaman rekan yang nakal, perkelahian antara siswa akan mengganggu kesungguhan belajar. Sebaliknya, lingkungan sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun, akan memperkuat motivasi belajar.⁴⁴

6. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu, dengan mengelolah pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dari satu topik pembicaraan yang di sebut tema. Tema tersebut merupakan pengait dari sejumlah pokok bahasan dalam mata pelajaran atau memadukan beberapa mata pelajaran. Dalam mindset kurikulum 2013, tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa pokok bahasan dalam satu mata pelajaran disebut tematik sedangkan tema yang mengikat beberapa pokok bahasan dari sejumlah mata pelajaran yng berbeda disebut tematik terpadu.⁴⁵

Fungsi pembelajaran tematik terpadu yaitu untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergantung dalam tema serta dapat

⁴³ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016), hal. 98.

⁴⁴ Sudjana Nana, *Media Pengajaran*, (Bandung:Sinar Baru, 2007), hal. 82.

⁴⁵ Imaniyah Khairunnisa dkk, *Kbijakan Pendidikan Dasar & Islam Dalam Berbagai Perspektif*, (Banyumas Jawa Tengah: Omera Pustaka, 2018), hal. 298.

menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.⁴⁶ Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yaitu:

1. Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik terpadu ini berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung kepada anak. Pembelajaran tematik terpadu dapat memberikan langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. Pemisahan muatan mata pembelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik terpadu pemisahan antarmuatan mata pelajaran menjadi begitu tidak jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu menyajikan konsep-konsep berkaitan dengan tema dari berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam proses pembelajaran.
5. Bersifat luwes/fleksibel, dimana guru dapat mengaitkan dan memadukan bahan ajar dari berbagai muatan mata pelajaran, bahkan

⁴⁶ Ibadullah Malawi, Ani Kadarwati, Pembelajaran Tematik,(Jawa Timur: Cv. Ae Media Grafika, 2017), hal. 5.

mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dengan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat, bakat dan kebutuhannya.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.⁴⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan.

c. Prinsip Model Pembelajaran Tematik

Ada sembilan prinsip pembelajaran tematik yaitu:

1. Terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual. Maksudnya pembelajaran dikemas dalam menemukan masalah dengan memecahkan masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, bentuk belajar di desain agar peserta didik bekerja secara sungguh-sungguh dalam menemukan tema pembelajaran yang nyata, kemudian melakukannya.
2. Memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pembelajaran atau bahan kajian. Dalam terminologi lintas bidang studi, tema yang demikian sering disebut sebagai pusat acuan dalam proses pembaruan atau pengintegrasian sejumlah mata pelajaran.
3. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*Joyful Learning*).
4. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung bermakna bagi peserta didik.
5. Menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahkan dalam kajian dalam satu proses pembelajaran tertentu.

⁴⁷ Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu, (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2015), hal. 146.

6. Pemisahan atau perbedaan antara satu pelajaran dengan mata pelajaran yang lain sulit dilakukan.
7. Pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan minat peserta didik.
8. Pembelajaran bersifat fleksibel.
9. Penggunaan variasi metode dalam pembelajaran.

Prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi empat macam yaitu: pengelolaan pembelajaran, evaluasi dan reaksi.⁴⁸

d. Keunggulan Pembelajaran Tematik

Ada enam keunggulan pembelajaran tematik yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan pembelajaran sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan yang dipilih dalam pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar akan bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan ketrampilan berpikir siswa
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis yang sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
6. Mengembangkan ketrampilan sosial siswa seperti: kerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Namun selain keunggulan yang dimiliki, pembelajaran tematik juga mempunyai sejumlah keterbatasan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung aja.⁴⁹

⁴⁸ Andi Prastowo , Pengembangan Bahan Ajar Tematik, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hal. 60-61.

⁴⁹ Andi Prastowo, Op. Cit. hal. 69-70.

B. Kajian Pustaka

1. Sandra Warisman, Nim: 2123519024 dengan judul: penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak Di Kelas VIII A Mts Alqur'an Harsalakum Kota Bengkulu. 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak di kelas VIII A Mts Alqur'an Harsalakum Kota Bengkulu. Jenis penelitiannya adalah PTK populasi pada penelitian ini memilih kelas VIII yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari laki-laki semua.⁵⁰
2. Sandra oktadinata, Nim:09504243011: Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI pada standar kompetensi memperbaiki sistem starter dan pengisian di smk muhammadiyah 4 klaten tengah, jurusan studi pendidikan otomotif fakultas teknik universitas negeri yogyakgarta 2011. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI pada standar kompetensi memperbaiki sistem starter dan pengisian di smk muhammadiyah 4 klaten tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen karena penelitian ini melakukan perlakuan atau manipulasi variabel.⁵¹
3. Nur Farida, Nim:1112018300061: yang berjudul pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Dharma Karya UT, Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Dharma Karya UT pondok cabe pada bulan April 2016. Metode yang

⁵⁰ Sandra Warisman, Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Kelas VIII A Mts Alqur'an Harsalakum, (jurnal ilmiah Vol. 9, No. 4. di akses pada tanggal 10 Juni 2020)

⁵¹ Sandra Oktadinata, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Standar Kompetensi Memperbaiki (Jurnal ilmiah penelitian pendidikan Vol. 11, No. 2. Di akses pada tanggal 9 Juni 2020)

digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan *design Non-Randomized Control Group pretest and Posttes Design*. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *randomize smpling*. Sampel penelitian adalah kelas 3-4 (kelas eksperimen) yang berjumlah 31 siswa dan kelas 4-2 (kelas kontrol) yang berjumlah 31 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa pilihan ganda dan lembar observasi untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran. teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dengan uji normalitas yang menggunakan uji kolomogrouvsmirnov, uji homogenitas dengan menggunakan One way Anova. Kemudian dengan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan T-test. Setelah semua pengujian dilakukan dapat memperoleh nilai posttest 1 hitung sebesar, 5,220, sedangkan t tabel, 2,000. Dengan kata lain t hitung > t tabel. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Dharma Karya UT Pondok Cabe.⁵²

4. Setyowati, Lilis. 2007. Yang berjudul pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi alat pencernaan manusia, makanan dan kesehatan di SDN Sumorame Candi- Sidoarjo. Skripsi Program Study Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pembelajaran IPA di SDN Sumorame Candi- Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre- eksperimental bentuk one group pretest- posttest design. Teknik yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa. Sumber data dari hasil belajar kognitif pada materi teknik pengumpulan data menggunakan lembar pretest dan posttest. Hal ini terbukti dari hasil data

