



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH
SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 SLAWI
TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh :

Rizal Kurniawan

3101409078

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan di sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial Unnes pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 13 Mei 2014

Pembimbing 1



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.
NIP.19611121 198601 1 001

Pembimbing 2



Romadi, S.Pd, M.Hum.
NIP. 19691210 200501 1 001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sejarah



Arif Purnomo, S.Pd, S.S, M.Pd
NIP.19730131 199903 1 002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini Telah dipertahankan di depan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin
Tanggal : 02 Juni 2014

Penguji Utama



Arif Purnomo, S.Pd, S.S, M.Pd
NIP.19730131 199903 1 002

Penguji I



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd
NIP.19611121 198601 1 001

Penguji II



Romadi, S.Ed, M.Hum
NIP. 19691210 200501 1 001



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Dr. Subagyo, M. Pd
NIP.19570808 198003 1 003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 13 Mei 2014



Rizal Kurniawan
NIM. 3101409078

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Sesungguhnya bersama kesulitan itu pasti ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8)
- Bukanlah hidup kalau tidak ada masalah, bukanlah sukses kalau tidak melalui rintangan, bukanlah menang kalau tidak dengan pertarungan, bukanlah lulus kalau tidak ada ujian, dan bukanlah berhasil kalau tidak berusaha.

Persembahan:

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk :

1. Ibu (Rochyati) dan Bapak (Sugeng) yang telah mendukung, menasehati, dan memberi motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa saya balas dengan apapun.
2. Kakak (Anugrah Nur Affiyah) terimakasih telah memberikan motivasi dan terimakasih atas kasih sayang yang engkau berikan untuk adikmu ini.
3. Untuk Fajar Setiawan dan Edo Paradnya Parisudha, terimakasih atas kebersamaan kalian selama saya menjadi anak kos-kosan.
4. Untuk sahabat sekaligus teman sepermainan, mas bagus, mas evan, mas tenyo, nanda, enggar, congak, gembel, cimot, indra, satriyo, gita, gilang, kompleng, syarif, lemak, zia, irek, acong. Kalian luar biasa.
5. Untuk semua sahabat yang saya kenal yang tak bisa saya sebutkan semua. Bukan berarti tak adanya nama kalian disini, kalian tidak saya anggap. Terimakasih banyak untuk cerita hidup yang kalian berikan untuk saya.
6. Untuk teman-teman kuliah jurusan sejarah angkatan 2009, terimakasih atas persahabatan dan kenangan. Sukses untuk kalian semua.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Slawi Tahun Ajaran 2013/2014”

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan dan masalah, namun berkat bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak berikut ini :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengenyam pendidikan di Universitas Negeri Semarang dengan segala kebijakannya.
2. Dr. Subagyo, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Arif Pumomo, S.Pd., S.S., M.Pd., Ketua Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd., dosen pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan saran dalam bimbingan penulisan skripsi.
5. Romadi, S.Pd, M.Hum., dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan saran dalam bimbingan penulisan skripsi.
6. Drs. Herbisono, Kepala SMA Negeri 3 Slawi yang telah memberikan izin dalam kelancaran penelitian.

7. Nurnaeni Riyawati, S.Pd, guru Sejarah SMA Negeri 3 Slawi yang telah membantu dan membimbing selama penulis melakukan penelitian.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca sekalian.

Semarang, 13 Mei 2014



Penulis

SARI

Kurniawan, Rizal. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Slawi Tahun Ajaran 2013/2014.* Skripsi, Jurusan Sejarah, FIS, UNNES. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

Kata Kunci: Media Flashcard, Motivasi Belajar, Sejarah

Dalam proses belajar dibutuhkan motivasi belajar yang kuat sebagai daya penggerak untuk menimbulkan kegiatan belajar. Disamping itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk menimbulkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran tersebut berupa media *Flashcard*. Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) mengetahui motivasi belajar sejarah siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah, (2) mengetahui motivasi belajar sejarah siswa yang diajarkan menggunakan media *Flashcard*, (3) mengetahui perbedaan motivasi belajar sejarah siswa antara penggunaan metode ceramah dengan penggunaan media *Flashcard*, (4) mengetahui pengaruh penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran secara signifikan terhadap motivasi belajar sejarah.

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X SMA Negeri 3 Slawi Tahun Ajaran 2013/2014. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pola *Randomized Pre-test Post-test Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X yang berjumlah 288 siswa, terdiri dari 9 kelas. Penelitian ini merupakan penelitian sampel karena meneliti sebagian dari subjek populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Simple Random Sampling* dengan sistem undian dengan maksud agar setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian. Adapun kelompok eksperimen yaitu kelas X.S.4 dan kelompok kontrol yaitu kelas X.S.3.

Dari hasil penelitian diperoleh (1) rata-rata daftar nilai angket motivasi siswa yang diberi pembelajaran menggunakan metode ceramah mencapai 74,53 untuk uji motivasi belajar sejarah awal dan 80,16 untuk uji motivasi belajar sejarah akhir, (2) rata-rata daftar nilai angket motivasi belajar sejarah siswa yang diberi pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard* mencapai 74,88 untuk uji motivasi belajar sejarah awal dan 89,16 untuk uji motivasi belajar sejarah akhir, (3) terdapat perbedaan sebesar 9,00 antara penggunaan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard* dengan penggunaan metode ceramah biasa, dan (4) adanya pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah sebesar 91,34%.

Simpulan dari penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah siswa sebesar 91,34%. Saran dari penelitian ini adalah media *Flashcard* cukup efektif untuk pembelajaran sejarah khususnya memotivasi belajar siswa. Untuk itu guru-guru sejarah dapat mempertimbangkan media *Flashcard* dalam pembelajaran sejarah khususnya saat membahas materi tentang kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Batasan istilah	10
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
A. Belajar	13
B. Motivasi Belajar	18
C. Pembelajaran Sejarah	23
D. Pembelajaran Sejarah Untuk SMA	24
E. Pengertian Media	25
F. <i>Flashcard</i>	26
G. Kerangka Berpikir	31
H. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	35

B. Subjek dan Sumber Data	37
C. Populasi	37
D. Sampel	38
E. Variabel Penelitian	39
F. Metode Pengumpulan Data	40
G. Instrumen Penelitian	43
H. Pengujian Instrumen	44
I. Analisis Data	46
J. Analisis Regresi	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Rancangan Penelitian	35
Tabel 2 Jumlah Siswa Kelas X	37
Tabel 3 Daftar Anava Regresi Linear	51
Tabel 4 Data Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal dan Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir Kelas Kontrol	58
Tabel 5 Deskripsi Data Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal dan Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir Kelas Kontrol	59
Tabel 6 Kriteria Nilai Rata -Rata Motivasi Belajar Siswa	59
Tabel 7 Data Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal dan Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir Kelas Eksperimen	66
Tabel 8 Deskripsi Data Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal dan Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir Kelas Eksperimen	66
Tabel 9 Kriteria Nilai Rata -Rata Motivasi Belajar Siswa	67
Tabel 10 Hasil Normalitas data Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal	68
Tabel 11 Hasil Kesamaan Varian Data Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal	69
Tabel 12 Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Data Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal	70
Tabel 13 Data Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir Kelas Kontrol dan Eksperimen	71
Tabel 14 Hasil Normalitas Data Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir	71
Tabel 15 Hasil Kesamaan Varian Data Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir	72
Tabel 16 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Data Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir	73
Tabel 17 Daftar Analisis Varians (Anava)	76
Tabel 18 Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal dan Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir Kelas Kontrol	78
Tabel 19 Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal dan Uji Motivasi Belajar	

Sejarah Akhir Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 20 Data Angket Media <i>Flashcard</i> dan Nilai Uji Motivasi Belajar	

Sejarah Akhir	80
---------------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Piramida Motivasi Maslow	20
Gambar 2 Contoh <i>Flashcard</i>	27
Gambar 3 Kerangka Berfikir	33
Gambar 4 Langkah Pembuatan <i>Flashcard</i>	62
Gambar 5 Garis Regresi	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Siswa Kelas XI IPS 1 (Kelas Uji Coba Angket).....	89
Lampiran 2 Daftar Siswa Kelas X.S.3 (Kelas Kontrol).....	90
Lampiran 3 Daftar Siswa Kelas X.S.4 (Kelas Eksperimen)	91
Lampiran 4 RPP	92
Lampiran 5 Silabus	98
Lampiran 6 Angket Uji Coba	100
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Uji Coba	108
Lampiran 8 Angket Sesudah Validasi	109
Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Sesudah Validasi	116
Lampiran 10 Validitas dan Reliabilitas Angket	117
Lampiran 11 Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal Kelas Kontrol	118
Lampiran 12 Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir Kelas Kontrol.....	119
Lampiran 13 Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal Kelas Eksperimen.....	120
Lampiran 14 Hasil Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir Kelas Eksperimen.....	121
Lampiran 15 Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal	122
Lampiran 16 Uji Normalitas Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal	125
Lampiran 17 Uji Normalitas Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir	129
Lampiran 18 Uji Kesamaan Dua Varian Uji Motivasi Belajar Sejarah Awal	131
Lampiran 19 Uji Kesamaan Dua Varian Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir	133
Lampiran 20 Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Uji Motivasi Belajar Sejarah Akhir	135
Lampiran 21 Angket Penilaian Terhadap Media <i>Flashcard</i>	137
Lampiran 22 Kisi-Kisi Angket Penilaian Terhadap Media <i>Flashcard</i>	142
Lampiran 23 Hasil Penilaian Terhadap Media <i>Flashcard</i>	143
Lampiran 24 Uji Analisis Regresi	144
Lampiran 25 Gambar <i>Flashcard</i>	149

Lampiran 26 Surat Penelitian.....	155
Lampiran 27 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	156
Lampiran 28 Dokumentasi.....	157

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan nasional yang bersumber dari sistem nilai Pancasila dirumuskan dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar mengajar yang baik. Kegiatan pembelajaran yang baik tercermin dalam keseluruhan proses belajar mengajar yang dalam pelaksanaannya terjadi interaksi antara berbagai komponen yang diharapkan bisa saling mempengaruhi sehingga tujuan pendidikan yang diinginkan dapat

tercapai. Salah satu komponen yang utama dalam proses belajar mengajar adalah siswa. Keberhasilan proses belajar mengajar diukur dari tingkat pemahaman siswa dengan materi yang disampaikan, sehingga dengan pemahaman tersebut ilmu yang didapat siswa dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Perubahan perilaku yang dimaksud adalah hasil belajar dalam bentuk pemahaman atau ketrampilan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi merupakan daya penggerak yang ada pada individu yang menimbulkan kegiatan belajar.

Menurut Mudjiono dan Dimiyati (2006: 85) pentingnya motivasi belajar bagi siswa adalah sebagai berikut : (1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir, (2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, (3) mengarahkan kegiatan belajar, (4) membesarkan semangat belajar, (5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang bersinambungan. Menurut Uno (2010: 23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Pandangan mengenai pelajaran sejarah di zaman sekarang tidak lagi tentang sebuah pelajaran yang bersifat menghafal rangkaian angka tahun dan urutan peristiwa, bukan mengenai pelajaran yang membosankan. Kendala siswa dalam belajar sejarah bukan sekedar karena malas menghafal ataupun bosan dengan isi materi yang ada pada pelajaran sejarah. Kendala yang dialami lebih kepada baik atau tidaknya faktor pendukung yang berupa komponen-komponen pembelajaran yang menunjang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Musyarofah Tul Hasanah pada tahun 2012 dengan judul Pengaruh Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS MA Negeri Babakan Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2011/2012 menguraikan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah dari deskripsi data diperoleh rata-rata sebesar 75,16 dan termasuk kedalam kriteria tuntas berdasarkan nilai KKM yang ditentukan dari sekolah untuk mata pelajaran sejarah adalah 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah termasuk dalam kategori tuntas, tetapi masih kurang optimal karena pada nilai tes masih ada 24 siswa yang belum tuntas. Kurang optimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah diasumsikan karena pengelolaan kelas yang diterapkan guru pada mata pelajaran sejarah juga masih belum optimal, terutama pada aspek sikap tanggap karena setiap siswa mempunyai karakter dan tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam menyerap pelajaran.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Muh Adi Sudiarto pada tahun 2013 dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar IPS Sejarah melalui Metode Pengajaran *Debate And Discussions* Di Kelas VII D SMP N 32 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. Dari hasil pengamatan terhadap siswa dalam proses pembelajaran diketahui bahwa kebanyakan siswa masih belum begitu antusias terhadap pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari masih sedikitnya siswa yang ikut aktif dalam pembelajaran. Siswa sudah mau memperhatikan guru tetapi masih sedikit siswa yang mau bertanya. Rasa keingintahuan dan perhatian siswa terhadap pelajaran masih rendah sehingga pada saat diberikan pertanyaan siswa masih mengalami kesulitan untuk menjawab karena mereka belum memahami materi yang diberikan.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang peneliti lakukan pada bulan Oktober tahun 2013 melalui wawancara dengan Ibu Nurnaeni Riyawati, S.Pd selaku guru sejarah, kendala pembelajaran sejarah kelas X di SMA N 3 Slawi menyangkut masih terbatasnya media pembelajaran seperti alat peraga dan ketersediaan LCD. Setiap kelas tidak dilengkapi LCD, guru harus menggunakan kelas lain ketika ingin menggunakan LCD, guru tidak dapat menggunakan media dengan leluasa karena terkadang media tersebut telah dipakai oleh guru lain. Menurut beliau hal ini menjadikan proses pembelajaran cukup terhambat dan penyampaian materi juga kurang beragam. Beliau ketika mengajar dengan metode ceramah kerap sekali tanpa menggunakan bantuan media sebagai penguatan terhadap materi yang disampaikan.

