



PENGARUH MEDIA VISUAL (*STICK PUPPETS*) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD DI KELURAHAN SUNYARAGI KOTA CIREBON

¹⁾ **Mega Afrilliyani**

Institut Prima Bangsa
megaafriiliyan9e.12@gmail.com

²⁾ **Zakiah Ismuwardani**

Institut Prima Bangsa
zakiahismuwardani773@gmail.com

³⁾ **Siti Sahronih**

Institut Prima Bangsa
sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

Artikel history

Diterima : 21 Agustus 2024
Direvisi : 23 Juli 2025
Disetujui : 24 Juli 2025

Abstrak

Motivasi merupakan salah satu aspek yang dapat menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran yang digerakkan oleh siswa, kurangnya motivasi belajar siswa dikelas dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang *konvensional* mengakibatkan siswa merasa malas dan mengantuk dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh media visual *stick puppets* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD dikelurahan Sunyaragi Kota Cirebon. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *True-experimental* dengan *pretest-posttest group design*. Populasi dalam penelitian ini beberapa sekolah dasar yang berada di kelurahan sunyaragi yang berjumlah 104 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Berdasarkan hasil linear sederhana, menghasilkan nilai sig 0,001 artinya $< 0,05$ maka H_1 diterima dan variabel motivasi memiliki pengaruh motivasi belajar IPS setelah menggunakan media visual *stick puppets*. (2) Berdasarkan hasil N gain mendapatkan nilai rata-rata 0,6204 yang terletak pada skor sedang n gain 0,6204 yang artinya penelitian ini menunjukkan kategori sedang. Maka 2 diterima dan adanya keefektifan pada media visual *stick puppets* terhadap pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Motivasi,
Sekolah Dasar, Stick
Puppets

Abstract

Motivation is one aspect that can determine the success or failure of a student-driven learning process. The lack of student motivation to learn in class is because teachers still use conventional learning media resulting in students feeling lazy and sleepy in the learning

Keywords: Elementary School, Motivation, Stick Puppets.

process. Based on the background of this research, this research aims to analyze the influence of stick puppet visual media on the social studies learning motivation of fourth grade elementary school students in the Sunyaragi sub-district, Cirebon City. In this research, researchers used the True-experimental method with a pretest-posttest group design. The population in this study were several elementary schools in the Sunyaragi sub-district, totaling 104 students. The results of this research show that: (1) Based on simple linear results, it produces a sig value of 0.001, meaning < 0.05 , so H_1 is accepted and the motivation variable has an influence on social studies learning motivation after using the visual stick puppet media. (2) Based on the results, N gain obtained an average value of 0.6204 which is located in the medium score n gain 0,6204 which means this research shows the medium category. So 2 is accepted and there is effectiveness in the visual media of stick puppets in social studies learning.

Koresponden: megafrilliyani9e.12@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2024



PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, mendefinisikan pendidikan dianggap menjadi keperluan *esensial* dalam pertumbuhan serta perkembangan anak adapun bertujuan untuk mengarahkan semua potensi alamiah mereka agar mencapai tingkat keamanan dan kepuasan yang maksimal sebagai individu dan anggota masyarakat (Ab Marisyah, et al., 2019). Oleh karena itu, kita perlu menghormati hak asasi setiap siswa karena mereka bukanlah entitas yang dapat dimanipulasi seperti robot; sebaliknya, mereka adalah generasi yang perlu kita bimbing dan dukung dalam menghadapi setiap perubahan menuju kedewasaan agar mereka dapat berkembang menjadi manusia mandiri yang berpikir kritis dan mempunyai sikap moral yang kuat Pendidikan tidak hanya menciptakan seseorang yang berbeda dari orang lain dalam memanusiakan manusia meliputi makan, minum, berpakaian, dan mempunyai tempat tinggal (Trisna Wulandari, 2021). Pendidikan mengalami penerunan pasca wabah *Covid-19* terutama penurunan motivasi belajar siswa khususnya untuk siswa-siswi di sekolah dasar.