⁵² Nur Farida, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Di SDN 101 Kota Bengkulu, (skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016)

pretest yaitu dengan rata-rata 66 dan posttest dengan rata-rata 90,96 dan perhitungan N-gain diperoleh 0,73.⁵³

5. Erika Wulan Sari. 2020. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Di SDN 101 Kota Bengkulu. Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di 101.eksperimen yang digunakan Quasi eksperimental desgn. Teknik sampel adalah random sampling. Instrumen pengambilan data pretest posttest. Didapat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji t yang diperoleh t hitung= 3,252 sedangkan t tabel dengan df 50 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,008.⁵⁴

Tabel 2.2
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Sandra warisman	Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar akidah akhlak di kelas VII A Mts alqur'an kota bengkulu	Sama-sama menggunakan media audio visual	Penelitian terdahulu menggunakan metode PTK sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif
2	Sandra oktadinata	Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI pada standar kompetensi memperbaiki sistem starter dan pengisian di smk muhammadiyah 4 klaten tengah	Sama-sama menggunakan media audio visual terhadap motivasi	Penelitian terdahulu membahas motivasi dan hasil belajar sedangkan peneliti hanya terfokus ke motivasi saja

⁵³ Setyowati, Lilis, Yang berjudul pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi alat pencernaan manusia, makanan dan kesehatan di SDN Sumorame Candi- Sidoarjo, (jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2007) Vol. 13, No. 1. Di akses pada tanggal 6 Juni 2020.

⁵⁴Erika Wulan Sari, Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Di SDN 101 Kota Bogor, (jurnal penelitian ilmiah Vol. 18, No. 2. Di akses pada tanggal 6 Juni 2020)

3	Nur farida	Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SD Dharma Karya UT.	Sama-sam menggunakan media audio visual	Penelitian terdahulu membahas hasil belajar IPS sedangkan peneliti hanya terfokus ke motivasi belajar
4	Setyowati Lilis	pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi alat pencernaan manusia, makanan dan kesehatan di SDN Sumorame Candi- Sidoarjo	Sama-sama menggunakan media audio visual	Penelitian terdahulu membahas tentang hasil belajar sedangkan peneliti lebih terfokus ke motivasi, Jenis penelitian yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah pre-eksperimental bentuk one group pretest- posttest design sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian <i>expost facto</i> dengan eksperimen angket
5	Erika Wulan Sari	Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan Alam Di SDN 101 Kota Bengkulu	Sama sama menggunakan media audio visual dan sama- sama menggunakan teknik <i>random sampling</i>	Penelitian terdahulu membahas tentang hasil belajar sedangkan peneliti membahas tentang motivasi peneliti terdahulu menggunakan Quasi eksperimental desgn sedangkan peneliti menggunakan angket
6	Aninisa Ayu Wulandari	Pemanfaat Media Audio Visual, (CD) Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelurahan Jangkar Mas Kecamatan Dempo Utara Kota Pagar Alam	Sama-sama menggunakan media audio visual terhadap motivasi	Penelitian terdahulu membahas tentang motivasi dan hasil belajar sedangkan peneliti hanya terfokus pada motivasi saja

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah peneliti kemukakan ,terdapat persamaan dan perbedaan dalam peneliti lakukan. Pada dasarnya penelitian yang telah disebutkan secara umum sama-sama menggunakan media audio visual dan perbedaanya terletak pada fokus dan lokasi penelitian. dalam hal ini, tidak temukan penelitian yang sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara terhadap rumusan masalah peneliti, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena, jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.⁵⁵

Penelitian ini di dasarkan sebuah hipotesis sebagai berikut:

Ha : terdapat pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa

Ho : Tidak terdapat pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h. 55

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *expost facto* yaitu penelitian yang berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti.⁵⁶ Dengan demikian pada penelitian ini persoalan pokok penelitian adalah kejadian yang sudah ada (*given*). Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif . untuk membantu menganalisis data dan fakta yang diperoleh dari lapangan data-data yang diperoleh dikumpulkan melalui observasi dan penyebaran angket guna untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 76 Kota Bengkulu beralamat di jalan raya Padang Kemiling Kota Bengkulu, RT/RW 1/1, Dusun pekan Sabtu, Desa/Kelurahan Pekan Sabtu, Kecamatan Selebar. Kota Bengkulu Provinsi Bengkulu.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel, yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.⁵⁷ Berdasarkan pengertian diatas peneliti menentukan populasi penelitian

⁵⁶ Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prektiknya,(Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003), hal. 15.

⁵⁷ Tarjo, Metode Penelitian, (Yogyakarta: Cv Budu Utama,2019), h. 45.

adalah seluruh siswa SDN 76 Kota Bengkulu yang berjumlah 542 orang bisa dilihat tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

No	Kelas	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Total
1	Kelas 1A	1	13	17	30
2	Kelas 1B	1	13	17	30
3	Kelas C	1	14	16	30
4	Kelas 2A	2	14	16	30
5	Kelas 2B	2	17	15	32
6	Kelas 2C	2	15	14	29
7	Kelas 3A	3	14	13	27
8	Kelas 3B	3	17	11	28
9	Kelas3C	3	15	13	28
10	Kelas 4A	4	13	10	27
11	Kelas 4B	4	10	13	26
12	Kelas 4C	4	15	13	28
13	Kelas 5A	5	14	12	26
14	Kelas 5B	5	15	15	30
15	Kelas 5C	5	15	15	30
16	Kelas 6A	6	21	16	37
17	Kelas 6B	6	23	15	38
18	Kelas 6C	6	24	12	36
Jumlah		63	282	253	542

(Sumber : Arsip SD Negeri 76 Kota Bengkulu)

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang digunakan dan diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling acak bertingkat (*multi stage sampling*). Proses pengambilan sampel ini dilakukan secara bertingkat baik itu bertingkat dua, tiga atau lebih. Dengan demikian sampel yang dikehendaki dapat diambil secara acak bertingkat saja.⁵⁸ Jumlah sampel dalam penelitian di bawah ini adalah seluruh siswa kelas IV berjumlah 81 orang yang di dapat dari hasil yang telah peneliti buat dengan memasukan gulungan kertas ke dalam botol yang bertuliskan No. 1,2,3,4,5 dan 6.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah siswa
IV A	27
IV B	26
IV C	28

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian di tarik kesimpulannya. Adapun pengertian variabel yang akan di teliti adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*independent*)

Varibel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi sebab perubahannya atau timbulnya variasi terikat (*dependent*), maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual (X).