Mengenai motivasi siswa dalam belajar sejarah, ibu Neni menuturkan bahwa muridnya cukup tertarik dalam pelajaran sejarah. Beliau selalu mengikuti apa kemauan siswa ketika belajar, beliau tidak ingin membuat suasana belajar di dalam kelas menjadi tidak nyaman dan membuat siswa menjadi tegang dalam mengikuti pelajaran. Adapun kendala mengenai siswa yakni ada saatnya dimana siswa merasa bosan atau jenuh dengan materi tertentu, hal ini berdampak pada perhatian siswa ketika belajar di kelas menjadi juga kurang fokus dan jarang bertanya.

Peneliti juga mewancarai beberapa siswa kelas X untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pembelajaran sejarah. Kendala yang dialami siswa yaitu dalam pembelajaran sejarah di dalam kelas guru sering menggunakan metode ceramah dengan penjelasan yang kurang ringkas sehingga materi yang sedang dipelajari agak sulit untuk dipahami, dalam mengajar guru sering menerapkan diskusi, pendalaman materi dan powerpoint sehingga terkadang membuat bosan atau jenuh ketika mengikuti pelajaran, materi sejarah cukup sulit untuk diingat, apalagi materi tentang masa pra aksara, selain materinya cukup banyak juga terdapat banyak nama-nama kebudayaan yang membuat bingung.

Melalui penuturan guru dan murid, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah terkendala oleh :

1. Terbatasnya media pembelajaran yang tersedia.
2. Terjadinya komunikasi verbal dalam pembelajaran, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena

guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah). Metode ceramah yang digunakan guru kurang didukung dengan variasi yang menarik dalam penyampaian materi.

3. Siswa merasa kesulitan menguasai materi sejarah yang berkaitan dengan bentuk-bentuk kebudayaan masa lalu. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya
4. Perhatian siswa tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi.
5. Siswa kesulitan dalam mengingat materi dengan penjelasan atau penyampaian materi yang kurang ringkas.

Permasalahan tersebut menjadi penyebab kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar sejarah. Penggunaan suatu metode pembelajaran dan cara mengajar yang diterapkan guru juga dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar guru harus mengutamakan kesesuaian dengan komponen pembelajaran. Agar tidak terkesan membosankan guru bisa memberikan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satunya dalam mempelajari pokok bahasan tentang kehidupan awal masyarakat Indonesia, materi ini merupakan materi yang cukup sulit dikuasai oleh siswa karena

tingkat keanekaragaman bentuk kebudayaan yang dihasilkan dan nama ilmiah berupa pembagian zaman dan jenis kebudayaan yang sulit diingat. Dibutuhkan sesuatu yang unik dan menarik dalam penyampaian materi ini, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta menarik. Dengan tujuan siswa merasa tertarik untuk menelusuri rasa keingintahuannya akan materi yang diterimanya saat belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti menawarkan media *Flashcard* untuk mengatasi masalah yang muncul. Manfaat dari media *Flashcard* dalam mengatasi masalah tersebut yakni:

1. Menambah keragaman media pembelajaran sehingga tidak terpaku dengan satu atau dua media pembelajaran.
2. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan lisan
3. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan melalui foto atau gambar sehingga pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal ini akan menimbulkan proses berpikir logis dari siswa karena apa yang dilihat atau diamati, dialami secara langsung di dalam kelas melalui media pembelajaran.
4. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran bisa menimbulkan motivasi dan gairah belajar siswa
5. Penyampaian lisan dan tulisan dapat diringkas dan bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh para siswa

Penggunaan media *Flashcard* merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas menurut guru dan beberapa siswa yang telah dijelaskan di atas. Selain itu dengan penggunaan media *Flashcard*, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Menurut penuturan dari Ibu Nurmaeni Riyawati, S.Pd proses belajar mengajar di SMA 3 Slawi khususnya pada mata pelajaran sejarah belum pernah menggunakan media *Flashcard*.

B. Rumusan Masalah

Tidak semua jenis media dapat digunakan karena biaya yang mahal untuk pembelian atau pembuatan media, terbatasnya media yang tersedia dan kurangnya kemampuan guru untuk mengoperasikan suatu media. Berdasarkan hal tersebut, perlu digunakan sebuah media pembelajaran yang inovatif, biaya murah, pengoperasiannya sederhana, dan menarik siswa untuk aktif mempelajari materi yang disampaikan. Media yang dirancang berupa *Flashcard*. *Flashcard* merupakan media dalam bentuk kartu bergambar yang gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada. Gambar-gambar pada *Flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana motivasi belajar sejarah siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah?
2. Bagaimana motivasi belajar sejarah siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard*?
3. Adakah perbedaan motivasi belajar sejarah antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard*?
4. Bagaimanakah hubungan atau pengaruh secara signifikan penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui motivasi belajar sejarah siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah
2. Mengetahui motivasi belajar sejarah siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard*
3. Mengetahui perbedaan motivasi belajar sejarah antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard*.
4. Mengetahui hubungan atau pengaruh secara signifikan penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa
 - a. Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan kejemuian saat belajar.
 - b. Mampu meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa.
2. Bagi Guru
 - a. Memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan pelayanan yang terbaik bagi siswa.
 - b. Memberikan semangat bagi guru untuk melakukan persiapan pembelajaran dengan baik.
3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang terbaik untuk sekolah dalam rangka peningkatan kualitas proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

E. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan memberikan batasan ruang lingkup, maka penegasan istilah sangat penting. Penegasan istilah dalam penelitian ini adalah:

1. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Sedangkan motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah. Faktor internal dan eksternal tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat (Uno, 2010: 23). Dalam penelitian ini, motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi belajar sejarah pada materi kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia kelas X SMA N 3 Slawi tahun ajaran 2013/2014.

2. Media *Flashcard*

Flashcards adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flashcards*. Gambar-gambar yang ada pada *Flashcards* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya (Modul “Media Pembelajaran IPS” dalam

staff.uny.ac.id). *Flashcard* merupakan salah satu jenis media yang sesuai digunakan untuk menerangkan materi sejarah dalam pokok bahasan kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia. Tujuannya adalah siswa bisa lebih memahami materi kehidupan pada masa pra aksara di Indonesia jika disertai dengan gambarnya. Proses kegiatan belajarpun menjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

3. Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah menekankan pada aspek kesadaran sejarah pada diri siswa yang bertujuan untuk membentuk pribadi yang bernasionalisme tinggi, pribadi yang bijaksana dalam mempelajari suatu peristiwa masa lalu untuk dijadikan pelajaran dalam mengambil suatu keputusan dimasa mendatang. Sebagai subjek kunci, sejarah menyediakan informasi yang penting untuk memahami hal-hal umum dalam bacaan sehari-hari seperti nama, tempat, tanggal, peristiwa, dan lain-lain (Kochhar, 2008: 29). Pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah menjadi tujuan dari pembelajaran sejarah yang dilakukan di sekolah-sekolah. Kesadaran sejarah dalam pembelajaran sejarah memerlukan partisipasi aktif, memecahkan masalah, dan kerja sama. Guru berperan sebagai fasilitator, dan pembimbing untuk mendorong berkembangnya *how to learn* pada diri siswa (Isjoni, 2007: 56).

BAB II LANDASAN TEORI

A. Belajar

Slameto (2010: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hamalik (2008: 37) mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Skinner (1958) dalam Anni (2007: 106) menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku”. Perilaku dalam belajar mempunyai arti luas, yang sifatnya bisa berwujud perilaku yang tidak tampak atau perilaku yang tampak.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Perubahan tingkah laku individu dalam proses belajar membutuhkan faktor stimulus yang kemudian menimbulkan respons terhadap setiap informasi yang diterima individu tersebut. Dalam belajar ada input yang berupa stimulus dan ada output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada murid sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan murid terhadap stimulus yang diberikan guru tersebut (<http://kajianpsikologi.blogspot.com/p/teori-belajar-behavioristik.html>).

Hamalik (2008: 37) menarik kesimpulan tentang pengertian belajar bahwa:

1. Situasi belajar harus bertujuan dan tujuan-tujuan itu diterima oleh masyarakat. Tujuan merupakan aspek dari situasi belajar.
2. Tujuan dan maksud dari belajar timbul dari kehidupan anak mandiri
3. Didalam pencapaian tujuan siswa senantiasa akan menemui kesulitan, rintangan-rintangan dan situasi yang tidak menyenangkan.
4. Hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku yang bulat.
5. Proses belajar merupakan mengerjakan hal-hal yang sebenarnya. Belajar apa yang diperbuat dan mengerjakan apa yang dipelajari.
6. Kegiatan-kegiatan dan hasil-hasil belajar dipersatukan dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar.
7. Siswa memberikan reaksi secara keseluruhan.
8. Siswa mereaksi suatu aspek dari lingkungan yang bermakna baginya.
9. Siswa diarahkan dan dibantu oleh orang-orang yang berada dalam lingkungan itu.
10. Siswa diarahkan ke tujuan-tujuan lain, baik yang berkaitan maupun yang tidak berkaitan dengan tujuan utama dalam situasi belajar.

Ada beberapa teori belajar yang dapat dipahami sebagai prinsip umum atau kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta dan penemuan yang berkaitan dengan proses belajar. Dari sekian banyak teori, ada tiga macam teori yang menonjol dan berpengaruh bagi dunia pendidikan serta dijadikan acuan untuk pengembangan teori-teori

baru yang berkaitan dengan perilaku belajar yakni: *Connectionism* (koneksionisme), *Classical Conditioning* (pembiasaan klasik), dan *Operant Conditioning* (pembiasaan perilaku respons).

a. Teori Koneksionisme

Munculnya teori koneksionisme didasari oleh pembentukan penghubung antara stimulus dan respons dalam proses belajar. Teori ini dipelopori seorang ahli psikolog pendidikan bernama Edward Thorndike. Menurut Thorndike, koneksi merupakan asosiasi antara kesan-kesan penginderaan dengan dorongan untuk bertindak, yakni upaya untuk menggabungkan antara kejadian penginderaan dengan perilaku (Anni, 2007: 114).

Teori belajar Thorndike bisa disebut juga "*Trial and Error Learning*", bahwa belajar dapat terjadi dengan dibentuknya hubungan yang kuat antara stimulus dan respons. Agar tercapai hubungan antara stimulus dan respons, perlu adanya kemampuan untuk memilih respons yang tepat serta melalui proses percobaan (*Trials*) dan kegagalan (*Error*) terlebih dahulu.

Dalyono (2009: 31) mendefinisikan ciri-ciri belajar dengan "*Trial and Error*" yang dimaksud Thorndike yaitu:

- 1) Ada motif pendorong aktivitas
- 2) Ada berbagai respon terhadap situasi
- 3) Ada eliminasi respon-respon yang gagal/salah
- 4) Ada kemajuan reaksi-reaksi dalam mencapai tujuan

Thorndike berkesimpulan bahwa kegiatan belajar pada dasarnya lebih bersifat *Trial and Error*. Kemudian kemajuan yang diperoleh dalam belajar adalah sedikit demi sedikit dan bukan dalam bentuk lompatan. Seorang individu dalam melalui proses belajar memerlukan adanya kesiapan agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Ketika hubungan antara stimulus dan respon dilatih secara berkala, maka hubungan stimulus dan respon akan semakin baik, dengan kata lain memerlukan tindakan sambil belajar.

b. Teori Pembiasaan Klasik

Teori pembiasaan klasik (*Classical Conditioning*) dikembangkan oleh ahli psikologi pendidikan bernama Ivan Pavlov. Teori ini merupakan proses penciptaan respon baru dengan cara mendatangkan stimulus sebelum terjadinya respon tersebut. Menurut teori conditioning, belajar itu adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*conditions*) yang kemudian menimbulkan reaksi (*response*). Untuk menjadikan seseorang itu belajar haruslah diberikan syarat-syarat tertentu. Yang terpenting dalam belajar menurut teori *conditioning* ialah adanya latihan-latihan yang kontinu. Yang diutamakan dalam teori ini ialah belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara otomatis.

