

Pengaruh Media Kartu Bergambar Berbasis Model Discovery Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Sistem Ekskresi di SMP Negeri 5 Pallangga

The Influence of Picture Card Media Based on Discovery Learning Model Against Students' Learning Motivation in the Material of Excretion System in SMP Negeri 5 Pallangga

Fitria¹, Ismail², Mushawwir Thaiyyeb³

Pendidikan Biologi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar
email: fitribakri13@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to determine the effect of picture card media based on the Discovery Learning model on students' motivation in excretory system material at Pallangga 5 Middle School. The study was a quasi experimental (quasy experimental) namely nonequivalent control group design. The research sample of this study was the VIII grade students of Pallangga 5 Junior High School in class VIII.F (experimental class) and VIII.G (control class) with a total of 60 people. This research was conducted in the even semester of the school year 2018/2019. The variables of this study consisted of independent variables namely pictorial card media based on Discovery Learning models and the dependent variable was learning. Data collection techniques are learning motivation questionnaires. The data were analyzed descriptively and inferentially. The results of this study indicate that illustrated card media based on the Discovery Learning model (experimental class) is effectively used to increase student motivation and learning outcomes compared to conventional learning models (control class). Learning motivation towards picture card media based on Discovery Learning model 83,33% is in the very high category, 16,67% in the high category, and 6.67% so there are no more students in the sufficient category, low and very low categories.*

Keywords: *learning motivation, picture card media, discovery learning*

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang terjadi di ruang lingkup tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keterlibatan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena sebagai komponen penting. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tentu akan dipengaruhi beberapa faktor. Baik faktor eksternal maupun internal. Faktor yang berasal dari luar peserta didik disebut juga faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut berasal dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat sekitar peserta didik tersebut. Faktor selanjutnya adalah Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang sering disebut faktor internal. Faktor yang terkait dengan psikologi peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya adalah motivasi belajar. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Zulfadrial (2012), "Dengan terangsangnya motivasi peserta didik, maka peserta didik akan lebih giat sehingga dengan demikian dapatlah diharapkan prestasi belajar peserta didik akan menjadi lebih baik". Oleh karena itu di dalam setiap proses pembelajaran peserta didik diharapkan memiliki motivasi belajar untuk dapat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian dalam kegiatan belajar mengajar seorang peserta didik akan berhasil jika mempunyai motivasi yang tinggi.

Motivasi memengaruhi perilaku peserta didik dan mempunyai hubungan yang sangat menentukan proses pendidikan dan prestasi belajar mereka. Motivasi memiliki peran utama terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Motivasi dapat diperoleh dari dalam (intrinsik)

maupun dari luar (ekstrinsik). Pengukuran motivasi dapat menggunakan angket motivasi peserta didik dengan beberapa indikator. Adapun indikator motivasi belajar peserta didik diadaptasi dari ARCS model Keller (1983) yaitu: (1) perhatian (*attention*), keterkaitan (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*Satisfaction*) (Garnasih, 2018). Kinner yang dikutip Husein (2005) menyatakan skala Likert berhubungan dengan pernyataan tentang sikap seseorang terhadap sesuatu. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dengan kuesioner dapat menggunakan skala likert dengan empat kategori pilihan, yaitu: 1) Sangat setuju; 2) Setuju; 3) Tidak setuju; 4) Sangat tidak setuju. Kemudian motivasi dikategorikan menjadi : Tidak baik (skor \leq mean) dan Baik (skore $>$ mean). Dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan observasi pada SMPN 5 Pallangga Kelas VIII, ternyata masih banyak peserta didik yang kurang termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran. peserta didik masih banyak yang sibuk dengan dirinya sendiri, seperti berbicara dengan teman sebangkunya pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, bosan, mengantuk, ada yang hanya duduk diam, bahkan ada peserta didik yang mengganggu temannya dan kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung seperti melamun dan mengobrol dengan teman sehingga pembelajaran kurang efektif. Namun ada juga peserta didik yang disiplin, semangat dan aktif di dalam proses pembelajaran. Selain itu dalam mengajar guru cenderung mengandalkan buku pelajaran semata, memberi catatan serta memberikan tugas yang ada dibuku cetak sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi. Padahal kurikulum yang diterapkan sudah kurikulum 2013 yang mempunyai metode dan tujuan yang jelas. Setiap guru diwajibkan menyiapkan kurikulum, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi sebelum masuk dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan yang terjadi, untuk meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik dan memaksimalkan pencapaian hasil belajar IPA peserta didik, seharusnya guru memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan didasarkan bahwa setiap peserta didik mempunyai kemampuan dan taraf berpikir yang berbeda-beda. Salah satu model yang sesuai dengan pembelajaran IPA adalah model *Discovery Learning*. Menurut Hosnan (2013) *Discovery Learning* adalah salah satu model untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh peserta didik.