2. Variabel terkait (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa (Y).

⁵⁸ Dhian Tyas Untari, Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kontemporer Bidang Ekonomi Dan Bisnis), (Jawa Tengah: CV Pena Persada, 2018), hal. 37.

Tabel 3.3
Indikator Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Butir soal	Jumlah
A. Media audio visual	1. Televisi	1. mengembangkan pendapat siswa	14	1
		2. menambah daya ingat siswa	15	1
		3. bisa menyajikan model	1	1
		4. mengikat perhatian sepenuhnya dari penonton	5,8	2
	2. Video	1. pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat	2,3,	2
		2. menumbuhkan minat dan	12	2
3. Film	1. mengembangkan daya fantasi anak	10	1	
	2. sangat baik untuk mengembangkan suatu proses	11,13,6	3	
	3. dapat di ulang-ulang sesuai kebutuhan	7	1	
	4. lebih realistis	4	1	
B. Motivasi	1. Intrinsik	1. senang mengikuti pembelajaran	22	2
		2. tertarik dengan mata Pembelajaran	20,28	2
		3. dorongan giat belajar	16,19,21	2
		4. bersungguh-sungguh berusaha keras		
		6. tertarik dengan mata pelajaran	29	25
		7. menumbuhkan minat dan motivasi belajar		
			24	

	2. Ekstrinsik	1. adanya persaingan dan kompetensi	18, 28,30	3
		2. pujian dari orang lain	17,27	2
		3. nilai yang tinggi	26	1
		4. hadiah dari orang lain	23	1

E. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data dari lapangan penelitian maka penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik Angket

Angket sering juga disebut dengan kuesioner yang merupakan daftar pertanyaan yang di susun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah di isi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepada petugas atau si peneliti.⁵⁹

Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa terhadap penggunaan media audio visual.

Tabel 3.4
Skala Liker

No	Alternatif jawaban	Skor
1	Sangat tinggi	4
2	Tinggi	3
3	Sedang	2
4	Rendah	1

Angket ini adalah jenis angket yang digunakan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap proses belajar ketika menggunakan media audio visual.

⁵⁹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2005), hal. 133.

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar atau sah. Dapat mengukur apa yang akan diukur. Instrumen yang valid

berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang seharusnya diukur.⁶⁰

Untuk menganalisa tingkat validitas item angket yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis melakukan pakar ahli dan *try out* (uji coba) terhadap sampel dengan melakukan perhitungan menggunakan program SPSS 1.6.

Berdasarkan hasil (*output*) pengujian uji validitas, dapat dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*, nilai-nilai korelasi yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $N=25$ dan taraf signifikansi 5%, nilai r_{tabel} adalah 0,396. Jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > R table, maka pernyataan angket dinyatakan valid, begitu juga sebaliknya, jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* < R tabel maka pernyataan angket dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil pengujian validitas, dari 25 butir pernyataan dalam instrumen angket kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terdapat 15 butir pernyataan yang dapat dinyatakan valid. Selengkapnya disajikan dalam table berikut:

Tabel. 3.5
Hasil uji validitas Angket Kreatifitas Guru Dalam
Pemanfaatan Media Audio Visual

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	N	R_{tabel}	Keterangan
NO.1	75.2000	40.917	.417	.744	25	.396	Valid
NO.2	75.5200	40.510	.397	.744	25	.396	Valid
NO.3	75.5200	40.343	.399	.743	25	.396	Valid
NO.4	75.6400	44.740	-.150	.774	25	.396	Tidak Valid
NO.5	75.9200	43.577	-.040	.773	25	.396	Tidak Valid
NO.6	75.7200	44.960	-.172	.776	25	.396	Tidak Valid

⁶⁰ Agustina Marzuki dkk, Pratikum Statistik, (Kota Malang, 2020), hal. 61.

NO.7	75.5200	40.677	.414	.743	25	.396	Valid
NO.8	76.0400	36.873	.511	.730	25	.396	Valid
NO.9	75.4000	39.500	.551	.735	25	.396	Valid
NO.10	75.6000	40.833	.277	.749	25	.396	Tidak Valid
NO.11	75.7200	37.043	.736	.719	25	.396	Valid
NO.12	75.4000	38.583	.541	.732	25	.396	Valid
NO.13	76.0400	38.207	.481	.734	25	.396	Valid
NO.14	75.3600	40.573	.465	.741	25	.396	Valid
NO.15	75.4000	39.417	.563	.734	25	.396	Valid
NO.16	75.5600	39.173	.508	.735	25	.396	Valid
NO.17	75.6800	45.810	-.268	.780	25	.396	Tidak Valid
NO.18	75.6800	43.310	.009	.765	25	.396	Tidak Valid
NO.19	75.6800	45.477	-.232	.778	25	.396	Tidak Valid
NO.20	75.7200	37.793	.642	.726	25	.396	Valid
NO.21	75.8000	37.583	.663	.724	25	.396	Valid
NO.22	75.6800	39.310	.439	.739	25	.396	Valid
NO.23	75.9600	40.373	.253	.752	25	.396	Tidak Valid
NO.24	76.0000	41.917	.118	.761	25	.396	Tidak Valid
NO.25	75.4400	42.673	.113	.758	25	.396	Tidak Valid

2. Uji Reliabilitas Instrument

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat di percaya dan dapat diandalkan. Reliabilitas merupakan konsistensi, keterpercayaan atau kestabilan skor suatu instrument penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda.⁶¹

Tabel.3.6

- Hasil Uji Reliabilitas Angket Kreatifitas Guru
Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.756	25

Berdasarkan tabel hasil perhitungan diatas, nilai Alpha sebesar 0.756 dengan taraf signifikansi 5% dan N=25, nilai R table adalah 0.396, maka dapat disimpulkan bahwa item-item dalam angket motivasi belajar siswa tersebut adalah reliable.