Penganut teori ini mengatakan segala tingkah laku manusia merupakan hasil daripada conditioning, yakni hasil daripada latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan mereaksi terhadap syarat-syarat atau perangsang tertentu yang dialami dalam kehidupan. Teori *classical*

conditioning mengacu pada bentuk tingkah laku yang bisa diamati, dengan kata lain teori ini mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui (Purwanto, 2007: 91). Bukan berarti semua perubahan mental yang terjadi dalam benak siswa tidak penting, akan tetapi faktor-faktor tersebut tidak bias menjelaskan apakah proses belajar sudah terjadi atau belum (Uno, 2006: 07).

c. Teori pembiasaan perilaku respons

Teori pembiasaan perilaku respons (*Operant Conditioning*) diciptakan oleh Burhus Frederch Skinner. Studi Skinner berpusat pada hubungan antara perilaku dan konsekuensi-konsekuensinya. Ketika perilaku seseorang diikuti oleh konsekuensi-konsekuensi yang menyenangkan, maka orang itu akan sering terlibat dalam perilaku itu. Penggunaan perilaku yang menyenangkan dan tidak menyenangkan untuk mengubah tidak laku itulah yang disebut *Operant Conditioning*.

Dalam teori ini, Skinner juga memikirkan hubungan antara stimulus dan respons. Yatim Riyanto (2009: 39) menjelaskan mengenai dua macam respons yang dibedakan oleh Skinner, yaitu:

- 1) *Respondent Respond*, yakni respons-respons yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu. Perangsang yang demikian disebut *Eliciting Stimulus*, menimbulkan respons yang relatif tetap, misalnya makanan yang menimbulkan keluarnya air liur.

2) *Operant Respond*, yakni respons yang timbul dan berkembangnya diikuti oleh perangsang-perangsang tertentu. Perangsang yang demikian disebut *Reinforcing Stimulus*, misalnya jika seorang anak belajar kalau mendapat hadiah, maka ia akan menjadi giat lagi.

Proses belajar dalam teori *operant conditioning* menganut kepada dua hukum *operant* yang berbeda, yakni: *law of operant conditioning* dan *law of operant extinction*. Menurut *law of operant conditioning*, jika timbulnya tingkah laku operant diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan tingkah laku tersebut akan meningkat. Sebaliknya, menurut *law of operant extinction*, jika timbulnya tingkah laku operant yang telah diperkuat melalui proses *conditioning* itu tidak diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan tingkah laku tersebut akan melemah bahkan menghilang (Muhibbin Syah, 2008: 110).

B. Motivasi belajar

1. Motivasi

Dimiyati dan mudjiono (2006: 80) menjelaskan bahwa ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seorang individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini perilaku belajar.

Bisa disimpulkan bahawa motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya.

Abraham Maslow mengemukakan pada dasarnya semua manusia memiliki kebutuhan pokok. Ia menunjukkannya dalam 5 tingkatan yang berbentuk piramida, orang memulai dorongan dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan itu dikenal dengan sebutan Hirarki Kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks; yang hanya akan penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi. Kebutuhan pada suatu peringkat paling tidak harus terpenuhi sebagian sebelum kebutuhan pada peringkat berikutnya menjadi penentu tindakan yang penting (<http://www.m-edukasi.web.id/2013/08/teori-motivasi-abraham-maslow-1943-1970.html>).

Setiap kali membicarakan motivasi, hierarki kebutuhan Maslow pasti disebut-sebut. Abraham Maslow (1943) dalam Uno (2010: 40) hierarki itu didasarkan pada anggapan bahwa pada waktu orang telah memuaskan satu tingkat kebutuhan tertentu, mereka ingin bergeser ke tingkat yang lebih tinggi. Maslow mengemukakan lima tingkat kebutuhan seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Piramida Motivasi Maslow

- a. Kebutuhan fisiologis (rasa lapar, rasa haus, dan sebagainya)
- b. Kebutuhan rasa aman (merasa aman dan terlindung, jauh dari bahaya)
- c. Kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (berafiliasi dengan orang lain, diterima, memiliki)
- d. Kebutuhan akan penghargaan (berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan)
- e. Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: mengetahui, memahami, dan menjelajahi; kebutuhan estetik: keserasian, keteraturan, dan keindahan; kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya)

2. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Hamalik (2004: 161), motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut:

- a. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil.
- b. Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada murid.
- c. Pengajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa.
- d. Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat pertaliannya dengan pengaturan, disiplin kelas.
- e. Asas emosi menjadi salah satu bagian yang integral daripada asas-asas mengajar. Penggunaan motivasi dalam mengajar buku saja melengkapi prosedur mengajar, tetapi juga menjadi faktor yang menentukan pengajaran yang efektif.

Menurut Uno (2010: 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh

rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

3. Pentingnya Motivasi Belajar

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Menurut Mudjiono dan Dimiyati (2006 : 85) pentingnya motivasi belajar bagi siswa adalah sebagai berikut :

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
Ketika seorang siswa selesai membaca suatu bab buku bacaan, dibandingkan dengan temannya yang juga membaca buku dan bab yang sama, ia kurang berhasil menangkap isi dari buku yang dibaca, maka ia terdorong untuk membaca lagi.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha kegiatan belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya. Jika terbukti usaha belajar seorang siswa belum memadai, maka ia berusaha setekun temannya yang belajar dan berhasil.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar. Ketika diketahui bahwa dirinya belum belajar secara serius, terbukti banyak bersenda gurau misalnya, maka ia akan mengubah perilaku belajarnya.
- d. Membesarkan semangat belajar. Ketika seorang siswa belum memenuhi KKM untuk hasil ulangannya sedangkan teman yang lain berhasil mencapai KKM dengan baik, maka ia akan berusaha belajar dengan giat agar bisa seperti temannya yang berhasil mencapai KKM.

- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan.

C. Pembelajaran Sejarah

Mata pelajaran sejarah menekankan pada aspek kesadaran sejarah pada diri siswa yang bertujuan untuk membentuk pribadi yang bernasionalisme tinggi, pribadi yang bijaksana dalam mempelajari suatu peristiwa masa lalu untuk dijadikan pelajaran dalam mengambil suatu keputusan dimasa mendatang.

Pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran sejarah menjadi tujuan dari pembelajaran sejarah yang dilakukan di sekolah-sekolah. Kesadaran sejarah dalam pembelajaran sejarah memerlukan partisipasi aktif, memecahkan masalah, dan kerja sama. Guru berperan sebagai fasilitator, dan pembimbing untuk mendorong berkembangnya *how to learn* pada diri siswa (Isjoni, 2007: 56).

Sebagai subjek kunci, sejarah menyediakan informasi yang penting untuk memahami hal-hal umum dalam bacaan sehari-hari seperti nama, tempat, tanggal, peristiwa, dan lain-lain (Kochhar, 2008: 29). Pembelajaran sejarah sebagai sub-sistem dari sisten kegiatan pendidikan, merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa melalui proses belajar mengajar. Keberhasilan ini akan ditopang oleh berbagai komponen, termasuk kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien (Aman, 2011: 66).

D. Pembelajaran Sejarah untuk SMA

Pelajaran sejarah di SMA adalah mata pelajaran yang mengkaji permasalahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau sampai masa kini, baik di Indonesia maupun di luar Indonesia. Lebih lanjut Kochhar (2008: 27) menjelaskan sasaran utama pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah :

1. Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri.
2. Memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat.
3. Membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai-nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya.
4. Mengajarkan toleransi.
5. Menanamkan sikap intelektual.
6. Memperluas cakrawala intelektualitas.
7. Mengajarkan prinsip-prinsip moral.
8. Menanamkan orientasi ke masa depan.
9. Memberikan pelatihan mental.
10. Melatih siswa menangani isu-isu kontroversial.
11. Membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan.
12. Memperkokoh rasa nasionalisme.
13. Mengembangkan pemahaman internasional.
14. Mengembangkan ketrampilan-ketrampilan yang berguna.

E. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harfiah berarti perantara dan pengantar. Media adalah perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 1993: 6). Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (R. Ibrahim, 1996: 12)

Fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar, 2007: 15). Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa (Sudjana 2009: 2). Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan dan lain-lain

F. Flashcard

1. Media *Flashcard*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *Flashcard*. Gambar-gambar yang ada pada *Flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang di cantumkan pada bagian belakangnya (Modul “Media Pembelajaran IPS” dalam staff.uny.ac.id). Gambar selalu lebih memiliki kekuatan dari pada kata (Danie Beaulieu, 2008: 17). Sebuah gambar memiliki kemampuan untuk menyampaikan banyak informasi dengan ringkas dan dapat lebih mudah diingat dari pada penjelasan yang panjang.



Gambar 2. *Flashcard*

2. Kelebihan *Flashcards*

- a. Mudah di bawa-bawa: dengan ukuran yang kecil *Flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
- b. Praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *Flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak terececer.
- c. Gampang diingat: karakteristik media *Flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, mengenal sebuah benda atau tempat dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek

ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

- d. Menyenangkan: media *Flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *Flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (Modul “Media Pembelajaran IPS” dalam staff.uny.ac.id).

3. Cara pembuatan

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm
- c. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.

- d. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concert atau kertas karton.
- e. Mulailah mengambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan computer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai di tempelkan pada alas tersebut.
- f. Jika gambar yang sudah ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang dijual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g. Pada bagian akhir adalah memberikan tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada di depannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan inggris.

4. Persiapan Penggunaan

- a. Mempersiapkan diri: Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki keterampilan untuk menggunakan media tersebut. Kalau perlu untuk memperlancar lakukanlah dengan latihan berulang-ulang meski tidak langsung di hadapan siswa. Siapkan pula bahan dan alat-alat lain yang mungkin di perlukan. Periksa juga urutan gambarnya kalau-kalau ada yang terlewat atau susunannya tidak tepat

- b. Mempersiapkan *Flashcard*: sebelum dimulai pembelajaran pastikan bahwa jumlahnya cukup, cek juga urutannya apakah sudah benar, dan perlu atau tidaknya media lain untuk membantu.
- c. Mempersiapkan tempat: hal ini berkaitan dengan posisi guru sebagai penyaji pesan pembelajaran apakah posisi guru sudah bisa dijangkau oleh seluruh siswa dan sebaliknya, apakah ruangnya sudah tertata dengan baik, perhatikan juga penerangan lampu atau intensitas cahaya diruangan tersebut apakah sudah baik, yang terpenting adalah semua siswa dapat melihat isi *Flashcard* dengan jelas dari semua arah.
- d. Mempersiapkan siswa: siswa harus ditata dengan baik, perhatikan siswa untuk memperoleh pandangan secara memadai. Cara duduk yang baik memungkinkan semua siswa dapat melihat sajian dengan baik pula.