Motivasi adalah faktor kunci yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa (Emda, amna. 2018). Kehadiran motivasi belajar memiliki dampak yang besar pada hasil akhir pembelajaran siswa kesuksesan dalam belajar dapat tercapai apabila mempunyai motivasi dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar sebagai proses dimana siswa berpartisipasi dalam kegiatan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menumbuhkan rasa percaya diri terhadap kapasitas mereka untuk memenuhi hasil belajar siswa yang termotivasi belajar mempunyai kemauan yang kuat untuk menyelesaikan tugas belajar (Suprianti, Dhia et al., 2020). Seperti penelitian dikerjakan (Fitri Rahmawati et al., 2019) mendefinisikan peran guru dalam proses pembelajaran yaitu mendorong dan memfasilitasi siswa untuk mencapai seluruh potensi yang dimilikinya untuk memotivasi anak belajar guru juga harus memasukkan pembelajaran menarik. Ada beberapa faktor yang dapat memotivasi siswa untuk belajar di antaranya prasyarat, kebaruan, praktik tersegmentasi, praktik bermakna dan aktif, mengurangi paksaan belajar secara sistematis dan berurutan, serta kondisi yang mendukung. Kebaruan (sesuatu yang baru) merupakan salah satu faktor yang bisa memotivasi siswa untuk belajar terutama pembelajaran IPS.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) yakni salah satu subjek yang dididik secara terpadu. Menurut Edgar B. Wesley dalam penelitian (Fitri Rahmawati et al., 2019) mendefinisikan IPS sebagai ilmu sosial yang disederhanakan karena alasan pendidikan dan hal inilah yang dikenal konteks pendidikan berat. Pendidikan dalam ilmu sosial diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang perbedaan antara bangsa yang kuat dan warga negara yang baik ketika dihadapkan pada berbagai persoalan yang harus dihadapi dan diatasi dengan susah payah. Dimulai dari kendala keterampilan dan akademik, berlanjut pada fasilitas pendidikan, kualitas buku pendidikan, serta tantangan *administratif* dan *manajerial* (Hilmi, Muhammad. 2017). Berbagai hambatan Hal ini merupakan hambatan yang harus diatasi melalui pendidikan IPS untuk mencapai tujuannya. Berdasarkan wawancara guru di SDN Karang Jalak II menyatakan bahwa siswa kurang minat dalam pembelajaran IPS siswa-siswi merasa bosan saat mempelajari materi ditambah dalam proses pembelajaran kurang menariknya media pembelajaran yang diajarkan.

Menurut (Kustandi, Cecep et al., 2021) media pembelajaran adalah istilah untuk sumber belajar. Sumber pembelajaran lebih bervariasi segala instrumen yang bisa diakses dengan *spontan* ataupun kebetulan mendukung pentingnya efisiensi proses belajar mengajar secara kolektif disebut sebagai sumber belajar. Karena banyaknya ide-ide yang berkaitan langsung media ajar mencakup media pendidikan, sumber belajar, alat peraga, dan alat bantu belajar. Semua materi, peraturan dan aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau menanamkan keterampilan pada penggunaannya dianggap sebagai Berbagai bentuk media pembelajaran dimanfaatkan dalam media pembelajaran di Indonesia yakni, media *audio*, media *audiovisual*, media *interaktif*, media *teks*, media *3D* dan *realita*, media sosial dan *internet*, dan media *visual*. Dalam penelitian ini memanfaatkan media visual. sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran.