Model *discovery learning* diharapkan agar peserta didik dapat menemukan konsep pembelajaran dengan berbantuan gambar agar termotivasi belajar sehingga hasil belajar lebih meningkat. Sebagai mana menurut Putri, *at al.*, (2017) bahwa peserta didik menemukan sendiri konsep maka hasil yang diperoleh akan lama diingat dan tidak mudah dilupakan.

Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*, perlu adanya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung peserta didik dalam memahami materi dan memotivasi peserta didik tetapi harus sesuai dengan tujuan dan model pembelajaran *Discovery Learning* agar hasil yang didapatkan maksimal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kartu bergambar sebagai media pembelajaran. Menurut Sudjana N & ahmad Rivai (2010) media kartu bergambar adalah sebuah alat atau media pembelajaran yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam proses belajar mengajar. Media kartu bergambar adalah kartu yang didesain untuk proses pembelajaran apabila dibuka akan menampilkan gambar yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Dengan penerapan media kartu bergambar berbasis media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII yang ada di SMPN 5 Pallangga.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian yang bertujuan untuk melihat Untuk mengetahui pengaruh Media kartu bergambar berbasis model *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di SMPN 5 Pallangga.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh Media kartu bergambar berbasis model *Discovery*

Learning terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di SMPN 5 Pallangga?

- **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Media kartu bergambar berbasis model Discovery Learning terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi di SMPN 5 Pallangga.

2. Metode Penelitian

- **Jenis Penelitian dan desain penelitian**

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasy eksperimental*) dengan desain *nonequivalent control group design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, tetapi peneliti langsung memilih kelas yang akan dijadikan sampel.

- **Populasi Dan Sampel Penelitian**

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 5 PALLANGGA pada tahun ajaran 2018-2019 yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah peserta didik 280 orang. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas VIII.F dan VII.E dengan jumlah peserta didik 30 orang.

- **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Pallangga yang beralamat di Borong Bilalang Desa Julubori Kec. Pallangga Kab. Gowa. Penelitian yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018-2019.

- **Prosedur penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan mulai dari tahap persiapan yaitu pembuatan instrumen penelitian, tahap pelaksanaan yaitu pengambilan data angket motivasi belajar di kelas eksperimen yang diajar menggunakan media kartu bergambar berbasis model *Discovery Learning* serta di kelas control yang diajar menggunakan model konvensional tanpa media. Selanjutnya tahap pengumpulan dan analisis data baik dari hasil penilaian angket motivasi belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

- **Instrumen penelitian**

Tes motivasi belajar dengan menggunakan angket motivasi belajar berjumlah 30 pernyataan yang diadaptasi dari ARCS model Keller (1983) menggunakan skala likert. Tes tersebut telah divalidasi oleh validator ahli yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan.