5. Cara Menggunakan

- a. Kartu-kartu yang sudah disusun di pegang setinggi dada dan menghadap ke depan siswa.
- b. Cabutlah satu persatu kartu tersebut setelah guru selesai menerangkan
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut satu persatu, lalu teruskan kepada siswa yang lain sampai semua siswa dapat mengamati.
- d. Jika sajian dengan cara permainan, letakkan kartu-kartu tersebut di dalam sebuah kotak atau atas meja secara acak dan tidak perlu disusun,

siapkan siswa yang akan berlomba misalnya tiga orang yang berdiri sejajar, kemudian guru memberikan perintah, misalnya cari benda peninggalan kebudayaan masyarakat yang bernama menhir, maka siswa berlari menghampiri kotak atau meja tersebut untuk mengambil kartu yang bergambar menhir dan bertuliskan ‘menhir’ (Jurnal “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik” dalam journal.uny.ac.id)

G. Kerangka Berpikir

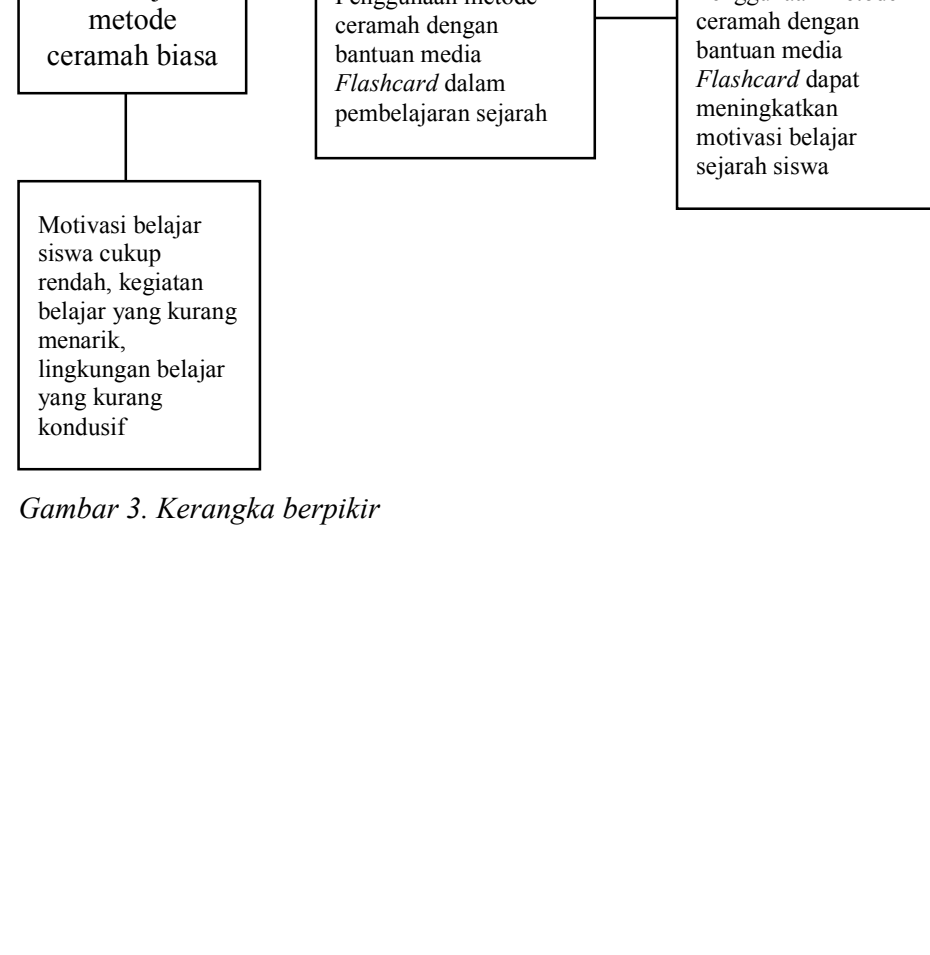
Terbatasnya media pembelajaran yang tersedia, metode ceramah yang digunakan guru kurang didukung dengan variasi yang menarik dalam penyampaian materi, ada saatnya siswa merasa bosan ketika menghadapi materi yang terulang di pertemuan berikutnya dan jenuh terhadap materi tertentu, siswa merasa kesulitan memahami materi sejarah yang berkaitan dengan bentuk-bentuk kebudayaan masa lalu, siswa merasa tidak tertarik dengan penjelasan materi yang kurang ringkas, adalah gambaran mengenai kendala dalam pembelajaran sejarah yang terjadi.

Kondisi seperti ini dapat disiasati dengan penggunaan media *Flashcard* sebagai media dalam pembelajaran sejarah, *Flashcard* tidak hanya menyenangkan tapi juga efektif. Menurut Danie Beaulieu (2008: 17) gambar selalu lebih memiliki kekuatan dari pada kata. Sebuah gambar memiliki kemampuan untuk menyampaikan banyak informasi dengan ringkas dan dapat lebih mudah diingat dari pada penjelasan yang panjang.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar, 2007: 15). Media pembelajaran dapat mendukung kelancaran proses belajar siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat menambah motivasi belajar siswa dan mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Dengan demikian penggunaan media *Flashcard* pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar. Walaupun waktu belajar di kelas sedikit, jika suasana kelas menggembirakan kemudian peserta didik belajar dalam keadaan senang maka siswa akan termotivasi untuk belajar sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna, bermanfaat dan menyenangkan. Menurut Uno (2010: 23) bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Berdasarkan uraian di atas, seorang guru harus mempunyai cara yang tepat untuk menanggulangi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang nyaman, bermanfaat dan menyenangkan. Dengan demikian siswa akan termotivasi dalam melakukan aktivitas belajarnya di dalam kelas, karena yang menentukan berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam belajar berawal dari motivasi yang muncul dalam dirinya sendiri.



Gambar 3. Kerangka berpikir

H. Hipotesis

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 3 Slawi.

Ha = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 3 Slawi.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan (Arikunto, 2010: 09). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki adanya kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen, satu atau lebih kondisi perlakuan (*treatment*) yang kemudian membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenai kondisi perlakuan.

Rancangan yang digunakan adalah pola *randomized pre-test post-test control group design*. Dari desain ini efek dari suatu perlakuan yang berupa penggunaan media Flashcard akan diuji dengan cara membandingkan keadaan variable dependen yaitu motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen setelah dikenai perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak dikenai perlakuan.

Tabel 1. Rancangan penelitian

Kelompok	<i>Pre Tes</i>	Perlakuan	<i>Post Tes</i>
Eksperimen (A)	M1	T	M2
Kontrol (B)	M1	-	M2

Keterangan:

M1 : motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan
M2 : motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan
T : perlakuan (penggunaan media *Flashcard*)

Langkah-langkah yang diperlukan dalam penelitian dengan pola ini sebagai berikut :

1. Memilih subjek secara random dalam suatu populasi.
2. Menentukan kelompok eksperimen.
3. Menguji kenormalan dan kehomogenan kedua kelompok, sehingga kedua kelompok tersebut benar-benar berangkat dari titik awal yang sama dari hasil uji motivasi belajar sejarah awal
4. Menerapkan metode ceramah pada kelas kontrol dan metode ceramah dengan media *Flashcard* pada kelas eksperimen.
5. Memberikan angket uji motivasi belajar sejarah akhir kepada kedua kelompok pada akhir pembelajaran.
6. Menggunakan uji statistik yang cocok untuk pola ini untuk menentukan apakah perbedaan tersebut signifikan yaitu cukup besar untuk menolak hipotesis nol dari hasil uji motivasi belajar sejarah akhir.

B. Subjek dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto 2010: 172). Dalam penelitian ini, sumber utama adalah guru sejarah kelas X, kepala sekolah, siswa kelas X SMA Negeri 3 Slawi. Sedangkan sumber lain berupa data laporan, dokumentasi dan kepustakaan.

C. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2010: 61). Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Slawi tahun ajaran 2013/2014. Berikut ini adalah data keseluruhan jumlah siswa kelas X SMA Negeri 3 Slawi :

Tabel 2. Jumlah siswa kelas X

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	X.S.1	32
2	X.S.2	32
3	X.S.3	32
4	X.S.4	32
5	X.MS.1	32
6	X.MS.2	32
7	X.MS.3	32
8	X.MS.4	32
9	X.MS.5	32
	Jumlah	288

Sumber: Daftar absen siswa kelas X tahun pelajaran 2013/2014

D. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 62). Penelitian ini merupakan penelitian sampel, karena peneliti hanya akan meneliti sebagian dari populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*.

Dikatakan *Simple Random Sampling* karena pengambilan sampel dari anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi itu yaitu dengan mengambil dua kelas dari populasi. Populasi tersebut telah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dan diperoleh populasi yang normal dan homogen dari hasil uji motivasi belajar sejarah awal. Pada penelitian ini, peneliti memilih secara acak dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan sistem undian agar setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian. Adapun tekniknya dengan mengundi gulungan kertas sejumlah kelas yang di dalamnya tertulis nomor kelas. Adapun sampel untuk kelas eksperimen adalah kelas X.S.4 dan kelas kontrol adalah kelas X.S.3.

E. Variabel Penelitian

Variabel merupakan obyek peneliti atau yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian (Arikunto, 2010: 161). Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai. Variabel juga dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih (Margono, 2005: 133). Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (*Variabel Independen*)

Variabel Bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat (Arikunto, 2010: 162). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2010: 04). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media. Media yang digunakan adalah media *Flashcard*.

2. Variabel Terikat (*Variabel Dependen*)

Variabel terikat adalah variabel akibat adanya variabel bebas (Arikunto, 2010: 162). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2010: 04). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

F. Metode Pengumpulan Data

Adanya pengumpulan data agar memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Berbagai metode yang telah kita kenal antara lain wawancara, pengamatan (observasi), kuesioner atau angket, dan dokumenter. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Metode observasi ini digunakan untuk mengambil data atau informasi mengenai pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 3 Slawi. Metode observasi juga digunakan untuk mengambil data tentang siswa kelas X yang dijadikan sampel penelitian. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, diketahui bahwa di SMA N 3 Slawi sudah menggunakan metode pembelajaran yang cukup variatif tetapi untuk pembelajaran dengan bantuan media *Flashcard* belum digunakan dalam pembelajaran sejarah.

2. Angket (Kuesioner)

Menurut Arikunto (2010: 195) angket dapat dibedakan menjadi beberapa jenis:

a. Berdasarkan cara menjawab

- 1) Kuesioner terbuka, yang memberi kesempatan pada responden untuk menjawab dengan kalimat sendiri.
- 2) Kuesioner tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih jawaban.

- b. Berdasarkan jawaban yang diberikan
- 1) Kuesioner langsung, yaitu responden menjawab tentang dirinya.
 - 2) Kuesioner tak langsung, yaitu jika responden menjawab tentang orang lain.
- c. Berdasarkan bentuknya
- 1) Kuesioner pilihan ganda, yang dimaksud adalah sama dengan kuesioner tertutup.
 - 2) *Check List*, sebuah daftar dimana responden tinggal membubuhkan tanda (√) pada kolom yang sesuai.
 - 3) *Rating-skale* (skala bertingkat), yaitu sebuah pernyataan yang diikuti oleh kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan, mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

Dalam pengumpulan data digunakan angket karena angket mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a. Angket disebarakan kepada sejumlah responden secara serentak sehingga lebih efisien.
- b. Semua jawaban dapat dicatat secara lengkap.
- c. Lebih menjamin keseragaman dalam penulisan kata-kata, isi, dan urutannya

Dalam penelitian ini digunakan kuesioner tertutup dengan bentuk pilihan ganda. Rekap skor yang diberikan siswa terhadap pernyataan-pernyataan dalam angket dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

a. Untuk pernyataan dengan kriteria positif :

- 1) Jawaban A dengan skor 5
- 2) Jawaban B dengan skor 4
- 3) Jawaban C dengan skor 3
- 4) Jawaban D dengan skor 2
- 5) Jawaban E dengan skor 1

b. Untuk pernyataan dengan kriteria negatif :

- 1) Jawaban A dengan skor 1
- 2) Jawaban B dengan skor 2
- 3) Jawaban C dengan skor 3
- 4) Jawaban D dengan skor 4
- 5) Jawaban E dengan skor 5

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang bersumber pada tulisan seperti buku-buku, makalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2010: 201)

Metode ini dilakukan peneliti dengan mengambil dokumen atau data-data yang mendukung penelitian yang meliputi data mengenai presensi siswa kelas X dan kelas XI.IPS.1, serta foto-foto yang diambil saat peneliti melakukan proses penelitian di sekolah. Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber

tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, di mana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-harinya (Sukardi, 2003: 81).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan (Sukardi, 2003: 75). Penyusunan butir-butir angket didasarkan atas kisi-kisi angket yang telah disesuaikan dengan landasan teori yang telah dikaji. Setelah angket disusun, butir-butir angket tersebut diujicobakan di kelas XI.IPS.1 untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrument-instrumen sehingga dengan kriteria-kriteria tertentu dapat ditentukan butir instrumen yang dapat digunakan dan yang tidak dapat digunakan.

Dalam hal ini yang digunakan adalah angket dalam bentuk pilihan ganda dengan model pre test dan post test. Angket yang peneliti gunakan ada dua macam yaitu angket penilaian terhadap media *Flashcard* dan angket motivasi belajar. Angket penilaian terhadap media *Flashcard* terdiri dari 20 butir soal dan angket motivasi belajar terdiri dari 36 soal. Angket disediakan lima alternatif jawaban, yaitu a, b, c, d dan e.

Rekap skor yang diberikan siswa terhadap pernyataan-pernyataan dalam angket dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Untuk pernyataan dengan kriteria positif :
 - 1) Jawaban A dengan skor 5
 - 2) Jawaban B dengan skor 4
 - 3) Jawaban C dengan skor 3
 - 4) Jawaban D dengan skor 2
 - 5) Jawaban E dengan skor 1
- b. Untuk pernyataan dengan kriteria negatif :
 - 1) Jawaban A dengan skor 1
 - 2) Jawaban B dengan skor 2
 - 3) Jawaban C dengan skor 3
 - 4) Jawaban D dengan skor 4
 - 5) Jawaban E dengan skor 5

H. Pengujian Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan di luar sampel yaitu siswa kelas XI IPS 1 SMA N 3 Slawi sebanyak 32 orang. Jumlah instrumen yang digunakan sebanyak 36 butir.