Menurut (Sahuni et al., 2020) Media visual mengacu pada media yang dapat diakses melalui semua panca indera. Dengan demikian, guru mengantisipasi agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran seefektif mungkin dengan penggunaan media visual. Meskipun media visual berbeda dengan media cetak dan audio tidak dapat disangkal bahwa media visual dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten yang disajikan. Oleh karena itu, memahami materi menjadi sangat penting bagi siswa-siswa selama proses pembelajaran. Karena memungkinkan siswa membuat hubungan antara konten yang dipelajarinya dengan konteks aslinya di dunia nyata, media visual dapat menginspirasi siswa untuk belajar (Misbah et al., 2018)

Selain itu, faktor yang paling penting untuk dipertimbangkan yakni media visual apa yang digunakan guru harus nyaman bagi siswa dan membantu siswa memahami pelajaran, media visual sendiri memiliki berbagai jenis dalam penelitian ini akan menggunakan media visual *puppets* yakni *stick puppets* sebagai bahan penelitian. Menurut (Ayu Safaroh et al., 2022) *stick puppets* adalah benda mati atau *figuratif* yang digerakan atau dikendalikan oleh seseorang sejenis pemainnya. Ini digunakan dalam boneka, gaya teater yang sangat kuno atau dalam drama. Tergantung pada bentuk dan tujuan penggunaannya, *stick puppets* memiliki banyak jenis dan dibuat dari beragam bahan. Setiap boneka tongkat memiliki satu atau lebih tongkat yang di atasnya ditempel salinan atau gambar karakter yang ingin digunakan anak – anak. *Stick puppets* seperti ini pilihan yang sangat baik untuk pertunjukan publik dan lingkungan interaktif sederhana karena kemampuannya untuk menunjukkan gerakan yang halus.

Stick puppets merupakan *figuratif* yang digunakan dalam bercerita yang meniru tokoh dari satu cerita. Itu termasuk dalam media visual. Para siswa pun dapat dengan semangat menceritakan kejadian tersebut ketika mereka melihat foto–foto yang ditempel di *stick* tersebut. Siswa juga dapat memperoleh manfaat dari penggunaan *stick puppets* dalam bercerita karena membuat kelas menjadi menyenangkan sehingga membuat mereka merasa lebih nyaman berbicara di depan kelas dan mendorong mereka untuk melakukannya.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nurul Dian et al., 2022). Dalam penelitian tersebut, beberapa kelompok mendapatkan perhatian media

sementara kelompok lainnya tidak. Pada mata pelajaran 3: Cinta Lingkungan Hidup Subtema 3: Peduli Makhluk Hidup di SDN-04 Uji t Lor Madiun ini memberikan nilai $t_{prediksi}$ sebesar -0,666. Hipotesis H_0 ditolak, sedangkan H_1 didukung karena $-0,666 < 2,045$. Media wayang memanfaatkan materi pembelajaran dengan baik. $-0,666 \leq 2,045$.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SDN Karang Jalak II, peneliti menemukannya permasalahan yakni masih kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS dikelas sebab guru masih mengenakan media pembelajaran yang *monoton* mengakibatkan siswa merasa malas dan mengantuk dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung khususnya mata pelajaran IPS mengalami penurunan. Dari permasalahan yang sudah dipaparkan tersebut peneliti mencoba menerapkan media visual *stick puppets* dalam pembelajaran IPS untuk melihat pengaruh penggunaan media *stick puppets* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV. Maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Media Visual (*Stick Puppets*) terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD di Kelurahan Sunyaragi kota Cirebon”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental untuk meneliti potensi sebab dan akibat dengan memanfaatkan satu atau lebih kondisi perlakuan pada siswa. Penelitian ini menerapkan desain *True-experimental* dengan *pretest and protest group design*. *Pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yakni menggunakan sampling jenuh yang dimana semua populasi dijadikan sampel, jadi sampel yang digunakan penelitian ini adalah 104 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang menggunakan dua variabel yakni variabel independen tentang keefektifan media visual *stick puppets* dan variabel dependen tentang pengaruh motivasi belajar setelah menggunakan media visual *stick puppets*

Table 1: Uji Linear Sederhana.