3. Hasil dan pembahasan

Data motivasi belajar peserta didik diperoleh dengan membagikan angket kepada peserta didik kelas VIII SMPN 5 Pallangga sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Hal ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran berbasis model *Discovery Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPA pada materi sistem ekskresi. Angket yang dibagikan terdiri dari 30 butir pernyataan baik pernyataan positif maupun pernyataan negative, kemudian peserta didik diminta memberikan jawaban dan setiap jawaban yang diberikan skor. Hasil analisis deskriptif motivasi belajar peserta didik sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penerapan media kartu bergambar berbasis model *Discovery Learning* pada kelas VIII.F (eksperimen) dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Angket Motivasi Belajar Peserta didik Pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Nilai Tertinggi	120	129	115	127
2	Nilai Terendah	63	93	62	84
3	Rata-rata	88.80	115,56	87.83	109.1
4	Standar Deviasi	12.68	10.95	14.19	12.03

Sumber: Nilai motivasi belajar peserta didik di SMPN 5 Pallangga Kelas VIII.F dan VIII.G

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan media kartu bergambar dalam pembelajaran berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* (kelas eksperimen) yaitu 88,80 menjadi 115,56. Nilai Terendah sebelum perlakuan yaitu 63 sedangkan nilai Tertinggi yaitu 120. Nilai Terendah setelah perlakuan yaitu 93 dan nilai Tertinggi yaitu 129. Standar deviasi sebelum perlakuan yaitu 12.68 dan sesudah perlakuan yaitu 10,95. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol) yaitu 87,83 menjadi 109,1. Nilai Terendah sebelum perlakuan yaitu 62 dan nilai Tertinggi 115, sedangkan nilai Terendah sesudah perlakuan yaitu 84 dan nilai Tertinggi 127. Standar deviasi sebelum perlakuan yaitu 14,19 dan sesudah perlakuan yaitu 12,03.

Distribusi nilai motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan baik yang diajar dengan media kartu bergambar dalam pembelajaran berbasis model *Discovery Learning* (kelas eksperimen) dan yang diajar dengan model konvensional tanpa menggunakan media (kelas kontrol) dikelompokkan dalam kategori sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Nilai Motivasi Belajar Peserta didik yang diajar dengan media kartu bergambar dalam pembelajaran berbasis model *Discovery Learning*

Nilai	Kriteria	Frekuensi		Persentase (%)	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
105 < skor ≤ 150	Sangat Tinggi	2	25	6,67	83.33
85 < skor ≤ 104	Tinggi	15	5	50	16.67
65 < skor ≤ 84	Cukup	11	0	36,67	0
45 < skor ≤ 64	Rendah	2	0	6,67	0
30 < skor ≤ 44	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		30	30	100	100

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa distribusi nilai motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran berbasis model *Discovery Learning* pada kelas eksperimen yaitu diperoleh data *pretest* jumlah peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 6,67%, kategori Tinggi sebanyak 15 orang dengan persentase 50%, kategori cukup 11 orang dengan persentase 36,67%, dan kategori rendah sebanyak 2 orang dengan persentase 6,67% sedangkan tidak terdapat peserta didik pada kategori sangat rendah. Data *posttest* jumlah peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 25 orang dengan persentase 83,33%, kategori tinggi sebanyak 5 orang dengan persentase 16,67%, dan tidak terdapat peserta didik pada kategori rendah dan sangat rendah dengan persentase.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase kategori Nilai Motivasi Belajar Peserta didik yang diajar dengan Model Pembelajaran Konvensional