Setelah diadakan uji coba instrumen, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba instrumen dengan teliti. Hasil uji coba instrumen kemudian dihitung validitas dan reliabilitasnya.

1. Pengujian validitas

Sebuah data dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010: 211). Validitas butir soal ditentukan dengan rumus korelasi product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

(Arikunto, 2010: 213)

Keterangan:

r_{xy}	= indeks validitas antara X dan Y
N	= jumlah obyek uji coba
X	= nilai dari X (skor tiap item)
Y	= nilai dari Y (skor yang diperoleh siswa)
$\sum X^2$	= jumlah kuadrat nilai X
$\sum Y^2$	= jumlah kuadrat nilai Y

2. Pengujian Reabilitas

Selain uji validitas sebuah tes juga perlu uji reliabilitas. Sebagaimana dikemukakan Arikunto bahwa “persyaratan bagi sebuah tes yaitu validitas dan reliabilitas ini penting. Validitas ini penting dan reliabilitas itu perlu karena menyokong terbentuknya validitas”. Reliabilitas menunjukan kesiapan suatu instrument yang cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrument yang dipercaya akan menghasilkan data yang dipercaya juga. Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas menggunakan rumus KR 20 (Kuder Richardson) :

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{s_i^2 - \sum p_i \cdot q_i}{s_i^2} \right)$$

(Sugiyono, 2010: 359)

Keterangan:

r_i = reliabilitas instrument
 k = banyaknya butir soal
 p_i = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item i
 q_i = $1-p$
 s_i^2 = varian total

I. Analisis Data

1. Analisis Tahap Awal

Sebelum perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen, kedua kelas diberikan angket uji motivasi belajar sejarah awal terlebih dahulu. Angket ini digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dari kelas yang akan diberi pembelajaran menggunakan media *Flashcard* (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *Flashcard* (kelas kontrol). Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki kemampuan yang sama. Rumus yang digunakan untuk mengetahui persamaan kemampuan awal kedua kelas adalah rumus uji-t:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = rata-rata kelas eksperimen
 \bar{X}_2 = rata-rata kelas kontrol
 n_1 = jumlah subyek kelas eksperimen
 n_2 = jumlah subyek kelas kontrol
 S = simpangan

Hipotesis yang dicari adalah tidak ada perbedaan motivasi antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan hipotesis nol diterima jika jika

$$-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$$

Sebelum pengujian persamaan kemampuan awal, uji normalitas dan uji homogenitas diberikan untuk mengetahui apakah data yang terdistribusi normal atau tidak dan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai tingkat varian yang sama atau tidak.

2. Analisis Tahap Akhir

Setelah diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka perlu diadakan tes untuk mengambil data motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis yang digunakan adalah:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang terdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan untuk mengetahui data yang terdistribusi adalah melalui uji normalitas dengan rumus *Chi-kuadrat*:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

(Sugiyono, 2010: 107)

Keterangan:

χ^2 = *Chi-Kuadrat*

O_i = frekuensi pengamatan

E_i = frekuensi yang diharapkan

K = banyaknya kelas interval

Jika χ^2 hitung < χ^2 tabel dengan derajat kebebasan $dk = k-1$,

maka data berdistribusi normal (Sudjana, 2005: 273).

b. Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai tingkat varian yang sama atau tidak, agar dapat digunakan untuk menentukan rumus uji hipotesis yang akan digunakan. Rumus uji homogenitas yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Dengan kriteria pengujianya adalah: jika $F_{hitung} \leq F_{\frac{\alpha}{2}(v_1, v_2)}$, α = 5%, maka dapat dikatakan kedua kelompok memiliki kesamaan varian (Sudjana, 2005: 250).

c. Uji Hipotesis

Sesuai dengan hipotesis, maka teknik analisis yang dapat digunakan adalah uji-t satu pihak untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dan pembelajaran mana yang lebih baik. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

- \bar{x}_1 = nilai rata-rata kelompok kontrol
- \bar{x}_2 = nilai rata-rata kelompok eksperimen
- s_1^2 = variansi data pada kelompok kontrol
- s_2^2 = variansi data pada kelompok eksperimen
- s^2 = variansi gabungan
- n_1 = banyak subyek pada kelompok kontrol
- n_2 = banyak subyek pada kelompok eksperimen

Pernyataan analisis uji-t adalah hipotesis ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{1-1/2\alpha}$ dengan derajat kebebasan (dk) = $(n_1 + n_2 - 2)$ (Sudjana, 2005: 239). Dalam penelitian ini diambil taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan kriteria sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

J. Analisis Regresi

Untuk menguji adanya pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah siswa digunakan rumus sebagai berikut:

Persamaan regresi: $\hat{Y} = a + bx$

(Sugiyono, 2010: 261)

Keterangan:

\hat{Y} = subyek dalam variable dependen yang diprediksikan.

a = harga Y ketika harga x = 0 (harga konstan).

b = angka arah koefisien regresi.

x = subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu.

Harga a dan b dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

(Sugiyono, 2010: 262)

Tabel 3. Daftar Anava Untuk Regresi Linear

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	N	$\sum Y_i^2$	$\sum Y_i^2$	-
Regresi (a)	1	JK (a)	JK (a)	$\frac{s^2 \text{reg}}{s^2 \text{sisia}}$
Regresi (b/a)	1	JK (b/a)	S ² reg (b/a)	
Sisa	n-2	JK (s)	S ² sisa = $\frac{JK(s)}{n-2}$	
Tuna Cocok	k-2	JK (TC)	S ² TC = $\frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{s^2 TC}{s^2 G}$
Galat	n-k	JK (G)	S ² G = $\frac{JK(G)}{n-k}$	

Keterangan:

$$JK(T) = \sum Y_i^2$$

$$JK(a) = \frac{\sum Y_i^2}{n}$$

$$JK(b/a) = b \left\{ \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n} \right\}$$

$$= \frac{[n \sum xy - (\sum x)(\sum y)]^2}{n [n \sum x^2 - (\sum x)^2]}$$

$$JK(s) = JK(T) - JK(a) - JK(b/a)$$

$$JK(G) = \sum_{it} \left\{ \sum y^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{n_i} \right\}$$

$$JK(TC) = JK(s) - JK(G)$$

(Sugiyono, 2010: 266)

1. Uji Keberartian

Hipotesis

H₀ : koefisien arah regresi tidak berarti (b = 0)H₁ : koefisien arah regresi berarti (b ≠ 0)

$$F_{hitung} = \frac{s^2 \text{reg}(b/a)}{s^2 \text{sisia}}$$

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = (n-2) dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, maka H_0 ditolak. Jadi koefisien arah regresi berarti.

Sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut = (n-2) dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, maka H_0 diterima. Jadi koefisien arah regresi tidak berarti (Sugiyono, 2010: 273).

2. Uji Linearitas Regresi

Uji linear ini digunakan untuk mengetahui apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Kalau tidak linear maka regresi tidak dapat dilanjutkan.

$H_0 : \beta = 0$ (persamaan garis regresi membentuk linear)

$H_0 : \beta \neq 0$ (persamaan garis regresi tidak membentuk linear)

$$F_{hitung} = \frac{s^2 TC}{s^2 G}$$

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang = (k-2) dan dk penyebut = (n-k) dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, maka H_0 ditolak. Jadi regresi non linear.

Sedangkan Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan dk pembilang = (k-2) dan dk penyebut = (n-k) dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, maka H_0 diterima. Jadi persamaan regresi linear (Sugiyono, 2010: 274).

3. Koefisien Korelasi Pada Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui koefisien korelasi antara variable bebas X dan variable terikat Y dengan banyaknya kumpulan data (X_1, Y_1) adalah n digunakan rumus:

$$r = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{[n\sum X_i^2 - (\sum X_i)^2][n\sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2]}}$$

(Sugiyono, 2010: 274)

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada hubungan antara penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar siswa.

Ha : Ada hubungan antara penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar siswa.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan N=32 dan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, maka Ho ditolak, dengan kata lain ada hubungan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar siswa.

Koefisien determinasinya r^2 digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara media *Flashcard* dengan motivasi belajar siswa.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum SMA Negeri 3 Slawi

SMA Negeri 3 Slawi terletak di Jalan Prof. Moh. Yamin Slawi Desa Kudaille. Lokasi sekolah sangat strategis dan mudah dijangkau oleh semua orang karena berada di jalan utama Kecamatan Slawi. Menurut Undang-undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, lahirnya undang-undang tentang SISDIKNAS (pasal 28 ayat 1 dan 3) seluruh SPG (Sekolah Pendidikan Guru) baik negeri maupun swasta se-Indonesia dialih fungsikan menjadi SMA atau sekolah kejuruan yang lain. Pada tanggal 5 September 1991 terbit SK Mendikbud No. 0519/0/1991 Mengalih fungsikan Sekolah Pendidikan Guru Negeri Slawi menjadi SMA Negeri 3 Slawi

Berdasarkan surat perintah dari Kakanwil Debdikbud Provinsi Jawa Tengah, Sekolah Pendidikan Guru Negeri Slawi yang telah berdiri sejak 1965 dialihfungsikan menjadi SMA Negeri 3 Slawi. Tahun pelajaran 1991/1992, SMA Negeri 3 Slawi mulai membuka pendaftaran siswa baru. Siswa yang diterima sebanyak 6 kelas dengan nilai Ebtanas murni terendah 32. Pada bulan Agustus 1991 Drs. Rojikin diangkat sebagai kepala sekolah yang pertama di SMA Negeri 3 Slawi, beliau semula guru SMA Negeri Balapulang. Luas areal tanah sekolah yang mencapai 3,5 Hektar ditunjang dengan sarana dan prasarana untuk kegiatan belajar

mengajar yang memadai, sarana olah raga dan kesenian yang cukup representatif serta konsistensi(<http://www.sman3slawi.sch.id>).

SMA Negeri 3 Slawi memiliki gedung-gedung yang lain sebagai sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar meliputi Mushola, Aula atau gedung pertemuan, ruangan kepala sekolah, ruangan guru, ruang tata usaha, ruang BK, ruang UKS, ruang OSIS, ruang TIK, perpustakaan, Laboratorium IPS, Laboratorium Fisika, Laboratorium Kimia, Laboratorium Bahasa, kantin, dan toilet untuk guru dan siswa. Selain itu, untuk menunjang kegiatan siswa di bidang olah raga, SMA Negeri 3 Slawi memiliki lapangan sepak bola, lapangan basket, lapangan bulu tangkis dan lapangan tenis.

Adapun visi dan misi dari SMA Negeri 3 Slawi sebagai berikut :

Visi SMA Negeri 3 Slawi :

“ MANTAP DALAM IMTAQ, UNGGUL DALAM PRESTASI DAN MAMPU BERSAING SECARA GLOBAL ”

Misi SMA Negeri 3 Slawi :

- a. Membekali peserta didik dalam hal keimanan, ketaqwaan dan budi pekerti luhur sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.
- b. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.
- c. Memberdayakan potensi peserta didik baik dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), Olah raga, serta Seni.

- d. Meningkatkan kemampuan daya saing secara nasional maupun internasional.
- e. Meningkatkan dan menguatkan rasa Nasionalisme Indonesia untuk menjaga keutuhan NKRI.

2. Pembelajaran Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah, oleh karena itu penelitian dilakukan secara berurutan, bertujuan dan sistematis. Agar penelitian berjalan sebagaimana yang ditentukan, tepat pada waktunya dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan maka diperlukan persiapan penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 – 18 Maret 2014 bertempat di SMA Negeri 3 Slawi, pada siswa kelas X. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2010: 120).

a. Pembelajaran Pada Kelas Kontrol

Pada penelitian ini yang menjadi kelas kontrol adalah kelas X.S.3. Sebagai tolak ukur nilai motivasi awal sebelum dikenakan perlakuan, maka peneliti mengadakan uji motivasi belajar sejarah awal menggunakan angket motivasi belajar siswa sebagai tolak ukurnya.

Setelah diadakan uji motivasi belajar sejarah awal kemudian hasil tersebut, diperoleh untuk kelas kontrol mendapat nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 64 dengan rata-rata 74,53. Proses pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dua kali pertemuan menggunakan metode ceramah dengan materi Kehidupan awal masyarakat Indonesia.

Pada pertemuan pertama, sebelum masuk ke pembahasan materi peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan menyapa para siswa. Kemudian peneliti menyampaikan tujuannya masuk ke dalam kelas dan menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari bersama-sama yakni tentang kehidupan awal masyarakat Indonesia. Peneliti menyampaikan kepada siswa tentang pentingnya mempelajari materi tentang kehidupan awal masyarakat Indonesia. Setelah itu peneliti menjelaskan terlebih dahulu indikator pencapaian kompetensi terkait materi yang akan dipelajari kepada siswa. Peneliti memberikan gambaran umum atau inti materi mengenai pokok bahasan kehidupan awal masyarakat Indonesia.

