

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK CITA-CITA PORTABEL
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS III SD SWASTA PAB 23 PATUMBAK
T.A 2023/2024**

**Rizka Khoirina Harahap¹, Faisal²
Fakultas Ilmu Pendidikan,**

Surel: rizkakhoirinaharahap@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of developing dream box media to increase learning motivation for class III of PAB 23 Patumbak Private Elementary School. This research is to provide a solution for students, namely that there are still many who do not focus on learning, they spend more time on unproductive things, this is due to the lack of motivation from teachers. The provision of motivation carried out by teachers is still not able to arouse students' enthusiasm for learning so that teaching and learning activities do not run as expected, efforts to clarify learning objectives and efforts to create a pleasant learning atmosphere are still not optimal, this is due to the limited capabilities and costs of teachers. This research is research and development (Research and Development) using the ADDIE Analysis, Design (Planning), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation) development model. The subjects in this research were students and teachers of class III of PAB 23 Patumbak Private Elementary School. Based on the research results obtained, media content expert validation in stage I obtained a score of 68.33% in the "decent" category, for media content expert validation in stage II obtained a score of 90.21% in the "very feasible" category. Based on the media design expert's validation in stage I, they obtained a score of 67.91% "within the "decent" category, for validation the media design expert in stage II obtained a score of 75.83% in the "decent" category. From the results of the practicality test, the teacher's response received a score of 90% in the "very practical" category and the results of the practicality test of student responses obtained a score of 75.67% in the "practical" category. The results of the analysis of the effectiveness of the questionnaire to increase learning motivation obtained a score of 91.38% "very effective", and for the questions results obtained a score of 64.17% in the "effective" category. It is known that the effectiveness of the portable dream box game has a positive impact and can be used as a motivational tool to increase students' enthusiasm for achieving their goals.

Keywords: *Ideals Box Media, Learning Motivation, Development Research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, efektivitas pengembangan media kotak cita-cita untuk meningkatkan motivasi belajar kelas III SD Swasta PAB 23 Patumbak. Penelitian ini untuk memberikan solusi siswa yaitu masih banyak yang tidak fokus mengikuti pembelajaran, mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk hal-hal yang tidak produktif, hal ini disebabkan pemberian motivasi yang masih

minim dari guru. Pemberian motivasi yang dilakukan oleh guru masih belum mampu membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar mengajar belum berjalan sesuai harapan, upaya memperjelas tujuan belajar dan upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan masih belum maksimal hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan dan biaya yang dimiliki oleh guru. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research dan Develoment*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas III SD Swasta PAB 23 Patumbak. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh validasi ahli konten media pada tahap I memperoleh nilai 68,33% dengan kategori “layak”, untuk validasi ahli konten media pada tahap II memperoleh nilai 90,21% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan validasi ahli desain media pada tahap I memperoleh nilai 67,91% “dengan kategori ” layak”, untuk validasi ahli desain media pada tahap II memperoleh nilai 75,83% dengan kategori ”layak”. Dari hasil uji praktikalitas respon guru yang memperoleh nilai 90% dengan kategori “sangat praktis” dan hasil dari uji praktikalitas respon siswa memperoleh nilai 75,67% dengan kategori ”praktis”. Hasil analisis efektivitas angket untuk meningkatkan motivasi belajar memperoleh nilai 91,38% “sangat efektif”, dan untuk hasil soal memperoleh nilai 64,17% dengan kategori”efektif”. Diketahui efektivitas permainan kotak cita-cita portabel berdampak positif dan dapat dijadikan sebagai alat motivasi untuk meningkatkan semangat siswa dia untuk mencapai cita-cita.