Kemudian peneliti melakukan uji validitas instrumen angket motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil (*output*) pengujian uji validitas,

⁶¹ Muri Yusuf, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan penelitian Gabungan, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 17.

dapat dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*, nilai-nilai korelasi yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $N=25$ dan taraf signifikansi 5%

Tabel 3.7
Hasil uji validitas Angket Motivasi Belajar Siswa
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	N	R_{tabel}	Keterangan
no.26	86.9200	40.327	.602	.786	25	.396	Valid
no.27	86.6400	43.657	-.087	.810	25	.396	Tidak Valid
no.28	86.8000	38.583	.796	.776	25	.396	Valid
no.29	87.1200	38.860	.429	.787	25	.396	Valid
no.30	86.7600	40.273	.334	.792	25	.396	Tidak Valid
no.31	86.8400	37.473	.667	.775	25	.396	Valid
no.32	86.6800	42.560	.079	.802	25	.396	Tidak Valid
no.33	86.8400	37.057	.652	.774	25	.396	Valid
no.34	87.0400	42.123	.448	.794	25	.396	Valid
no.35	86.8400	43.723	-.102	.807	25	.396	Tidak Valid
no.36	86.8800	37.277	.643	.775	25	.396	Valid
no.37	86.8800	43.277	-.037	.808	25	.396	Tidak Valid
no.38	86.8800	40.193	.455	.788	25	.396	Valid
no.39	86.7600	42.690	.045	.804	25	.396	Tidak Valid
no.40	86.5600	38.757	.579	.781	25	.396	Valid
no.41	87.0000	36.833	.642	.774	25	.396	Valid
no.42	86.6800	38.393	.643	.778	25	.396	Valid
no.43	87.6400	40.907	.166	.803	25	.396	Tidak Valid
no.44	86.7200	43.543	-.071	.807	25	.396	Tidak Valid
no.45	86.8800	37.610	.669	.775	25	.396	Valid
no.46	86.8800	36.943	.625	.775	25	.396	Valid
no.47	86.8800	42.277	.095	.802	25	.396	Tidak Valid
no.48	86.6800	40.060	.477	.787	25	.396	Valid
no.49	86.6800	38.810	.510	.783	25	.396	Valid
no.50	86.9600	44.373	-.176	.814	25	.396	Tidak Valid
no.51	86.8000	42.167	.098	.803	25	.396	Tidak Valid
no.52	87.1200	44.110	-.150	.811	25	.396	Tidak Valid
no.53	86.8000	43.583	-.077	.808	25	.396	Tidak Valid

nilai r_{tabel} adalah 0,396. Jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > R table, maka pernyataan angket dinyatakan valid, begitu juga sebaliknya, jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* < R table maka pernyataan angket dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil pengujian validitas, dari 28 butir pernyataan dalam instrumen angket motivasi belajar, terdapat 15 pernyataan yang dapat dinyatakan **valid**, sedangkan 13 lainnya dinyatakan tidak valid. Lebih lengkapnya disajikan dalam table berikut:

Untuk uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari angket motivasi belajar, yang hasilnya dapat dilihat dari table berikut:

Tabel.3.8
Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Siswa

Cronbach's Alpha	N of Items
0.799	28

Berdasarkan tabel hasil perhitungan diatas, nilai Alpha sebesar 0.799 dengan taraf signifikansi 5% dan N=25, nilai R table adalah 0.396, maka dapat disimpulkan bahwa item-item dalam angket motivasi belajar siswa tersebut adalah reliable.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari data hasil soal angket, catatan lapangan dan bahan lain sehingga dapat dipahami dan semuanya dapat diinformasikan kepada orang lain.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Adapun uji normalitas dengan metode Lilifors yang digunakan dalam pengujian ini dihitung menggunakan program SPSS 1.6 dengan prosedur sebagai berikut:

Prosedur Pengujian:

1) Hipotesis:

H_0 : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

2) Derajat signifikansi = α = 5%

3) Daerah kriteria:

$-H_0$ ditolak jika *Probabilitas value (sig.)* < 0.05

– H_0 diterima jika *Probabilitas value (sig.)* > 0.05

b. Uji linieritas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi pada penelitian. uji linieritas dilakukan untuk membuktikan bahwa masing-masing variabel bebas mempunyai hubungan yang linier dengan variabel terikat. Hasil yang diperoleh melalui uji linier akan menentukan teknik-teknik analisis data yang dipilih, dapat digunakan atau tidak. Apabila dari hasil uji linieritas didapatkan kesimpulan bahwa distribusi data penelitian dikategorikan linier maka data penelitian dapat digunakan dengan metode-metode yang ditentukan dan sebaliknya.

2. Uji Hipotesis (analisis regresi linier sederhana)

a. Mencari mean dengan rumus sebagai berikut:⁶²

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = *Mean* (rata-rata)

$\sum x$ = Jumlah X

N = Banyak Data

b. Mencari standar deviasi dengan rumus sebagai berikut:

$$SD^2 = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

Keterangan:

SD^2 = Standar Deviasi atau Simpangan Baku

$\sum x^2$ = Jumlah X setelah dikuadratkan

N= Banyak data

⁶² Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016), hal. 284.

c. Mencari regresi linier sederhana

Rumus:

$$Y = a + b \cdot X$$

Di mana:

Y = Variabel terikat (motivasi belajar)

X = variabel bebas (kreativitas guru dalam penggunaan media audio visual)

a dan b adalah konstanta dihitung dengan rumus:

1. mencari nilai konstanta b

$$b = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

2. Mencari nilai konstanta a dengan rumus:

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

Dimana: n = jumlah data

3. Membuat persamaan regresi

$$Y = a + b \cdot X$$

3. Uji Determinasi

Untuk menganalisa pengaruh koefisien determinasi (KD) antara variabel X dan Y, digunakan rumus:⁶³

$$KD = r^2 \times 100 \%$$

⁶³ Jonathan Sarwono, Pintar Menulis Karangan Ilmiah – Kunci Sukses Dalam Menulis Ilmiah, (Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2010), h. 37.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Profil SD Negeri 76 Kota Bengkulu

SD Negeri 76 Kota Bengkulu merupakan sekolah yang berada di kota Bengkulu, yang tepatnya di bawa naungan dinas pemerintahan kota Bengkulu. SD 76 Kota Bengkulu berdiri pada tahun 1953, yang berada di jalan raya padang kemiling, pekan Sabtu, kec. Selebar, kota Bengkulu provinsi Bengkulu. Luas tanah yang dimiliki SD76 Kota Bengkulu memiliki luas 1790 m² dan memiliki NPSN 10702621 yang dipimpin oleh bapak Syamsul Hidayat, S.Pd.

2. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 76 Kota Bengkulu

c. Visi SD Negeri 76 Kota Bengkulu

Terciptanya sekolah yang religius, berkarakter, cerdas, kreatif, berprestasi dan peduli lingkungan.

d. Misi SD Negeri 76 Kota Bengkulu

- 1) Membimbing siswa dalam meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Membentuk kepribadian siswa yang berkarakter bangsa.
- 3) Menumbuh kembangkan bakat dan minat siswa melalui pembelajaran Ekstrakurikuler.
- 4) Berperan serta dalam kegiatan sekolah dan masyarakat menuju lingkungan yang bersih dan sehat.
- 5) Mengembangkan kemampuan logis, kritis dan kreatif.
- 6) Mengefektifkan proses pembelajaran dan bimbingan sehingga siswa dapat berkembang secara optimal.
- 7) Menumbuhkan rasa memiliki sekolah dan lingkungan.
- 8) Menciptakan suasana yang kondusif.
- 9) Menjaga keasrian lingkungan yang bersih, rapi dan nyaman.

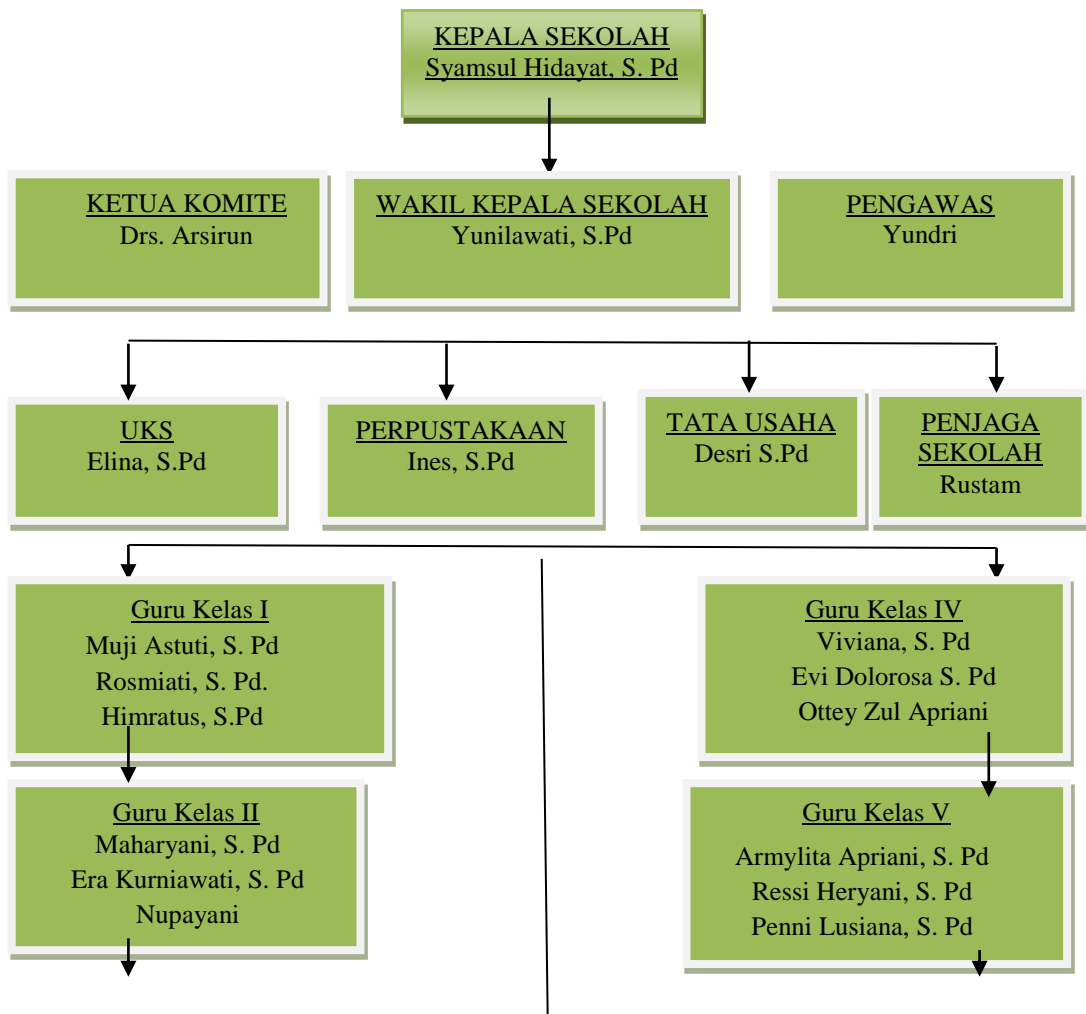
e. Tujuan SD Negeri 76 Kota Bengkulu

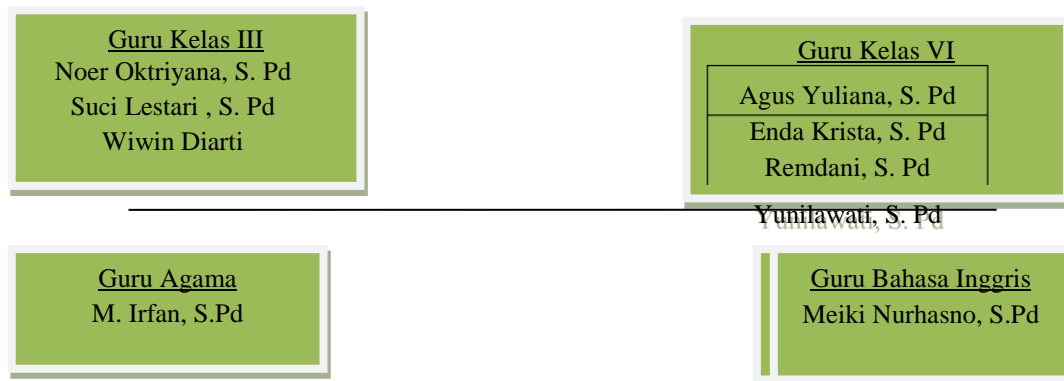
- 1) Terciptanya warga sekolah yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia.
- 2) Memotivasi untuk dapat meraih prestasi akademik dan non akademik.
- 3) Memotivasi siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 4) Memiliki suatu keterampilan serta mengembangkannya sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa.
- 5) Membiasakan hidup bersih , tertib, disiplin dan peduli lingkungan.
- 6) Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan kependidikan dalam rangka meningkatkan profesi dan produktivitas.