Setelah kegiatan pendahuluan selesai, langkah selanjutnya peneliti masuk ke materi inti yaitu peneliti menerangkan kepada siswa mengenai kehidupan masyarakat awal Indonesia. Penjelasan ini meliputi pembagian zaman pra aksara yaitu zaman batu dan zaman logam, pada pertemuan pertama ini peneliti memfokuskan materi tentang zaman batu yang terdiri dari zaman *Paleolithikum*, zaman *Mesolithikum*, zaman *Neolithikum*, dan zaman *Megalithikum*. Serta

penjelasan mengenai perodesasi perkembangan masyarakat awal Indonesia berdasarkan corak kehidupannya.

Pada pertemuan kedua proses pembelajaran berlangsung seperti pertemuan sebelumnya. Hanya saja pada pertemuan kedua ini sub materi yang dipelajari berbeda, peneliti memfokuskan materi tentang zaman logam beserta perkembangan masyarakatnya berdasarkan corak kehidupannya. Peneliti juga menambahkan penjelasan mengenai sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia yaitu *Animisme*, *Dinamisme*, dan *Totemisme*. Hal ini dilakukan peneliti dengan tujuan menambah pengetahuan siswa mengenai sistem kepercayaan yang dianut masyarakat pada zaman pra aksara. Masuk ke akhir kegiatan inti, peneliti melakukan kegiatan tanya jawab tentang hal-hal yang belum sepenuhnya dipahami oleh siswa.

Sebagai tolak ukur nilai motivasi akhir setelah dikenakan perlakuan, peneliti mengadakan uji motivasi belajar sejarah akhir menggunakan angket motivasi belajar siswa. Setelah diadakan uji motivasi belajar sejarah akhir, kemudian dari hasil tersebut diperoleh untuk kelas kontrol mendapat nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 68 dengan rata-rata 80,16.

Tabel 4. Data hasil uji motivasi belajar sejarah awal dan uji motivasi belajar sejarah akhir kelas kontrol

Data	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
<i>Pre-test</i>	74,53	83	64
<i>Post-test</i>	80,16	86	68

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Secara ringkas persebaran hasil uji motivasi belajar sejarah awaldan uji motivasi belajar sejarah akhir dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 5. Deskripsi data hasil uji motivasi belajar sejarah awal dan uji motivasi belajar sejarah akhir kelas kontrol

Uji motivasi belajar sejarah awal		Uji motivasi belajar sejarah akhir	
Interval	Frekuensi	Interval	Frekuensi
64 -67	2	68-71	1
67 - 70	2	71-74	1
70 - 74	8	74-77	4
74 - 77	12	77-80	8
77 - 80	5	80-83	14
81 - 84	3	84-87	4

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Kriteria motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel sedangkan rumus yang digunakan adalah:

Tabel 6. Kriteria nilai rata-rata motivasi belajar siswa

Interval Persen	Kriteria
84% - 100%	Sangat Baik
68% - 83%	Baik
52% - 67%	Cukup
37% - 51%	Tidak baik
< 36%	Sanat tidak baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor total}} \times 100 \%$$

Keterangan: dalam penelitian ini jumlah skor total adalah 140

Nilai rata-rata Uji motivasi belajar sejarah awal = 74,464%

Nilai rata-rata Uji motivasi belajar sejarah akhir = 80,2%

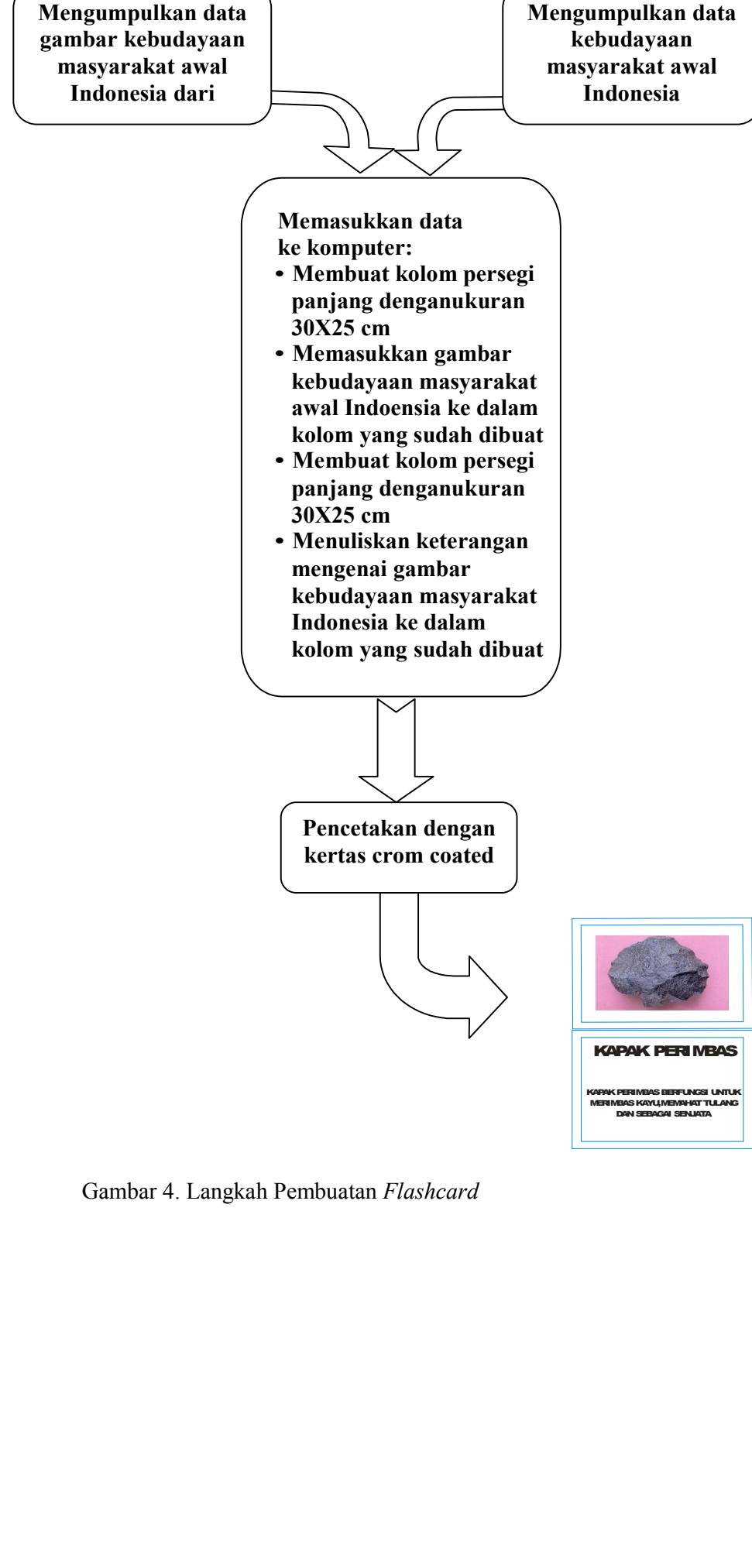
Sehingga untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata Uji motivasi belajar sejarah awal sebesar 74,464% yang termasuk dalam katagori kriteria baik, sedangkan untuk nilai rata-rata uji motivasi belajar sejarah akhir sebesar 80,2% yang termasuk dalam katagori kriteria baik.

b. Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen

Pada penelitian ini yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas X.S.4. Sebagai tolak ukur nilai awal sebelum dikenakan perlakuan, maka peneliti mengadakan uji motivasi belajar sejarah awal terlebih dahulu. Setelah diadakan uji motivasi belajar sejarah awal, kemudian dari hasil tersebut diperoleh untuk kelas kontrol mendapat nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 66 dengan rata-rata 74,88. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan dua kali pertemuan menggunakan media *Flashcard* dengan materi Kehidupan awal masyarakat Indonesia.

Flashcard yang digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran kelas eksperimen ini berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 30x25 cm yang berisi berbagai gambar kebudayaan yang

dihasilkan masyarakat awal Indonesia disertai dengan nama ilmiah dan keterangan singkat yang menjelaskan mengenai gambar tersebut. Gambar pada Flashcard bertujuan untuk memudahkan siswa mengetahui keaneragaman hasil kebudayaan yang dihasilkan masyarakat awal Indonesia. Hal ini diperkuat oleh pendapat Latuheru (1988) yang mengemukakan bahwa ada beberapa keuntungan dari penggunaan gambar, antara lain: (a) gambar diam dapat menerjemahkan ide- ide yang abstrak kedalam bentuk yang realita, (b) gambar diam mudah didapat, (c) mudah penggunaannya, (d) dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan dan jenis pendidikan, (e) menghemat waktu dan tenaga kerja, (f) menarik perhatian.

Gambar 4. Langkah Pembuatan *Flashcard*

Proses berikutnya adalah penyampaian materi, namun sebelumnya peneliti menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media *Flashcard*. Peneliti menjelaskan tentang media *Flashcard* yang akan digunakan di dalam kelas kepada seluruh siswa. Setelah siswa dapat mengerti tentang media *Flashcard* kemudian peneliti menerapkan media *Flashcard* dalam kelas pada materi Kehidupan awal masyarakat Indonesia.

Pada pertemuan pertama, sebelum masuk ke pembahasan materi peneliti terlebih dahulu mengucapkan salam dan menyapa para siswa. Kemudian peneliti menyampaikan tujuannya masuk ke dalam kelas dan menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari bersama-sama yakni tentang kehidupan awal masyarakat Indonesia. Peneliti menyampaikan kepada siswa tentang pentingnya mempelajari materi tentang kehidupan awal masyarakat Indonesia. Setelah itu peneliti menjelaskan terlebih dahulu indikator pencapaian kompetensi terkait materi yang akan dipelajari kepada siswa. Peneliti memberikan gambaran umum atau inti materi mengenai pokok bahasan kehidupan awal masyarakat Indonesia.

Setelah kegiatan pendahuluan selesai, langkah selanjutnya peneliti masuk ke kegiatan inti. Proses awal pada kegiatan inti ini, peneliti menerangkan pengertian zaman pra aksara beserta pembagian zaman pada zaman pra aksara dan berbagai cabang ilmu yang digunakan untuk mempelajari zaman pra aksara sebagai pengantar agar

siswa paham apa yang akan dipelajari pada proses pembelajaran ini sekaligus menjadi bisa menjadi tambahan pengetahuan bagi siswa.

Langkah selanjutnya peneliti masuk ke materi inti yaitu penjelasan mengenai kehidupan masyarakat awal Indonesia. Penjelasan ini meliputi pembagian zaman pra aksara yaitu zaman batu dan zaman logam, pada pertemuan pertama ini peneliti memfokuskan materi tentang zaman batu yang terdiri dari zaman *Paleolithikum*, zaman *Mesolithikum*, zaman *Neolithikum*, dan zaman *Megalithikum*. Serta penjelasan mengenai periodisasi perkembangan masyarakat awal Indonesia berdasarkan corak kehidupannya.

Materi tersebut kemudian dikembangkan serta dianalisa secara ringkas menggunakan media *Flashcard*. Media *Flashcard* itu sendiri merupakan media bergambar yang didalamnya terdapat gambar serta penjelasan ringkas yang memuat rangkaian pesan yang akan disampaikan. Dalam hal ini gambar yang akan ditunjukkan adalah gambar-gambar mengenai kebudayaan-kebudayaan yang dihasilkan masyarakat awal Indonesia. Dari gambar tersebut kemudian dikembangkan dan dianalisa menjadi satu rangkaian materi utuh yang mendeskripsikan keadaan kehidupan awal masyarakat Indonesia.

Peneliti menunjukkan satu persatu gambar dengan penjelasan ringkasnya kepada seluruh siswa, kemudian gambar tersebut diserahkan ke salah satu siswa kemudian digilir ke siswa lain sehingga semua siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk melihat gambar

tersebut. Setelah menunjukkan gambar, peneliti bersama siswa menganalisa gambar tersebut menjadi rangkaian materi utuh yang terkait dengan materi kehidupan awal masyarakat Indonesia. Di akhir pelajaran siswa diajak melakukan sebuah permainan sederhana yakni beberapa siswa diberi kesempatan untuk menunjuk salah satu gambar dari beberapa gambar yang ditentukan. Di sini siswa dilatih ingatannya mengenai gambar-gambar kebudayaan masyarakat awal Indonesia yang sudah dijelaskan. Setelah siswa menunjuk dengan benar gambar yang ditentukan, kemudian siswa menjelaskan di depan siswa lain mengenai gambar yang sudah dipilih tersebut. Kegiatan ini untuk merangsang siswa agar lebih aktif di dalam kelas.

