

**PENGARUH APERSEPSI *FUN STORY* TERHADAP PENINGKATAN  
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo)

**SKRIPSI**



**Oleh :**

Wahyu Tri Nugroho  
12.0305.0001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH APERSEPSI *FUN STORY* TERHADAP PENINGKATAN  
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi Pada  
Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

**Oleh :**

Wahyu Tri Nugroho  
12.0305.0001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PERSETUJUAN**

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH APERSEPSI *FUN STORY* TERHADAP PENINGKATAN  
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo)

**Oleh :**

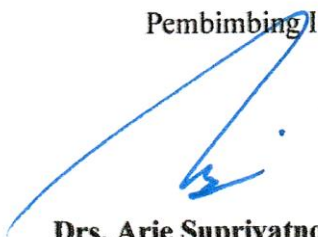
Wahyu Tri Nugroho

12.0305.0001

Telah Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Magelang, 24 Januari 2017

Pembimbing I



**Drs. Arie Supriyatno, M.Si.**  
NIP. 19560412 198503 1 002

Pembimbing II



**Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi.**  
NIDN. 0606018701

## PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. : Ketua (.....)
2. Ela Minchah L.A., M.Psi.Psi : Sekretaris (.....)
3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si : Anggota I (.....)
4. Septiya Purwandari, M.Pd : Anggota II (.....)

Mengesahkan,  
Dekan FKIP

  
Drs. Subiyanto, M.Pd  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Tri Nugroho  
NPM : 12.0305.0001  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
JudulSkripsi :Pengaruh Apersepsi *Fun Story* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika.

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 24 Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan



Wahyu Tri Nugroho

NPM. 12.0305.0001

## **MOTTO**

“Dan janganlah kamu berputus asa daripada rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa daripada rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur.”

(Terjemahan Q.S. Yusuf: 87)

## **PERSEMBAHAN**

Segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Orang tuaku tercinta Bapak Pairin dan Ibu Semiyem (Alm) yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan serta arahan untukku.
3. Kakakku Agung dan Ririn yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi.

# **PENGARUH APERSEPSI *FUN STORY* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo)

**Wahyu Tri Nugroho**

## **ABSTRAKSI**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh apersepsi *fun story* terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo Tahun Ajaran 2016/2017.

Desain Penelitian ini menggunakan *pre-experimental* dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Subyek penelitian yang di ambil dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa, dengan diberikan perlakuan melalui apersepsi *fun story*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan angket dan dokumentasi. Hasil penelitian dianalisis menggunakan *statistic non parametric* dari program *SPSS versi 23.00 windows* dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rang Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar matematika sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui pemberian apersepsi *fun story*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian angket motivasi belajar matematika dengan skor rata-rata *pretest* sebesar 61,05 dan diperoleh skor *posttest* sebesar 71,57 yang memiliki selisish skor *pretest* dan *posttest* sebesar 10,5 dengan peningkatan rata-rata 17%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pemberian apersepsi *fun story* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo Tahun Ajaran 2016/2017.

**Kata Kunci:** *Apersepsi Fun Story, Motivasi Belajar.*



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengaruh apersepsi *Fun Story* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika” pada siswa kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo, dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas akhir dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo. MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Drs. H. Subiyanto. M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin dan arahan sehingga dapat terselesaikannya penyusunan skripsi.

4. Drs. Arie Supriyatno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi. selaku Pembimbing II, yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
5. Dosen dan karyawan Universitas Muhammadiyah Magelang yang selalu memberikan motivasinya.
6. Juwartono, S.Pd. SD., Kepala Sekolah Dasar Negeri Tegalmiring Purworejo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Teman-teman seluruh dan seluruh keluarga PGSD UMM 2012 yang telah berjuang bersama dan saling memberikan motivasi demi terselesaikannya skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan para pendidik pada khususnya.

Magelang, 24 Januari 2017

Penulis,



Wahyu Tri Nugroho

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAKSI .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GRAFIK .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Kajian Motivasi Belajar .....	8
1. Pengertian Motivasi Belajar .....	8
2. Fungsi Motivasi Belajar .....	9
3. Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik.....	11
4. Indikator Motivasi Belajar.....	13
B. Kajian Mata Pelajaran Matematika.....	15
1. Pengertian Mata Pelajaran Matematika.....	15
2. Prinsip-prinsip Belajar Matematika.....	16
3. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika SD .....	19
C. Kajian Apersepsi <i>Fun Story</i> .....	21
1. Pengertian Apersepsi <i>Fun Story</i> .....	21