Bagan 4.1

Struktur Organisasi Kepengurusan SD Negeri 76 Kota Bengkulu

(Sumber: Arsip SD Negeri 76 Kota Bengkulu)





B. Analisi Data

Deskripsi data ini dilakukan dari hasil pengolahan data hasil skor angket yang telah dibuat dengan masing-masing soal pada setiap variabel. Variabel kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual ada 15 soal dan variabel motivasi belajar siswa ada 15 soal sampel yang dijadikan responden pada penelitian ini ada 23 siswa. Adapun deskripsinya adalah sebagai berikut:

1. Data Kreatifitas Guru dalam Pemanfaatan Media Audio Visual

Data ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Kreatifitas Guru dalam Pemanfaatan Media Audio Visual.

Tabel.4.1
Distribusi Frekuensi Pengaruh Kreatifitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual

INTERVAL		F	FK	FR
63.25	68.25	4	4	4.94%
68.25	73.25	6	10	7.41%
73.25	78.25	15	25	18.52%
78.25	84.25	27	52	33.33%
84.25	89.25	20	72	24.69%
89.25	94.25	8	80	9.88%
94.25	99.25	1	81	1.23%
Jumlah		81	-	100%

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa pengaruh kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual nilai pada interval 63.25-68.25 sebanyak 4 (4.94%), nilai pada interval 68.25-73.25 sebanyak

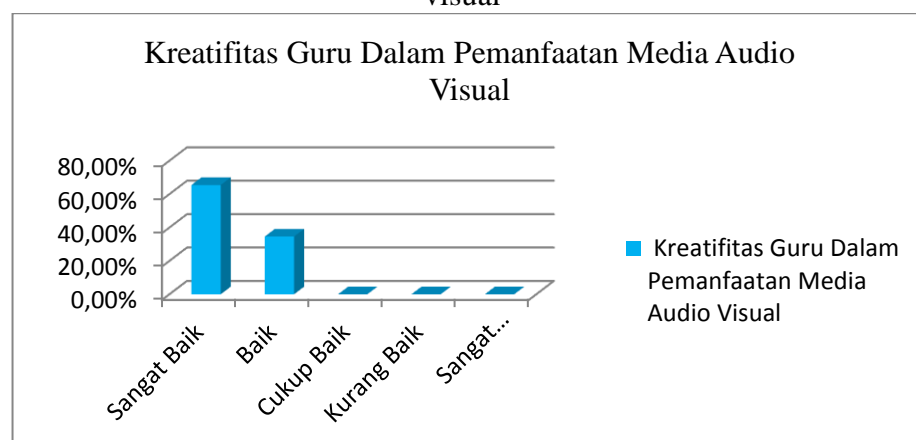
6(.417%), nilai pada interval 73.25-78-25 sebanyak 15 (18.52%), nilai pada interval 78.25-84.25 sebanyak 27 (33.33%), dan nilai pada interval 84.25-89-25 sebanyak 20 (24.69%), 89.25-94.25 sebanyak 8 (9.88%), 95.25-99.25 sebanyak 1 (1.23%).

Tabel. 4.2
Deskripsi Data Kreatifitas Guru
Dalam Pemanfaatan Media Audio Visual

SKALA	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE
80 -100	Sangat Baik	53	65.43%
60-79	Baik	28	34.57%
50-59	cukup baik	0	0.00%
30-49	Kurang Baik	0	0.00%
0-29	Sangat Kurang Baik	0	0.00%
		81	100.00%

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa 53 responden menjawab sangat baik dan 28 responden menjawab baik, tidak ada responden yang menjawab cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Semua siswa menjawab sangat baik dan baik 100%. Hal ini dikarenakan siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Gambar.

Gambar 4.1
Deskripsi Data Kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual



2. Data Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan instrumen penelitian tentang motivasi belajar siswa maka diperoleh distribusi data sebagai berikut:

Tabel.4.3
Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

INTERVAL		F	FK	FR
67.25	72.25	7	7	8.64%
72.25	77.25	12	19	14.81%
77.25	82.25	14	33	17.28%
82.25	88.25	18	51	22.22%
88.25	93.25	21	72	25.93%
93.25	98.25	8	80	9.88%
98.25	103.25	1	81	1.23%
Jumlah		81	-	100%

Berdasarkan tabel 4.6 diatas diketahui bahwa motivasi belajar siswa di SDN 76 Kota Bengkulu nilai pada interval 67.25-72.25sebanyak 7 8.(8.64%) nilai pada interval 72.25-77.25sebanyak 12 (14.81%) nilai pada interval 77.25-82.25sebanyak 14 (17.28%) nilai pada interval 82.25-88.25 sebanyak 18 (22.22%) nilai pada interval 88.25-93.25 sebanyak 21 (25.93%), nilai pada interval 93.25-98.25 sebanyak 8 (9.88%) dan %), nilai pada interval 98.25-103.25 sebanyak 1 (1.23%).

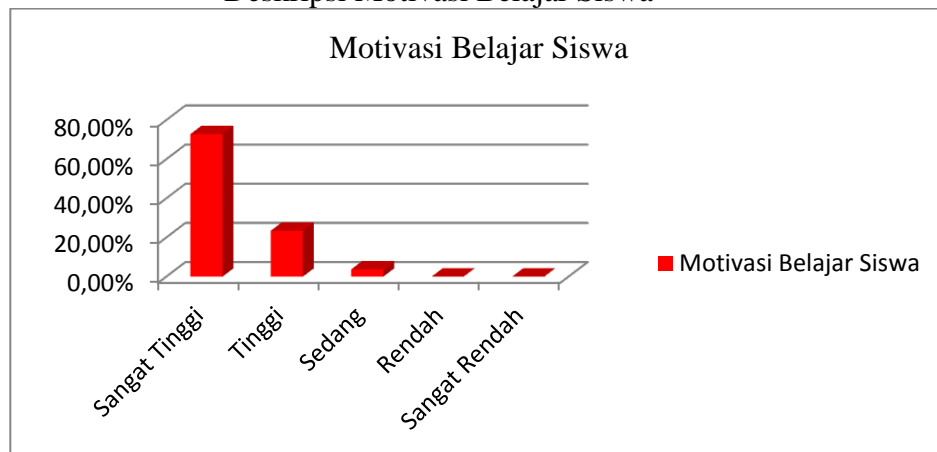
Tabel.4.4
Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

INTERVAL SKOR	KATEGORI	FREKUENSI	PERSEN
80 -100	Sangat Tinggi	59	72.84%
70-79	Tinggi	19	23.46%
60-69	Sedang	3	3.70%
40-59	Rendah	0	0.00%
0-39	Sangat Rendah	0	0.00%
		81	

Berdasarkan tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa 59 responden menjawab sangat tinggi dan 19 responden menjawab tinggi, 3 responden menjawab sedang tidak ada responden yang menjawab rendah, sangat

rendah. Hal ini dikarenakan siswa termotivasi ketika belajar dengan menggunakan media audio visual.