Pada pertemuan kedua proses pembelajaran berlangsung seperti pertemuan sebelumnya. Hanya saja pada pertemuan kedua ini sub materi yang dipelajari berbeda, peneliti memfokuskan materi tentang zaman logam beserta perkembangan masyarakatnya berdasarkan corak kehidupannya. Peneliti juga menambahkan penjelasan mengenai sistem kepercayaan awal masyarakat Indonesia yaitu Animisme, Dinamisme, dan Totemisme. Hal ini dilakukan peneliti dengan tujuan menambah pengetahuan siswa mengenai sistem kepercayaan yang dianut masyarakat pada zaman pra aksara. Masuk ke akhir kegiatan inti, peneliti melakukan kegiatan tanya jawab tentang hal-hal yang belum sepenuhnya dipahami oleh siswa.

Sebagai tolak ukur nilai motivasi akhir setelah dikenakan perlakuan, peneliti mengadakan uji motivasi belajar sejarah akhir menggunakan angket motivasi belajar siswa. Setelah diadakan uji motivasi belajar sejarah akhir, kemudian dari hasil tersebut diperoleh untuk kelas eksperimen mendapat nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 78 dengan rata-rata 89,16.

Tabel 7.Data hasil uji motivasi belajar sejarah awal dan uji motivasi belajar sejarah akhir kelas eksperimen

Data	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Uji motivasi belajar sejarah awal	74,88	86	66
Uji motivasi belajar sejarah akhir	89,16	98	78

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Secara ringkas persebaran hasil uji motivasi belajar sejarah awal dan uji motivasi belajar sejarah akhir dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel8. Deskripsi data hasil uji motivasi belajar sejarah awal dan uji motivasi belajar sejarah akhir kelas eksperimen

Uji motivasi belajar sejarah awal		Uji motivasi belajar sejarah akhir	
Interval	Frekuensi	Interval	Frekuensi
66-69	2	78-81	2
69 - 73	6	81-85	3
73 - 76	16	85-88	10
76 - 79	4	98-91	7
79 - 83	3	91-95	5
84 - 87	1	96-99	5

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Kriteria motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel sedangkan rumus yang digunakan adalah:

Tabel 9. Kriteria nilai rata-rata motivasi belajar siswa

Interval Persen	Kriteria
84% - 100%	Sangat Baik
68% - 83%	Baik
52% - 67%	Cukup
37% - 51%	Tidak baik
< 36%	Sanat tidak baik

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor total}} \times 100 \%$$

Keterangan: dalam penelitian ini jumlah skor total adalah 140

Nilairata-rata uji motivasi belajar sejarah awal = 74, 88%

Nilai rata-rata uji motivasi belajar sejarah akhir= 89,16%

Sehingga untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata uji motivasi belajar sejarah awal sebesar 74,88% yang termasuk dalam katagori kriteria baik, sedangkan untuk nilai rata-rata uji motivasi belajar sejarah akhir sebesar 89,16% yang termasuk dalam katagori kriteria sangat baik.

3. Analisis Data

a. Analisis Data Tahap Awal

Analisis tahap awal adalah analisis nilai uji motivasi belajar sejarah awal pada materi kehidupan awal masyarakat Indonesia pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diambil pada awal pertemuan dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa. Analisis ini bertujuan untuk membuktikan bahwa rata-rata nilai uji

motivasi belajar sejarah awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak ada perbedaan yang signifikan atau dapat dikatakan kedua kelompok berawal dari keadaan yang sama.

1) Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji *Chi Kuadrat* (χ^2). Data dikatakan normal jika nilai *Chi Kuadrat* hitung lebih kecil dari nilai *Chi Kuadrat* tabel dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05.

Adapun hasil uji normalitas data uji motivasi belajar sejarah awal dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel10. Hasil uji normalitas data uji motivasi belajar sejarah awal

Kelompok	Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
Kontrol	X.S.3	4,28	11,07	Normal
Eksperimen	X.S.4	7,12	11,70	Normal

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan $dk=5$ dan $\alpha=5\%$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa data uji motivasi belajar sejarah awalpada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

2) Uji kesamaan Varian

Uji kesamaan varian data dalam penelitian menggunakan uji *levene's test* atau uji F. Data dikatakan memiliki kesamaan jika nilai F_{hitung} memiliki signifikansi lebih besar dari taraf kesalahan 5% atau 0,05. Apabila data hasil penelitian memiliki kesamaan, maka untuk perhitungan selanjutnya dapat digunakan rumus t.

Hasil uji kesamaan varian data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil uji kesamaan varian data uji motivasi belajar sejarah awal

Kelompok	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
Kontrol	18,39	1,14	1,84	Memiliki varians yang sama
Eksperimen	16,18			

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang berarti tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil analisis menyimpulkan tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen sehingga sampel berangkat dari keadaan yang sama.

3) Uji kesamaan dua rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata (uji dua pihak) merupakan uji untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan rata-rata

antar kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil uji kesamaan dua rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil uji kesamaan dua rata-rata data uji motivasi belajar sejarah awal

Kelompok	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
Kontrol	74,53	0,337	2,000	Tidak ada perbedaan
Eksperimen	74,88			

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang berarti tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil analisis menyimpulkan tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen sehingga sampel berawal dari keadaan yang sama.

b. Analisis Data Tahap Akhir

Analisis tahap akhir dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan eksperimen. Tes yang dilakukan setelah kelas kontrol dan eksperimen diberi perlakuan biasanya disebut uji motivasi belajar sejarah akhir. Tujuan dari analisis tahap akhir adalah untuk menjawab hipotesis yang telah dikemukakan. Data yang digunakan adalah nilai uji motivasi belajar sejarah akhir dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun data uji motivasi belajar sejarah akhir sebagai berikut:

Tabel 13. Data hasil uji motivasi belajar sejarah akhir kelas kontrol dan eksperimen

Sumber Variasi	Kontrol	Eksperimen
N	32	32
Rata-rata	80,16	89,16
Varians	14,14	23,36
Standar Deviasi	3,76	4,83
Maksimal	86	98
Minimal	66	72

Sumber: Data hasil penelitian 2014

1) Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus uji *Chi Kuadrat* (χ^2). Data dikatakan normal jika nilai *Chi Kuadrat* hitung lebih kecil dari nilai *Chi Kuadrat* tabel dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05.

Adapun hasil uji normalitas data uji motivasi belajar sejarah akhir dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 14. Hasil uji normalitas data uji motivasi belajar sejarah akhir

Kelompok	Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
Kontrol	X.S.3	5,31	11,070	Normal
Eksperimen	X.S.4	5,30	11,070	Normal

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan dk=5 dan $\alpha=5\%$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa data uji motivasi belajar sejarah akhir pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

2) Uji Kesamaan Varian

Uji kesamaan varian data dalam penelitian menggunakan uji *Levene's test* atau uji F. Data dikatakan memiliki kesamaan jika nilai F_{hitung} memiliki signifikansi lebih besar dari taraf kesalahan 5% atau 0,05. Apabila data hasil penelitian memiliki kesamaan, maka untuk perhitungan selanjutnya dapat digunakan rumus t.

Hasil uji kesamaan varian data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Hasil uji kesamaan varian data uji motivasi belajar sejarah akhir

Kelompok	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
Kontrol	14,14	1,65	1,84	Memiliki varians yang sama
Eksperimen	23,36			

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang berarti tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil analisis menyimpulkan tidak ada perbedaan antara kelompok kontrol dan eksperimen, sehingga dapat digunakan untuk keperluan pengujian selanjutnya.

3) Uji perbedaan dua rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata (uji dua pihak) merupakan uji untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan rata-rata antar kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil uji perbedaan dua rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Hasil Uji perbedaan dua rata-rata data uji motivasi belajar sejarah akhir

Kelompok	Rata-rata	hitung	t _{tabel}	Kriteria
Kontrol	80,16	8,314	2,000	Berbeda
Eksperimen	89,16			

Sumber: Data hasil penelitian 2013

Berdasarkan hasil uji-t setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard* pada kelas eksperimen dan metode ceramah biasa di kelas kontrol diperoleh nilai $= 8,314 > 2,000$ pada $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 62$, maka dengan demikian diperoleh suatu kesimpulan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tingkat motivasi belajarnya berbeda atau motivasi belajar kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.

Kemudian 8,314 dikonversikan dalam rumus

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor total}} \times 100 \%$$

Sehingga diperoleh nilai sebesar 5,938%

Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard* memberikan motivasi belajar yang lebih baik

dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah biasa.

Hasil analisis juga menunjukkan pada kelas kontrol rata-rata hasil nilai tes uji motivasi belajar sejarah awal mencapai 74,53. Setelah diberikan metode ceramah biasa nilai uji motivasi belajar sejarah akhir meningkat menjadi 80,16. Pada kelas kontrol setelah diberikan metode ceramah biasa mengalami peningkatan rata-rata mencapai 5,63. Pada kelas eksperimen rata-rata hasil nilai uji motivasi belajar sejarah awal mencapai 74,88 dan setelah diterapkan media *Flashcard* meningkat menjadi 89,16. Pada kelas eksperimen setelah diterapkan media *Flashcard* mengalami peningkatan rata-rata mencapai 14,28 lebih besar dari pada kelas kontrol yang hanya mencapai 5,63. Berdasarkan hasil ini dapat dijelaskan bahwa penggunaan media *Flashcard* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah khususnya pada pokok bahasan kehidupan awal masyarakat Indonesia.

4. Analisis Regresi

Uji regresi dalam penelitian digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar siswayang diimplementasikan pada kelas eksperimen.

a. Persamaan Regresi

Hasil perhitungan untuk persamaan regresi dengan jumlah $N=32$ penggunaan media *Flashcard* ($\sum x_1$) = 2662, jumlah nilai hasil motivasi belajar siswa dengan (uji motivasi belajar sejarah awal) ($\sum Y_i$) = 2853, jumlah kuadrat nilai penggunaan media *Flashcard* ($\sum x_1^2$) = 222512, jumlah kuadrat nilai hasil motivasi belajar siswa (uji motivasi belajar sejarah akhir) ($\sum Y_i^2$) = 255087, dan jumlah hasil kali antara penggunaan media *Flashcard* dan nilai hasil motivasi belajar siswa (*Post-test*) ($\sum x_1 Y_i$) = 238174. Persamaan regresi nilai penggunaan media *Flashcard* dan nilai hasil motivasi belajar siswa dengan menggunakan nilai (uji motivasi belajar sejarah akhir) adalah :

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$\Leftrightarrow a = \frac{(2853 \times 222512) - (2662 \times 255087)}{(32 \times 222512) - (2662)^2}$$

$$\Leftrightarrow a = 23,654$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$\Leftrightarrow b = \frac{(32 \times 238174) - (2662 \times 2853)}{(32 \times 222512) - (2662)^2}$$

$$\Leftrightarrow b = 0,787$$

Jadi persamaan regresi $\hat{Y} = 23,654 + 0,787X$

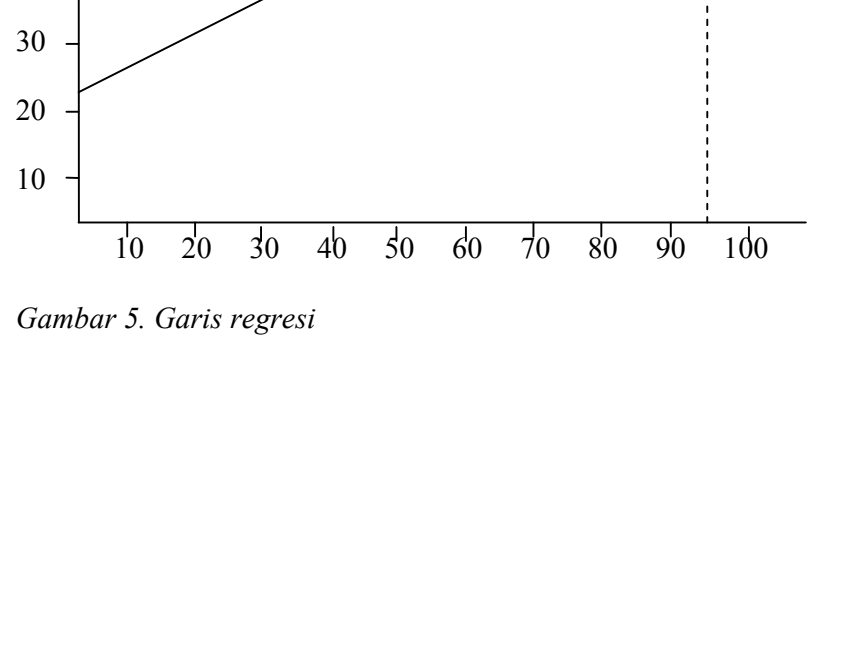
Bila jumlah variabel X pada penggunaan media *Flashcard* dengan nilai 95 maka perolehan \hat{Y} adalah :

$$\hat{Y} = 23,654 + 0,787(95)$$

$$\hat{Y} = 23,654 + 74,765$$

$$\hat{Y} = 98,419$$

Jadi jika variabel X dengan nilai 95 maka akan diprediksikan akan terdapat nilai untuk \hat{Y} adalah 98,419. Untuk lebih jelasnya berikut disajikan diagram batang tentang uji lineritas seperti