Kata Kunci: Media Kotak Cita-cita, Motivasi Belajar, Penelitian Pengembangan

Copyright (c) 2024 Rizka Khoirina Harahap

✉ Corresponding author:

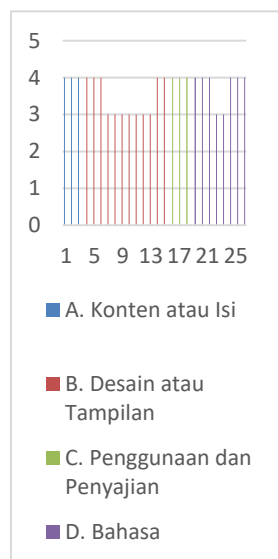
Email : rizkakhoirinaharahap@gmail.com

HP : 081370651117

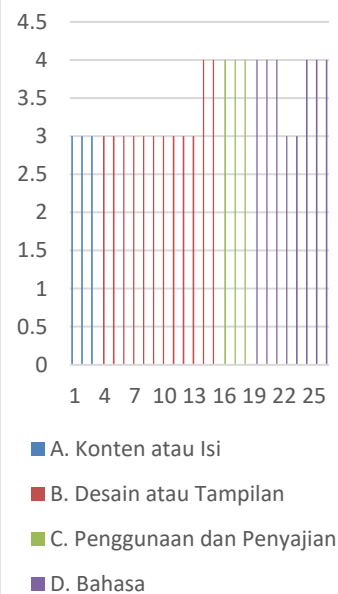
Received 30 Juni 2024, Accepted 10 Juli 2024, Published 30 September 2024

PENDAHULUAN

Terjadi kepada siswa yaitu Masih banyak yang tidak fokus mengikuti pembelajaran, mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk hal-hal yang tidak produktif, hal ini disebabkan pemberian motivasi yang masih minim dari guru. Pemberian motivasi yang dilakukan oleh guru masih belum mampu membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar mengajar belum berjalan sesuai harapan, upaya memperjelas tujuan belajar dan upaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan masih belum maksimal hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan dan biaya yang dimiliki oleh guru. Penerapan kegiatan belajar di luar ruangan masih belum dapat dilakukan secara maksimal sehingga upaya penciptaan proses belajar yang tidak membosankan masih belum mampu dicapai secara maksimal, masih kurangnya fasilitas pembelajaran untuk membantu meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa (misalnya peralatan marcinband, seni bela diri, peralatan musical, pramuka, seni tari, seni lukis, seni batik, seni suara).



Gambar.2 Contoh diagram Hasil Tahap II Validasi Ahli Desain Media



Gambar. 1 Contoh diagram Hasil Tahap 1 Validasi Ahli Desain Media

METODE PENELITIAN

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) jenis penelitian; (2) Tempat dan waktu penelitian; (3) prosedur dan rancangan penelitian; (4) subjek dan objek penelitian (5) teknik pengumpulan data (6) jadwal pelaksanaan penelitian. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya. Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan

spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, media permainan, peralatan kota cita cita portabel, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam “anak sub-judul” pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian “Hasil Penelitian dan Pembahasan”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian dengan Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Pab 23 Patumbak terletak di Jl. Saudara Gg. Pendidikan, Kec. Patumbak, Kab. Deli Serdang, Sumatra Utara Kode Pos 20361. Yang menghasilkan sesuatu produk yang berupa kotak cita-cita Portabel untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Swasta PAB 23 Patumbak T.A 2023/2024. Penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE yaitu ada 5 tahap sebagai berikut *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan evaluasi. Adapun penelitian pengembangan yang dilakukan yang memperoleh hasil penelitian berikut:

Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori. Pembahasan dalam artikel

bertujuan untuk: (1) menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian; (2) menunjukkan bagaimana temuan-temuan itu diperoleh; (3) menginterpretasi/menafsirkan temuan-temuan; (4) mengaitkan hasil temuan penelitian dengan struktur pengetahuan yang telah mapan; dan (5) memunculkan teori-teori baru atau modifikasi teori yang telah ada.

Dalam menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian, hasil penelitian harus disimpulkan secara eksplisit. Penafsiran terhadap temuan dilakukan dengan menggunakan logika dan teori-teori yang ada. Temuan berupa kenyataan di lapangan diintegrasikan/ dikaitkan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya atau dengan teori yang sudah ada. Untuk keperluan ini harus ada rujukan. Dalam memunculkan teori-teori baru, teori-teori lama bisa dikonfirmasi atau ditolak, sebagian mungkin perlu memodifikasi teori dari teori lama.

Dalam suatu artikel, kadang-kadang tidak bisa dihindari pengorganisasian penulisan hasil penelitian ke dalam “anak subjudul”. Berikut ini adalah cara menuliskan format pengorganisasian tersebut, yang di dalamnya menunjukkan cara penulisan hal-hal khusus yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah artikel.

