

## EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA/ALAT PERAGA SEDERHANA DITENGAH PANDEMI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA DI DESA KUBU RAYA

Risa Dea Aulia Tanjung<sup>1)</sup>, Marnita<sup>2)</sup>, Abdul Malik<sup>3)</sup>

1) Pendidikan Fisika, Universitas Almuslim, Indonesia

Surat-e : [risaadea3004@gmail.com](mailto:risaadea3004@gmail.com)

2) Pendidikan Fisika, Universitas Almuslim, Indonesia

Surat-e : [marnita.fkip@gmail.com](mailto:marnita.fkip@gmail.com)

3) Pendidikan Fisika, Universitas Almuslim, Indonesia

Surat-e : [abdulmalikphd@gmail.com](mailto:abdulmalikphd@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak Pandemi Corona Terhadap Kualitas Belajar Siswa SMA di Desa Kuburaya Kecamatan Peusangan Siblah Krueg, peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan media alat peraga sederhana di desa Kubu Raya, penelitian telah dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan uji pengaruh antar variabel-variabel yang akan diteliti. Hasil dari penelitian ini adalah ditengah pandemi ini efektifitas dengan menggunakan media alat peraga sederhana sangat berpengaruh terhadap siswa SMA di Desa Kubu Raya. Data yang diperoleh melalui pengisian angket tentang efektifitas penggunaan media alat peraga siswa rata-rata sangat baik. Dengan adanya media pembelajaran menarik dapat memotivasi siswa dalam mempelajari sebuah mata pelajaran yang disampaikan, maka juga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

**Kata kunci:** Media/Alat Peraga, Motivasi Belajar, Dampak Covid, Siswa SMA

### I. Pendahuluan

Dalam rangka meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran disetiap jenjang sekolah khususnya di jenjang sekolah dasar, sebab pada jenjang tersebut siswa diajarkan beberapa kemampuan dasar yaitu membaca, berhitung dan menulis. Hasil pembelajaran yang diperoleh siswa di sekolah dasar akan menjadi modal/kemampuan awal siswa dalam melanjutkan pendidikan/pembelajaran ke tingkat yang lebih tinggi. Sejauh ini pembelajaran yang menjadi momok yang menakutkan adalah fisika.

Pada hakikatnya seorang pendidik (guru) adalah seorang fasilitator baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga peranan guru adalah menyediakan fasilitas dan menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar serta mampu mendorong siswa untuk belajar. Sebagai fasilitator berarti guru tidak berperan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, melainkan melibatkan siswa untuk turun aktif melakukannya secara langsung. Menurut Johnson and Jonson [1] juga mengemukakan bahwa belajar berdasarkan pengalaman didasarkan pada tiga asumsi. Pertama, seseorang akan belajar paling baik jika ia secara pribadi terlibat dalam pengalaman belajar. Kedua pengetahuan harus bisa ditemukan sendiri. Ketiga seseorang harus menetapkan tujuan pembelajarannya sendiri. Dengan demikian peneliti berusaha untuk mengubah mindset pembelajaran fisika yang sulit menjadi mudah, membosankan

menjadi menyenangkan, dan yang pasif diharapkan bisa menjadi aktif. Peneliti akan mencoba menerapkan sebuah pembelajaran yang menggunakan alat peraga sederhana dan alat peraga berupa media audio visual. Alat peraga sederhana yaitu alat yang akan digunakan peserta didik dalam melakukan kegiatan praktikum dan sebagai alat peraga penjelas di dalam kelas saat sedang proses pembelajaran [2].

Salah satu solusi penyelesaian masalah terhadap setiap masalah dari sekian banyak solusi penyelesaian adalah penggunaan alat peraga. Pembelajaran di jenjang sekolah dasar sebaiknya didasarkan atas pertimbangan bahwa secara psikologis siswa masih berada pada situasi "suka bermain". Oleh karena itu belajar yang didesain dengan konsep sambil bermain dapat membantu untuk menghilangkan kesan sulit dan kurang menyenangkan dalam belajar khususnya belajar matematika. Dengan belajar sambil bermain siswa dapat mengkonstruksi / membangun sendiri pengetahuannya melalui keaktifan dalam setiap proses belajarnya.