Gambar 5. Garis regresi

b. Uji Keberartian

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh data seperti:

Tabel 17. Daftar Analisis Varians (ANAVA)

Sumber Varian	Dk	JK	KT	F
Total	32	255087		
Regresi (a)	1	254362,7813	254362,78	
Regresi (b/a)	1	661,129	661	314,376
Sisa	30	63,1	2,10	
Tuna Cocok	11	39	2,768304464	
Galat	19	24,3333	1,52083125	1,82026

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Berdasarkan data tersebut, didapat nilai $F = 314,376$ dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 30 diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,17$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, jadi koefisien arah regresi berarti.

c. Uji Kelinearian

Dari uji perhitungan diperoleh nilai $KT (TC) = 2,768304464$ dan $KT (G) = 1,52083125$ serta $F_{hitung} = 1,82026$. Dengan $\alpha = 5\%$, dk pembilang = 14, dan dk penyebut 16 diperoleh nilai $F_{tabel} = 2,37$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa regresi ini linear.

d. Uji hipotesis pengaruh penggunaan media *Flashcard* dengan motivasi belajar siswa

Dari perhitungan diperoleh nilai $r_{xy} = 0,955696393$ dengan $\alpha = 5\%$ dan $N = 32$ diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,349$. Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ bahwa dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan sebesar 0,955696393 antara penggunaan media *Flashcard* dengan nilai hasil motivasi belajar siswa. Koefisien determinasinya $r^2 =$

$0,955696393^2 = 0,9134$. Hal ini berarti pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar siswa diperoleh hasil rata-rata 91,34% ditentukan oleh tanggapan penggunaan media *Flashcard* oleh siswa, melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 23,654 + 0,787X$ sisanya 8,66% ditentukan oleh faktor lain.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis data melalui uji normalitas diperoleh bahwa data berdistribusi normal, karena pada seluruh data diperoleh $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan $dk=5$ dan $\alpha=5\%$. Oleh karena itu, analisis data dapat dilakukan ke langkah selanjutnya.

Pada uji kesamaan varians uji motivasi belajar sejarah akhir diperoleh $F_{hitung} (1,65) < F_{tabel} (1,84)$ dengan $dk = (31:31)$ dan $\alpha = 5\%$ yang berarti populasi mempunyai varians yang sama (homogen). Syarat untuk dapat melakukan teknik *simple random sampling* ini adalah bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2010:120).

1. Hasil Penggunaan Metode Ceramah Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas kontrol diperoleh data:

Tabel 18. Hasil uji motivasi belajar sejarah awal dan uji motivasi belajar sejarah akhir kelas kontrol

Uji motivasi belajar sejarah awal	Uji motivasi belajar sejarah akhir
74,53	80,16

Sumber: Data hasil penelitian 2014

2. Hasil Penggunaan Metode Ceramah Dengan Bantuan Media *Flashcard* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Flashcard Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas kontrol diperoleh data:

Tabel 19. Hasil uji motivasi belajar sejarah awal dan uji motivasi belajar sejarah akhir kelas eksperimen

Uji motivasi belajar sejarah awal	Uji motivasi belajar sejarah akhir
74,88	89,16

Sumber: Data hasil penelitian 2014

3. Perbedaan Penggunaan Metode Ceramah Biasa Dan Penggunaan Metode Ceramah Dengan Bantuan Media *Flashcard* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Langkah pertama dalam pelaksanaan penelitian yaitu mengadakan uji motivasi belajar sejarah awal pada awal pertemuan. Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata nilai angket yaitu 74,53 untuk kelas kontrol dan 74,88 untuk kelas eksperimen. Analisis data uji motivasi belajar sejarah awal meliputi uji normalitas, uji kesamaan varians dan uji kesamaan dua rata-rata. Setelah langkah pertama selesai dianalisis menggunakan rumus statistik, langkah berikutnya yaitu melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditentukan.

Langkah terakhir dalam penelitian yaitu melaksanakan uji motivasi belajar sejarah akhir. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata nilai angket 80,16 untuk kelas kontrol dan 89,16 untuk kelas eksperimen.

Analisis data untuk uji motivasi belajar sejarah akhir meliputi uji normalitas, uji kesamaan varians, dan uji perbedan dua rata-rata (uji-t).

Berdasarkan hasil analisis uji-t setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard* pada kelas eksperimen dan metode ceramah biasa pada kelas kontrol diperoleh perbedaan nilai sebesar 9,00. Sehingga dapat disimpulkan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen memiliki tingkat motivasi belajar yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol.

Penelitian ini bila diperhatikan ternyata peningkatan motivasi belajar pada kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang berbeda dalam pembelajarannya. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 3 Slawi.

4. Pengaruh Penggunaan Media *Flashcard* Terhadap Motivasi Belajar siswa

Uji regresi dalam penelitian digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah siswa.

Langkah pertama dalam uji regresi adalah menentukan persamaan regresinya. Dalam penelitian ini, uji regresi dilakukan pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Setelah siswa

mengisi angket tentang perlakuan terhadap media *Flashcard* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 20. Data angket media *Flashcard* dan nilai uji motivasi belajar sejarah akhir

$\sum x_i$	2662
$\sum y_i$	2853
$\sum x_i^2$	222512
$\sum y_i^2$	255087
$\sum x_i y_i$	238174

Sumber: Data hasil penelitian 2014

Kemudian nilai tersebut digunakan untuk mencari nilai a dan b . Setelah dimasukkan diperoleh nilai $a = 23,654$ dan $b = 0,787$ yang dimasukkan dalam persamaan regresi karena $\hat{Y} = a + bX$ sehingga diperoleh persamaan regresinya $\hat{Y} = 23,654 + 0,787X$.

Langkah kedua melakukan uji keberartian. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh nilai $F_{hitung} = 314,376$ dan untuk nilai F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 30 diperoleh nilai $F_{tabel} = 4,17$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, jadi koefisien arah regresi berarti.

Langkah ketiga melakukan uji kelinieran. Dari uji perhitungan diperoleh dan $F_{hitung} = 1,52083125$ dan nilai $F_{tabel} = 2,37$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dapat dikatakan bahwa regresi ini linear.

Langkah keempat melakukan uji hipotesis pengaruh penggunaan media *Flashcard* dengan motivasi belajar siswa. Dari pengujian yang dilakukan diperoleh nilai $r_{xy} = 0,955696393$ dan $r_{tabel} = 0,349$. Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ bahwa dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan

signifikan sebesar 0,955696393 antara penggunaan media *Flashcard* dengan motivasi belajar sejarah siswa dengan koefisien determinasinya $r^2 = 0,955696393^2 = 0,9134$.

Hal ini berarti pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar siswa diperoleh hasil rata-rata 91,34% ditentukan oleh tanggapan penggunaan media *Flashcard* oleh siswa, melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 23,654 + 0,787X$ sisanya 8,66% ditentukan oleh faktor lain.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata nilai angket motivasi belajar sejarah siswa pada kelas X SMA Negeri 3 Slawi dengan pembelajaran dalam kelas menggunakan metode ceramah biasa mencapai angka 80,16 yang sebelum diberikan perlakuan hanya mencapai angka 74,53.
2. Rata-rata nilai angket motivasi belajar sejarah siswa pada kelas X SMA Negeri 3 Slawi dengan pembelajaran dalam kelas menggunakan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard* mencapai angka 89,16 yang sebelum diberikan perlakuan hanya mencapai angka 74,88.
3. Terdapat perbedaan rata-rata nilai angket motivasi belajar sejarah siswa pada kelas X SMA Negeri 3 Slawi antara penggunaan metode ceramah biasa dalam pembelajaran dan penggunaan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard* dalam pembelajaran. Yaitu penggunaan metode ceramah dengan bantuan media *Flashcard* dalam pembelajaran mengalami peningkatan motivasi belajar lebih tinggi dari pada penggunaan metode ceramah biasa. Dimana terdapat perbedaan sebesar 9,00.

4. Dari penelitian yang dilakukan diperoleh persamaan regresinya $\hat{Y} = 23,654 + 0,787X$. Kemudian dilakukan uji keberartian diperoleh nilai $F_{hitung} = 314,376$ dan $F_{tabel} = 4,17$ sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien kearah berarti karena $F_{hitung} > F_{tabel}$. Kemudian dilanjutkan dengan uji kelinearan diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,52083125$ dan nilai $F_{tabel} = 2,37$ maka dapat dikatakan bahwa regresi ini linear karena $F_{hitung} < F_{tabel}$. Kemudian melakukan uji hipotesis pengaruh penggunaan media *Flashcard* dengan motivasi belajar siswa dimana diperoleh nilai $r_{xy} = 0,955696393$ dan $r_{tabel} = 0,349$ maka dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah siswa. Langkah terakhir menentukan nilai koefisiennya dan diperoleh dari pengujian yang dilakukan $r^2 = 0,955696393^2 = 0,9134$. Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap motivasi belajar sejarah siswa sebesar 91,34% melalui persamaan regresi $\hat{Y} = 23,654 + 0,787X$ dimana 8,66% ditentukan oleh faktor lainnya.

B. Saran

Berdasarkan pada simpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran guru dituntut lebih inovatif dalam menggunakan sebuah strategi/metode/model/teknik pembelajaran. Diperlukan variasi dalam menggunakan metode ceramah agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sehingga metode ceramah yang

diterapkan bukan metode ceramah yang semata-mata hanya penyampaian komunikasi verbal melalui kata dan tulisan. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi dan penyampaian materi dapat lebih ringkas dan beragam.

2. Media *Flashcard* cukup efektif untuk pembelajaran sejarah khususnya dalam memotivasi siswa belajar sejarah. Untuk itu guru-guru sejarah dapat mempertimbangkan media *Flashcard* dalam pembelajaran sejarah khususnya saat membahas materi Kehidupan awal masyarakat Indonesia.
3. Penerapan media *Flashcard* masih memerlukan penelitian lebih lanjut guna penyempurnaan dalam bidang persiapan, pelaksanaan, dan bidang selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Catharina Tri. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- , 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beaulieu, Danie. 2008. *Teknik-Teknik yang berpengaruh di ruang kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjino, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasanah, T.M. 2012. *Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS MA Negeri Babakan kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara bahri.
- , 2008. *Manajemen pengembangan kurikulum*. Bandung: Rosda Karya.
- Ibrahim, R. dan Nana Syaodih. 1996. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isbandi, R.A. 1994. *Psikologi, Pekerjaan Sosial, dan Ilmu Kesejahteraan Sosial: Dasar-dasar Pemikiran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kochhar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Terjemahan Purwanta dan Yovita Hardiati. Jakarta : PT Grasindo
- Latuheru, John.d. 1988. *Media Pembelajaran: dalam proses belajar mengajar masa kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.

- NN. (TT). *Profil Sekolah*. http://www.sman3slawi_sch.id. (26 Januari 2014).
- NN. (TT). *Teori Belajar Behavioristik*. <http://kajianpsikologi.blogspot.sg/p/teori-belajar-behavioristik.html>. (26 Januari 2014).
- NN. (TT). *Teori Motivasi Abraham Maslow*. <http://www.m-edukasi.web.id/2013/08/teori-motivasi-abraham-maslow-1943-1970.html>. (13 Maret 2014).
- Purwanto, Ngalm. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S. 1993. *Media Pendidikan*. Postekom Depdikbud. Jakarta: Rajawali.
- Semiawan. Conny R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indek.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudiarto, M.A. 2013. *Peningkatan Motivasi Belajar IPS Sejarah Melalui Metode Pengajaran Debate And Discussions di Kelas VII D SMP N 32 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Rajagrafindo persada.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Kompetensi dan Prakteknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tejo Nurseto. 2012. Jurnal "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik" dalam journal.uny.ac.id diunduh pada 26 Januari 2014.

Tejo Nurseto. 2012. Modul "*Media Pembelajaran IPS*" dalam staff.uny.ac.id diunduh pada 26 Januari 2014.

Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

UU No. 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Semarang: CV Duta Nusindo.

W.A. Gerungan. 1996. *Psikologi Sosial*. Bandung: PT Erisco.