Nilai	Kriteria	Frekuensi		Persentase	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
105 < skor ≤ 150	Sangat Tinggi	2	17	6.67	56.67
85 < skor ≤ 104	Tinggi	11	12	36.67	40
65 < skor ≤ 84	Cukup	13	1	43.33	3.33
45 < skor ≤ 64	Rendah	4	0	13.33	0
30 < skor ≤ 44	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		30	30	100	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa distribusi nilai motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model konvensional pada kelas kontrol yaitu diperoleh data *pretest* jumlah peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 6,67%, kategori tinggi sebanyak 11 orang dengan persentase 36,67%, kategori cukup 13 orang dengan persentase 43,33%, dan kategori rendah 4 orang dengan persentase 13,33% sedangkan tidak terdapat peserta didik pada kategori sangat rendah. Data *posttest* jumlah peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 orang dengan persentase 56,67%, kategori tinggi sebanyak 12 dengan persentase 40%, kategori cukup 1 orang dengan persentase 3,33% dan tidak terdapat peserta didik pada kategori rendah dan sangat rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang diajar dengan media kartu bergambar berbasis model discovery learning memiliki motivasi belajar yang tinggi dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan model konvensional tanpa media kartu bergambar.

Media kartu bergambar dalam pembelajaran model discovery learning merupakan pembelajaran menemukan konsep dengan menggunakan media kartu. Awal pembelajaran ini yaitu dengan kegiatan awal berupa apersepsi dan motivasi kemudian membagi kelompok. Setiap kelompok dibagikan kartu bergambar beserta lembar kerja peserta didik (LKPD) sekaligus berisi petunjuk dari media kartu yang akan digunakan. Adapun menurut Syah (2004) dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu mulai dari *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan), *Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah), *Collection* (Pengumpulan Data), *Processing* (Pengolahan Data), *Verification* (Pembuktian), dan *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi). Sebagai awal dari langkah discovery learning yaitu pemberian stimulasi di mana peserta didik diberikan kartu bergambar berisi permasalahan yang dibuat oleh guru untuk merangsang peserta didik untuk termotivasi di dalam pembelajaran. Kemudian dengan diberikannya rangsangan diharapkan peserta didik dapat menemukan konsep pembelajaran. Dengan adanya kartu bergambar peserta didik akan lebih tertarik dengan materi pembelajaran dan dapat menuntun peserta didik untuk menemukan konsep. Hal ini sejalan dengan Slavin (1994) bahwa pembelajaran penemuan (*discovery*) memiliki beberapa keuntungan yaitu memotivasi mereka melanjutkan usaha/kerja sampai mereka menemukan jawaban-jawaban dengan menggunakan gambar yang ada di kartu.

Motivasi belajar yang diadaptasi dari Keller ini memiliki beberapa indikator dimana indikator tersebut terpenuhi sehingga ditandai dengan motivasi belajar yang tinggi untuk penerapan media kartu bergambar dalam pembelajaran berbasis model *discovery learning*. Menurut Taiyeb, *at al.*, (2012) Motivasi memengaruhi perilaku peserta didik dan mempunyai hubungan yang sangat menentukan proses pendidikan dan prestasi belajar mereka. Dengan adanya motivasi belajar salah satunya dengan kartu bergambar dapat mempengaruhi perilaku belajar peserta didik.

Menurut Uno (2015) bahwa salah satu teknik motivasi dalam pembelajaran adalah menimbulkan rasa ingin tahu dan pemberian kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum. Dengan pemberian kartu bergambar terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizka, *et al.*, (2017) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Fisika Siswa MAN Bondowoso". Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh signifikan dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika di MAN Bondowoso.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan bahwa media kartu bergambar berbasis model discovery learning berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik Media kartu bergambar berbasis model *Discovery Learning* pada materi sistem ekskresi di SMPN 5 Pallangga. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar analisis data yang menunjukkan terjadi perbedaan nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Referensi

- Garnasih, 2018. Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran di lingkungan sekolah pada materi keanekaragaman hayati kelas x MIA MAS Ar-Rosyidiah. *Jurnal prodi pendidikan biologi bioeduin*. 8 (1).
- Hosnan, M. (2013). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Husein, Umar. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: selempa Empat.
- Putri, Ihdi Shabrona, at al., 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 6 (2)
- Rizka, at al., 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MAN bondowoso. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 6 (2)
- Sudjana N & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Slavin, R.E. 1994 *Educational psychology*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uno, Hamzah B. 2015. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Dibiidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zuldafrial. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Cakrawala Media