Menurut [3] mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Manfaat alat peraga menurut Piaget, Bruner dan Dienes [4] mengemukakan beberapa manfaat dari memakai alat peraga dalam pengajaran fisika dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dapat melihat hubungan antara ilmu yang dipelajari dengan lingkungan alam sekitar, mengundang berdiskusi, berfikir, berpartisipasi aktif, memecahkan masalah dan lain sebagainya dan peserta didik lebih banyak bisa memaksimalkan alat indranya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media/Alat Peraga Sederhana Ditengah Pandemi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA di Desa Kubu Raya”

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji pengaruh antar variabel-variabel yang akan diteliti [5]. Uji pengaruh sebagai salah satu cara untuk memecahkan suatu masalah atau permasalahan yang dihadapi serta memegang peranan penting dalam penelitian ilmiah.

Penelitian menggunakan metode studi kasus eksplorasi dan pendekatan penelitiannya yang digunakan metode studi kasus kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan informasi efektivitas alat peraga sederhana di tengah pandemi terhadap motivasi belajar siswa SMA di Desa Kubu Raya.

## III. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti akan membahas tentang hasil penelitian yang diperoleh dari siswa SMA di Desa Kubu Raya melalui efektifitas penggunaan media/alat peraga sederhana ditengah pandemic terhadap motivasi belajar siswa SMA di Desa Kubu Raya. Hasil penelitian yang dipaparkan berupa angket penilaian motivasi belajar siswa pada efektifitas penggunaan media/alat peraga sederhana dan lembar kerja siswa (LKS) media alat peraga sederhana. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif, dimana pada penelitian ini yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

### 1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Kubu Raya. Desa Kubu Raya memiliki letak yang terpencil karena jauh dari perkotaan sehingga sangat sulit dalam menempuh perjalanan untuk memulai pendidikan. Desa Kubu Raya didomisili sebanyak 138 kepala keluarga yang rata-rata penghasilannya dari hasil pertanian dan berkebun. Desa Kubu Raya masih tergolong

desa berkembang karena pembangunan yang masih dalam tahap penyelesaian.

### 2. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa yang terdiri dari 20 pernyataan dengan 8 indikator motivasi belajar, dengan sampel seluruh siswa SMA di Desa Kubu Raya yang berjumlah 20 orang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan. Adapun hasil pengamatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dibawah ini:

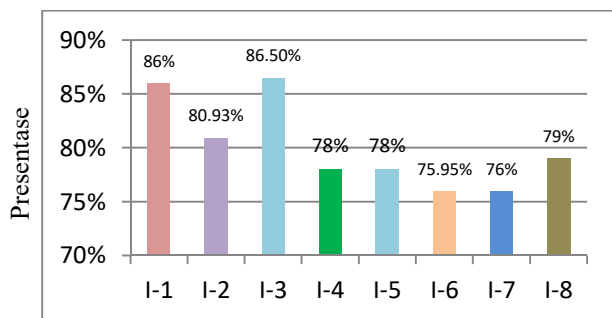
Tabel 3.1 Hasil Angket Siswa

No	Siswa ke	Skor								Jumlah
		i-1	i-2	i-3	i-4	i-5	i-6	i-7	i-8	
1	1	4	2	3,5	4	3,5	3,33	4,5	4,5	29,33
2	2	4,5	4,33	4,5	4	4,5	4,33	3,5	4	33,66
3	3	4,5	4,66	4,5	4,25	4	4	4,5	4,5	34,91
4	4	4	3,66	5	2,5	3,5	3,33	2	5	28,99
5	5	4,5	4,66	4,5	4,5	4	3,66	4	4,5	34,32
6	6	4,5	4,33	4,5	4	4	4,66	3,5	4,5	33,99
7	7	4,5	4,33	4,5	4,5	4,5	3,66	4,5	4,5	34,99
8	8	4,5	4,33	4,5	4	4,5	4,33	4,5	4,5	35,16
9	9	4,5	4,66	4,5	3,5	4,5	2,66	3	4,5	31,82
10	10	4,5	4	4	4	4	4	4	4	36,5
11	11	4,5	3,66	4,5	4,5	4,5	4	4,5	4	38,66
12	12	4,5	4	4,5	3,5	4,5	4	3,5	2,5	31
13	13	4,5	4	4,5	3,5	4,5	4	3,5	2,5	31
14	14	4	2,66	3	3,75	2,5	3	3,5	3,5	25,91
15	15	5	4	5	4,5	4,5	4,33	4,5	3	34,83
16	16	2	4,66	4	3,5	5	4,33	4	5	32,49
17	17	4,5	4	4,5	4	3,5	4,33	4	4	32,83
18	18	4	4,33	4	4	4	4	4	3	31,33
19	19	4,5	4,66	4,5	3,5	4	2	3,5	3,5	30,16
20	20	4,5	4	4	4	4	4	3	3,5	31
<b>Jumlah</b>	<b>86</b>	<b>80,93</b>	<b>86,5</b>	<b>78</b>	<b>82</b>	<b>75,95</b>	<b>76</b>	<b>79</b>	<b>652,88</b>	
<b>Persentase (%)</b>	<b>86</b>	<b>80,93</b>	<b>86,5</b>	<b>78</b>	<b>78</b>	<b>75,95</b>	<b>76</b>	<b>79</b>	<b>81,61</b>	

Keterangan :

- i-1 = Indikator durasi kegiatan
- i-2 = Indikator frekuensi kegiatan
- i-3 = Indikator persintensi siswa
- i-4 = Indikator ketabahan dan keuletan
- i-5 = Indikator pengabdian dan pengorbanan siswa
- i-6 = Indikator tekun menghadapi tugas
- i-7 = Indikator tingkat aspirasi siswa
- i-8 = Indikator tingkat kualifikasi

Berdasarkan Tabel 3.1 diatas dapat terlihat motivasi belajar siswa pada efektifitas penggunaan media/alat peraga berpengaruh pada siswa, ini dapat kita lihat pada hasil data dari jumlah persentase adalah 81,61% termasuk dalam katagori sangat baik.



Gambar 4.1 Grafik Persentase Indikator Motivasi Belajar Siswa

Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dapat kita lihat pada setiap indikator. Indikator 1, pada durasi kegiatan termasuk kedalam katagori sangat baik dengan persentase 86%. Di indikator ini rata-rata siswa menjawab sangat setuju dan setuju dalam membagi waktu belajar dengan sebaik-baiknya menggunakan media alat peraga sederhana kincir tanpa menggunakan listrik. Dengan adanya media alat peraga siswa semakin semangat dan tidak merasa jenuh dalam melakukan proses belajar.

### 3. Deskripsi Data Media Alat Peraga

Adapun hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada siswa SMA di Desa Kubu Raya pada lembar kerja siswa (LKS) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Hasil Lembar Kerja Siswa

No	Siswa ke	Nilai
1	1	75
2	2	75
3	3	75
4	4	95
5	5	90
6	6	75
7	7	75
8	8	100
9	9	100
10	10	90
11	11	75
12	12	75
13	13	70
14	14	90
15	15	80
16	16	85
17	17	60
18	18	90
19	19	100
20	20	98
<b>Jumlah</b>	<b>1.675</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>83,75</b>	

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan pada siswa didesa Kubu Raya tentang efektifitas penggunaan media/alat peraga

seederhana ditengah pandemi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis angket dan lembar kerja siswa (LKS) yang mencapai kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 75 dan termasuk kedalam katagori sangat baik dengan rata-rata 83,75. Ditengah masa pandemi ini siswa hanya belajar secara mandiri dan menggunakan media online, sehingga siswa merasa bosan dalam proses belajar, dengan adanya media alat peraga yang diperlihatkan ke siswa dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Dan membangkitkan rasa ingin tau dari siswa tidak semata-mata hanya materi saja yang diberikan kesiswa melainkan media alat peraga sekaligus materi pembelajaran berimbangan dan siswa tidak merasa bosan pada saat proses belajar.