SIMPULAN

1. Berdasarkan dari hasil analisis uji validasi pada media kotak cita-cita portabel ini diperoleh dari ahli validasi konten media dan desain media. Ahli konten media mendapatkan nilai sebesar 68,33 %dengan kategori "Layak".

Sedangkan ahli validasi desain media mendapatkan nilai sebesar 90,21% dengan kategori “sangat layak”. Dan dari hasil validasi konten materi dan media dapat disimpulkan bahwa validasi media kotak cita-cita portabel ini sangat layak untuk digunakan pada proses belajar mengajar.

2. Berdasarkan dari hasil analisis praktikalitas pada media kotak cita-cita portabel mendapatkan dari ahli respon guru yaitu wali kelas III SD Swasta PAB 23 Patumbak. Dan mendapatkan nilai skor yang diperoleh respon guru yaitu sebesar 90% dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan dari ahli respon siswa mendapatkan nilai skor yang diperoleh respon siswa sebesar 75,67% dengan kategori “praktis”. Dan dari hasil validasi respon guru dan respon siswa dan dapat disimpulkan bahwa media dapat dikembangkan oleh peneliti sangat praktis dan praktis.
3. Berdasarkan dari hasil analisis efektivitas untuk meningkatkan motivasi belajar memperoleh hasil 91,38% dengan kategori “sangat efektif”. Berdasarkan hasil soal memperoleh hasil 64,17% dengan kategori “efektif”. Diketahui efektivitas permainan kotak cita-cita portabel berdampak positif dan dapat dijadikan sebagai alat motivasi untuk meningkatkan semangat siswa dia untuk mencapai cita-cita.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggie. (2016). *Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang. Hämtat från Pengembangan Media TAKCI Tema 7 Cita-citaku Kelas IV di Sekolah Dasar.*
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* . Jakarta : Raja Grafindo Persada .
- Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran . *Jurnal Lantanida* , 172-182.
- Enha, H. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran. Hämtat från Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.*
- Faisal. (2014). *Jurnal . Sukses Mengawa Kurikulum 2013 Di SD*, 1.
- Faisal Faisal, A. G. (2018). *Jurnal . Penguatan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Tematik sebagai Upaya Optimalisasi Kurikulum 2013 di SD Kecamatan Deli tua Kabupaten Deli Serdang* , 544-550.
- Faisal, S. M. (2018). *Jurnal Article. Pembelajaran Tematik di sekolah Dasar*, 1.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV . *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 47-53.
- Firdaus, C., Mauludyana, B., & Purwanti, K. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SDN CURUG KULON 2 Kabupaten Tangerang . *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* , 43-52.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Uji Porduk*

- Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil* . Malang : CP. Literasi Nusantara Abadi.
- Hapsari D., F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ANDROID pada Operasi pada Matriks . *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* , 51-60.
- Helaluddin, T. H. (2020). *Penelitian & Pengembangan Sebuah Tinjauan dan Praktik dalam Bidang Pendidikan* . Media Madani Publisher.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi* . Yogyakarta : Gajah Mada Universitas Press.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. 1(1).
- Osman, I., & Milenia, R. (2022). Pengaruh Motivasi Kerja dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja. *JURNAL IKRAITH- EKONOMIKA*, 140-147.
- Puwacaraka. (2017). *Upaya Peningkatan Belajar Siswa dalam Bermain Musik* . Jakarta : Renika Cipta .
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam meningkatkan hasil belajar . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 291.
- Sadirman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Depok: PT. Raja grafindo Persada.
- Sahidin. (2020). *Interaksi Motivasi Belajar Mengajar* . Jakarta : Universitas Indonesia .
- Sanaky. (2018). *Media Pembelajaran* . Yogyakarta: Universitas PGRI Silampri.
- Setiawan, I., Ariansyah, & Yuntari, P. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif* . Sleman : Deepublish .
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhi* . Jakarta : Rineka Cipta .
- Sudijiono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan* . Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Develompment* . Bandung: Alfabeta .
- Tambunan. (2018). *Teoti Motivasi Belajar* . Jakarta : Rajawali Press.
- Uno. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas(PTK), Researh and Development(R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.