Gambar.4.2
Deskripsi Motivasi Belajar Siswa



1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Berdasarkan *output* perhitungan uji normalitas, hasil perhitungan dapat dilihat dalam table “*Test of Normality*” pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* di bawah ini.

Tabel.4.5
Uji Normalitas Kreatifitas Guru Dalam Pemanfaatan
Media Audio Visual
Tests of Normality

kreativitas_guru_dalam_media_audiovisual	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	.094	81	.074	.983	81	.342

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 4.8 di atas karena *P-value (sig.)*=0.074 > 0.05. Artinya H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual berdistribusi normal. Sedangkan dari perhitungan uji normalitas angket motivasi belajar diperoleh *output* tabel perhitungan Berdasarkan *output* perhitungan uji

normalitas diatas, hasil perhitungan dapat dilihat dalam table “*Test of Normality*” pada kolom *Kolmogorov-Smirnov*, selanjutnya dilakukan uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel.4.6
Uji Normalitas Skor Angket Motivasi Belajar Siswa

Tests of Normality						
motivasi_belajar_siswa	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	.091	81	.091	.973	81	.087

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 4.9 di atas karena $P\text{-value (sig.)} = 0.091 > 0.05$. Artinya H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Tabel 4.7
ANOVA

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi_Belajar_Siswa Kreatifitas_Guru_Dalam_Media_Belajar	Between Groups	(Combined)	2719.802	18	151.100	5.115	.000
		Linearity	2137.963	1	2137.963	72.379	.000
		Deviation from Linearity	581.839	17	34.226	1.159	.324
	Within Groups		1831.375	62	29.538		
	Total		4551.177	80			

Dari tabel 4.10 karena $P\text{ value(sig.)} = 0.324 > 0.05$. Artinya H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan kedua variabel berhubungan secara linier. Berdasarkan *output* uji linieritas diatas, hasil perhitungan dapat dilihat pada ”ANOVA Table” pada *source* “*Deviation from Linearity*”.

C. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian uji regresi linier sederhana, diperoleh rata-rata skor angket kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual dari 81 sampel adalah 81.0498 dengan standar deviasi 6.91416,

sedangkan rata-rata skor angket motivasi belajar siswa dari 81 sampel adalah 83.9096 dengan standar deviasi 7.54253 yang selengkapnya dapat dilihat dalam table berikut:

Tabel.4.8
Statistik Deskriptif

	Mean	Std. Deviation	N
Motivasi_Belajar_Siswa	83.9096	7.54253	81
Kreatifitas_Guru_Dalam_Media_Belajar	81.0498	6.91416	81

Sebelum mengetahui ada tidaknya pengaruh variable kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa, perlu juga dicari hubungannya terlebih dahulu, yang akan dijelaskan dalam table berikut:

Tabel. 4.9
Korelasi Antara Kreatifitas Guru Dalam Pemanfaatan Media
Audio Visual dan Motivasi Belajar Siswa
Correlations

		Motivasi_Belajar _Siswa	Kreatifitas_Guru_Dalam_ Media_Belajar
Pearson Correlation	Motivasi_Belajar_Siswa	1.000	.685
	Kreatifitas_Guru_Dalam_M edia_Belajar	.685	1.000
Sig. (1- tailed)	Motivasi_Belajar_Siswa	.	.000
	Kreatifitas_Guru_Dalam_M edia_Belajar	.000	.
N	Motivasi_Belajar_Siswa	81	81
	Kreatifitas_Guru_Dalam_M edia_Belajar	81	81

Berdasarkan tabel 4.12 diatas, menunjukkan adanya hubungan yang positif antara variabel kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual dengan motivasi belajar siswa, dengan nilai koefisien korelasi (*Pearson Correlation*) sebesar adalah +0.685 atau 68.5 %. Sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Di lihat dari tabel di atas diperoleh harga $r_{hitung} = 0.685 > r_{tabel} = 0.2159$ dan *P-value (sig.)* = 0.000 < 0.05. maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada korelasi/hubungan yang positif dan

signifikan antara kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual dengan motivasi belajar siswa.

Tabel 4.10
Descriptive Statistics

Statistik deskriptif	Mean	Std. Deviation	N
media_audio_visual	81.4496	5.39535	81
motivasi_belajar	81.3765	7.03001	81

Sebelum mengetahui ada tidaknya pengaruh variable kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi belajar siswa, perlu juga dicari hubungannya terlebih dahulu, yang akan dijelaskan dalam table berikut

Tabel.4.11
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.685 ^a	.470	.463	5.52693

Pada table 4.14 diatas, menjelaskan bahwa nilai *Standar Error of the Estimate* adalah 5.52693 < standar deviasi variable motivasi belajar siswa yaitu sebesar 7.54253, Sehingga dapat dikatakan bahwa model regresi bagus dalam bertindak sebagai predictor. Adapun model regresinya akan dijelaskan dalam table berikut:

Tabel.4.12
Koefisien
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23.310	7.270		3.207	.002
	Kreatifitas_Guru_Dalam_Media_Belajar	.748	.089	.685	8.366	.000

a. Dependent Variable:
Motivasi_Belajar_Siswa

Berdasarkan table 4.15 diatas, dapat dirumuskan model regresinya adalah $\hat{Y} = 23.310 + 0.748X$. Selanjutnya peneliti melakukan pengujian dengan analisis regresi linier, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh

variable X (kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual) terhadap variable Y (motivasi belajar siswa). Dari hasil perhitungan dengan SPSS 16.0, diperoleh table Anova sebagai berikut:

Tabel.4.13
ANOVA^b

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2137.963	1	2137.963	69.989	.000 ^a
	Residual	2413.214	79	30.547		
	Total	4551.177	80			

a. Predictors: (Constant), Kreatifitas_Guru_Dalam_Media_Belajar

b. Dependent Variable: Motivasi_Belajar_Siswa

Berdasarkan taebel 4.16 di atas karena harga $F_{hitung} = 69.989 > F_{tabel} = 3.96$ dan $P\text{-value}(sig.) = 0.000 < 0.05$. Maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreatifitas guru dalam penggunaan media audio visual signifikan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun besarnya pengaruh dapat dilihat dari harga koefisien determinasi (R Square) dalam table summary yaitu sebesar 0.470 atau sebesar 47.0 %. Artinya variable kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual itu berpengaruh sebesar 47.0 % terhadap motivasi belajar siswa, sisanya dipengaruhi oleh hal lain yang tidak diteliti.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi faktor agar dapat lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang agar lebih menyempurnakan penelitiannya karena penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang tentu perlu diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelas IV SD negeri 76 Kota Bengkulu, sehingga penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan ke wilayah yang lebih luas

2. Media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini jarang digunakan karena keterbatasan sarana sehingga pembelajaran kurang bervariasi
3. Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan kepada responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap reponden, juga faktor lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuesionernya

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis kemukakan pada penelitian ini “ Apakah ada pengaruh kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual terhadap motivasi siswa pada pembelajaran tematik di kelas IV di SDN 76 Kota Bengkulu” Dapat dilihat dari pengujian dengan analisis regresi linier, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variable X (kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual) terhadap variable Y (motivasi belajar siswa). Dari hasil perhitungan dengan SPSS 16.0, diperoleh table anova harga $F_{hitung} = 69.989 > F_{tabel} = 3.96$ dan $P\text{-value}(sig.) = 0.000 < 0.05$. Maka H_0 ditolak dan dilihat dari harga koefisien determinasi (R Square) dalam table summary yaitu sebesar 0.470 atau sebesar 47.0 %. Pada tabel summary menjelaskan bahwa nilai *Standar Error of the Estimate* adalah $5.52693 <$ standar deviasi variable motivasi belajar siswa yaitu sebesar 7.54253, Sehingga dapat dikatakan bahwa model regresi bagus dalam bertindak sebagai predictor. Artinya variable kreatifitas guru dalam pemanfaatan media audio visual itu berpengaruh sebesar 47.0 % terhadap motivasi belajar siswa, sisanya dipengaruhi oleh hal lain yang tidak peneliti teliti.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas guru dalam pemanfaatan media audio visual (X) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa (Y) dengan total pengaruh sebesar 47.0 %.

Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dari berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Bagi guru yang menggunakan media secara bervariasi, hendaknya tidak hanya terpaku pada satu media pembelajaran saja dengan menerapkan pembelajaran yang berbeda diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.
2. Bagi kepala sekolah yang memiliki peran sebagai motivator dalam meningkatkan proses belajar mengajar hendaknya memberikan motivasi atau dorongan kepada guru agar lebih kreatif lagi dalam mengajar dengan memberikan fasilitas yang sebaik-baiknya.
3. Bagi peserta didik agar lebih meningkatkan kualitas dan semangat belajar di rumah maupun di sekolah jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru. Jadikanlah prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dapat memotivasi diri untuk lebih baik dan lebih giat belajar lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad S. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Arikunto S. 2016. *Manajemene Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- B. Uno. H & Mohamad. N. 2012. *Belajar dengan pendekatan pailkem*. Jakarta bumi aksara
- Bahri .D. S. Dan p., Aswan, Z. 2014. *strategi belajar mengajar*, Jakarta: Rineka
- Bahri .S. Dan p., Zahrin, A. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ciputan Press
- Ega .R. W. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Hamidullah. 2017. *Media Pembelajaran Berbasisi Wayang*. Semarang: CV. Pilar Nusantara
- Hudaya. L. 2014. *Pendidikan Kreatif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Jalinus. N. Dan p., Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Janner. S. Dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Jonathan. S. 2010. *Pintar Menulis Karangan Ilmiah – Kunci Sukses Dalam Menulis Ilmiah*. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- Karyati. f. 2016. *Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik*. Jurnal Ojs. Uniska-bjm.ac.id. Vol. 1, No 2. Di akses pada tanggal 9 Juni 2020.
- Khairunnisa. I. Dkk. 2018. *Kbijakan Pendidikan Dasar & Islam Dalam Berbagai Perspektif*. Banyumas Jawa Tengah: Omera Pustaka
- Kusuma .W. Dan p., Dedi, D. T. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks
- Malawi .I. Dan p., Ani, K. 2017. *Pembelajaran Tematik Konsep Dan Aplikasi*. Jawa Timur: CV. Ae Media Garafika
- Musfa. J. 2012. *Pendidikan Holitik Pendekatan Lintas Perspektif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

- Mustafa. I. Dkk. 2013. *Profesionalisme Guru*. Malang: UB Press
- Prastowo. A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia
- Rezaldi. S. Dan p., Dharma, A. 2010. *BE CREATIVE Menjadi Pribadi Kreatif 100 Pengertian Untuk Mengembangkan Kreatifitas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sarwano. J. 2010. *Pintar Menulis Karangan Ilmiah- Kunci Sukses Ilmiah*. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- Shilphy. O. 2020. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Shoimin. A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yoyakarta: Ar-Ruzz Media
- Stefanus. M. M. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono. R. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi
- Suryani. N. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatof dan Pengembanga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Terjo. 2019. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Tianto. 2015. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kata Pena
- Ummysalam. 2017. *Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Widodo. S. Dan p., Suardi, W. I. 2020. *Yayasan Emeyodere Dalam Pelayanan Pendidikan Masyarakat Kokoda Di Kota Sorong*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Yulingga. N. H. Dan p., Wasis, H. 2017. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Falahudin. I. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. jurnal lingkaran Widyaiswara, (online), vol. 1, No. 4. Di akses pada tanggal 8 juni 2020.

Hamdu. G. Dan p., Agustina, L. 2011. *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar di sekolah dasar*. Jurnal ilmiah penelitian pendidikan (online). Vol. 12, No. 1. Di akses pada tanggal 8 Juni 2020.

Marzuki. A. Dkk. 2020. *Pratikum Statistik*. Kota Malang