### Pembahasan

Disaat pandemi seperti ini sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, siswa belajar hanya menggunakan media online atau daring tanpa ada tatap muka dengan guru. Belajar secara online menuntut peran pendidik mengevaluasi efektifitas dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Ini penting dilakukan untuk tetap memenuhi aspek pembelajaran seperti proses pengetahuan, moral, ketrampilan, kecerdasan dan estetika. Mengingat bahwa perubahan ke pembelajaran online secara tidak langsung berpengaruh pada daya serap peserta didik. Penting untuk diperhatikan yakni komunikasi orang tua dan pendidik untuk mewujudkan kemandirian belajar peserta didik selama masa pandemi ini.

Ragam manfaat yang diperoleh, tentu memiliki kendala yang dirasakan pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran secara online. Kendala yang dihadapi yakni kondisi wilayah di Indonesia yang beragam menyebabkan tidak semua wilayah terjangkau oleh layanan internet yang lambat sewaktu-waktu. Ini juga memungkinkan penggunaan internet yang tinggi berpengaruh pada peserta didik. Kendala lain yang ditemukan yakni kemampuan orang tua untuk memberikan fasilitas pendidikan online seperti penggunaan jaringan internet yang membutuhkan biaya.

Dalam proses belajar mengajar perlu adanya media alat peraga untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Media alat peraga merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Dalam proses belajar mengajar guru hendaknya

trampil dalam memilih, menggunakan dan menyesuaikan media yang digunakan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam penguasaan pengetahuan tentang media pendidikan untuk mempertinggi kualitas dan efektifitas pengajaran tersebut. Media pembelajaran dapat juga meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengisian angket tentang motivasi belajar rata-rata hasil keseluruhan persentase dari setiap indikator adalah sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada efektifitas penggunaan media/alat peraga ditengah pandemi ini sangat berpengaruh bagi siswa. Dengan menggunakan media alat peraga ini siswa dapat termotivasi dalam belajar apalagi ditengah pandemi ini siswa hanya diberi materi dan tugas tanpa ada penjelasan yang dilakukan seperti disekolah.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan dengan adanya media alat peraga sangat membantu siswa dalam melakukan proses belajar khususnya pada siswa SMA di Desa Kubu Raya. Hal ini terbukti dengan respon siswa pada angket dan lembar kerja siswa (LKS) tentang motivasi belajar.

#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa ditengah pandemi ini efektifitas dengan menggunakan media alat peraga sederhana sangat berpengaruh terhadap siswa SMA di Desa Kubu Raya. Data yang diperoleh melalui pengisian angket tentang efektifitas penggunaan media alat peraga siswa rata-rata sangat baik. Dengan adanya media pembelajaran menarik dapat memotivasi siswa dalam mempelajari sebuah mata pelajaran yang disampaikan, maka juga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### Daftar Pustaka

- [1] J. M. Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Yogyakarta: Diva Perss, 2016.
- [2] R. Rahma and N. Safarati, "Implementation of Science Story Media Etnosains Based to Boost Students Concept and Scientific Attitudes," *J. Pembelajaran Fis.*, vol. 8, no. 1, 2019, doi: 10.23960/jpf.v8.n1.202005.
- [3] O. Hamalik, *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni, 1986.
- [4] E. T. Ruseffendi, *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan*. Bandung: CBSA, 2001.
- [5] M. Kasiram, *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers, 2008.