2. Tujuan Apersepsi <i>fun Story</i> .....	25
3. Langkah-langkah Apersepsi <i>Fun Story</i> .....	27
4. Manfaat Apersepsi <i>Fun Story</i> .....	28
5. Kelebihan dan Kelemahan Apersepsi <i>Fun Story</i> .....	29
D. Penelitian yang Relevan .....	30
E. Kerangka Berpikir .....	31
F. Hipotesis Penelitian .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Desain Penelitian .....	34
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	35
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	35
D. Subyek Penelitian.....	36
E. Metode Pengumpulan Data .....	38
1. Angket .....	38
2. Dokumentasi .....	38
F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	40
G. Instrumen Penelitian.....	42
H. Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
1. Diskripsi Data Penelitian.....	48
2. Analisis Data .....	56
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir .....	32
2. Desain Penelitian .....	35

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Skor <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Matematika.....	49
2. Kategori Skor <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Matematika.....	50
3. Hasil Skor <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Matematika .....	52
4. Kategori Skor <i>Posttest</i> Motivasi belajar Matematika .....	53
5. Hasil Skor <i>Pretest</i> dan Skor <i>Posttest</i> .....	55
6. <i>Discriptif Statistics</i> .....	56
7. Analisis Data Penelitian .....	58
8. Peningkatan Skor <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> .....	60

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Diagram Distributor Skor <i>Pretest</i> .....	51
2. Diagram Distributor Skor <i>Posttest</i> .....	54
3. Diagram Distributor Skor <i>Pretest</i> dan Skor <i>Posttest</i> .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Validasi Instrumen .....	71
2. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Matematika .....	79
3. Angket Motivasi Belajar Matematika .....	81
4. Hasil <i>Try Out</i> Angket Motivasi Belajar Matematika .....	85
5. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas .....	87
6. Data <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Matematika .....	92
7. Silabus Pembelajaran Matematika .....	94
8. RPP Matematika .....	99
9. Materi Apersepsi <i>Fun Story</i> .....	124
10. Materi pembelajaran Matematika .....	132
11. LKS Matematika dan Penilaian Kognitif .....	144
12. Data <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Matematika .....	154
13. Hasil Analisis Non Parametrik .....	156
14. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	158
15. Dokumentasi Penelitian .....	160
16. Buku Bimbingan Skripsi .....	163



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari. Kegiatan belajar tersebut dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Kegiatan belajar tergantung pada minat dan keinginan siswa, agar proses belajar dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan, belajar membutuhkan motivasi. Motivasi dapat timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dapat berasal dari luar (ekstrinsik).

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 2010:2). Hal ini berarti, belajar merupakan kegiatan berproses yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan, yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

Faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada dua yaitu faktor internal dari siswa, apakah siswa itu sakit, kurang belajar atau ada sedikit permasalahan di lingkungan sekitar termasuk di lingkungan keluarganya. Siswa yang kurang antusias mengikuti belajar matematika diantaranya adalah siswa yang awalnya sudah malas, mengantuk, sedangkan untuk faktor eksternalnya yang sering

menghambat kemampuan guru untuk meningkatkan komunikasi dengan murid diantaranya adalah siswa yang kurang tidur atau kurang nutrisi sebelum datang ke sekolah. Karena tidak terpenuhinya akan kebutuhan nutrisi siswa, maka kemampuan untuk belajar siswa sendiri akan juga terhambat (Stone, 2009:29). Faktor eksternal merupakan salah satu dari guru mata pelajaran itu sendiri, dimana guru menjadi pokok utama dalam menyampaikan ilmu dan materi untuk siswa diketahui sebelumnya. Guru yang menyenangkan dalam menyampaikan ilmunya akan menjadi poin penting dalam proses pemahaman materi pada siswanya. Jadi salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam menghubungkan materi pelajaran matematika yaitu menghubungkan pengalaman yang diketahui siswa dengan materi yang berkaitan. guru dapat menceritakan pengalaman yang menyenangkan yang bisa didapat dari pengalaman pribadi ataupun bersumber dari media lainnya. Sehingga siswa akan tertarik dan menyiapkan kondisi awal siswa untuk mengikuti proses pembelajaran matematika dengan baik.

Motivasi belajar merupakan kebutuhan yang penting yang selalu ada pada setiap individu untuk menggerakkan diri seseorang yang mengakibatkan kegiatan belajar untuk menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang diinginkan oleh setiap individu dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran siswa terkadang terlihat kurang semangat dan mudah merasa kebosanan untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti tidak ada ketertarikan untuk belajar, bosan dengan proses pembelajaran dan belum ada kemauan untuk belajar. Apabila siswa

tersebut dibiarkan seperti itu, maka siswa cenderung akan bermalas-malasan ataupun kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. (Uno. 2007:23)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang terdapat pada diri seseorang untuk menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah belajar yang lebih baik untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan apa yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan. Motivasi belajar sangat penting untuk membangkitkan semangat siswa. Siswa yang bosan cenderung akan mengganggu proses belajar. Maka dari itu, menjadi tugas dan kewajiban guru untuk senantiasa dapat memelihara dan meningkatkan motivasi belajar siswanya.