Model	Unstandardized Coefficients			t	Sig.
	B	Std. Error	Standardized Coefficients (Beta)		
1	(Constant)	15.973	.140	114.026	<.001
	X1	-.103	.008	-12.689	<.001

Pada tabel 4.7 Nilai signifikansi yang kurang dari 0,001 ($p < 0,001$) menyajikan bukti signifikan terhadap hipotesis nol yang menyatakan bahwa koefisien regresi adalah nol. Dengan kata lain korelasi antara variabel X dan Y signifikan secara statistik. Nilai signifikansi yang kurang dari 0,05 umumnya dianggap sebagai bukti kuat penolakan hipotesis nol dalam analisis statistik.

Tabel 2 : Uji Ngain.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	104	-.40	1.00	.6204	.36690
Valid N	104				

Hasil tabel 4.8 menunjukkan bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan cenderung meningkatkan pemahaman atau kinerja peserta, dengan *mean* N gain sebesar 0.6204 dan standar deviasi sebesar 0.36690.

KESIMPULAN

Berlandaskan rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini yang mengetahui pengaruh media visual *stick puppet* terhadap motivasi belajar siswa dan keefektifan media visual *stick puppet* terhadap motivasi belajar siswa. Maka analisis hasil uji hipotesis pada penelitian ini bisa disimpulkan sebagai berikut: Berdasarkan hasil linear sederhana, penelitian ini menghasilkan nilai sig 0,001 yang artinya sudah sesuai ketentuan uji yang memiliki arti telah sesuai dengan ketentuan pengujian hipotesis yaitu jika tingkat signifikansi < 0,05 maka hipotesis H_1 diterima. Hasil penelitian ini dapat dipastikan sebagai variabel motivasi (Y) memiliki pengaruh motivasi belajar IPS setelah menggunakan media visual *stick puppet*. Berdasarkan hasil uji N gain, penelitian ini menghasilkan nilai rata-rata (*mean*) 0,6204 yang terletak pada pembagian skor 0,6204 yang artinya penelitian ini menunjukkan kategori sedang. Kategori sedang menunjukkan bahwa adanya keefektifan pada media visual *stick puppet* terhadap pembelajaran IPS. Maka, H_2 dinyatakan diterima media visual *stick puppet* efektif dapat digunakan dalam pembelajaran IPS dikelas IV.

REFRENSI

- Ab Marisyah, et al. (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan*. 3, 2–3. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v3i3.395>
- Amna Emda. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Ayu Safaroh et al. (2022). The Effectiveness of Using Hand Puppet Video towards Student's Listening Comprehension in Narrative Text. *Journal of English Language Teaching and Cultural Studies*, 5(2), 129–137. <https://doi.org/10.48181/jelts.v5i2.15709>
- Fitri Rahmawati et al. (2019). Identifikasi Permasalahan-Permasalahan dalam Pembelajaran IPS. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.29408/fhs.v3i1.1844>
- Hilmi, Muhammad. (2017). Implementasi pendidikan IPS di sekolah dasar. *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>
- Kustandi, Cecep, Farhan, Muhammad, Zianadezdha, Asfara, Fitri, Azahra Kurnia, & L, Nabilla Agustia. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Misbah et al. (2018). Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology pada Materi Impuls dan Momentum untuk Melatihkan Literasi Digital. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 3(2), 109–114. <https://doi.org/10.24905/psej.v3i2.107>
- Nurul Dian et al. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dsar*, 3(2621-8097 (Online)), 985–990.
- Sahuni et al. (2020). Interaction of Learning Media With Learning Interest in Arabic Learning Outcomes. *Akademika*, 9(02), 43–52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Suprianti, Dhia et al. (2020). Pengaruh Strategi Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Perbedaan Motivasi Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12), 1717. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14282>

Trisna Wulandari. (2021). Pengaruh Pemikiran Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dalam Kurikulum 2013 di Indonesia. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan*, 8(1), 24–33. <https://doi.org/10.29408/jhm.v8i1.3413>