Pada pelaksanaannya, pembelajaran tidak pernah luput dari dampak negatif yang bisa muncul sewaktu-waktu dan menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dampak negatif tersebut salah satunya yaitu munculnya kejenuhan pada diri siswa. Selain itu kejenuhan belajar juga menyebabkan berkurangnya efektivitas pembelajaran. Kenyataannya sebagian besar siswa masih kurang untuk mengatasi masalah tersebut. Padahal kesulitan dan hambatan yang muncul sangat

mempengaruhi hasil atau prestasi belajar yang dicapai siswa. Faktanya seperti yang terjadi di SDN Tegalmiring Purworejo yang paling banyak siswanya kelas IV yang berjumlah 21 siswa. Menurut informasi guru kelas IV, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar khususnya pada mata pelajaran matematika, hal tersebut dapat dilihat dari adanya siswa- siswa yang enggan belajar dan tidak semangat dalam menerima pelajaran di kelas, siswa yang belum aktif dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan, yang menurutnya siswa masih kurang kesadaran dan masih rendah kemauan untuk belajar. Apabila motivasi belajar yang rendah dibiarkan maka akan mengakibatkan hasil belajar kurang memuaskan dan prestasi belajar siswa akan menurun, yang di tandai oleh berbagai faktor antara lain siswa mulai kurang semangat mengikuti proses pembelajaran, merasa cepat bosan dalam belajar, dan merasa malas untuk belajar. Oleh karena itu dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan metode *fun story* pada kegiatan awal pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang masih rendah.

Kegiatan pendahuluan bertujuan untuk memotivasi siswa pada mata pelajaran matematika, memusatkan perhatian, dan mengetahui apa yang telah dikuasai siswa yang berkaitan dengan bahan yang akan dipelajari. Menciptakan kondisi awal pembelajaran berupaya untuk menciptakan semangat dan kesiapan belajar melalui bimbingan guru kepada siswa. Menciptakan suasana pembelajaran demokratis dalam belajar, melalui cara dan teknik yang digunakan guru dalam

mendorong siswa untuk berkreasi dalam belajar dan mengembangkan keunggulan yang dimiliki.

Apersepsi pembelajaran adalah penilaian kemampuan awal kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal yang dimiliki siswa. Seorang guru perlu menghubungkan materi pelajaran yang telah dimiliki siswa dengan materi yang akan dipelajari siswa dan tidak mengesampingkan motivasi belajar terhadap siswa. (Majid, 2012:104)

Apersepsi pembelajaran merupakan langkah dari kegiatan awal pembelajaran, yakni mencoba untuk mengukur kesiapan siswa untuk mempelajari bahan ajar dengan melihat pengalaman sebelumnya yang sudah dimiliki oleh siswa untuk memahami bahan yang akan disampaikan. Apersepsi *fun story* dapat meningkatkan minat belajar dan memfokuskan perhatian dalam memotivasi belajar matematika.

Penelitian yang menggunakan apersepsi pernah dilakukan oleh Ningsih tahun 2013 untuk mengetahui perbedaan pengaruh pemberian apersepsi terhadap kesiapan belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV MTs Darul Ulum Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya Provinsi Kalimantan Barat. Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa pemberian apersepsi berpengaruh positif terhadap kesiapan belajar siswa dan nilai siswa.

Penelitian di atas dapat membuktikan bahwa pemberian apersepsi mengubah kesiapan belajar siswa dan nilai siswa. Hal tersebut dapat memperkuat penulis untuk melakukan penelitian dengan memberikan apersepsi *fun story* dengan

harapan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada sisiwa kelas IV di SD Negeri Tegalmiring Purworejo.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud mengadakan penelitian tentang pengaruh apersepsi *fun story* terhadap peningkat motivasi belajar matematika yang rendah pada siswa kelas IV di SD Negeri Tegalmiring Purworejo.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian yaitu, apakah ada pengaruh apersepsi *fun story* terhadap peningkatkan motivasi belajar matematika pada kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh apersepsi *fun story* terhadap peningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV di SD Negeri Tegalmiring Purworejo.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan khasanah dalam bidang pendidikan terutama berkaitan dengan apersepsi *fun story* terhadap peningkatan motivasi belajar matematika.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa

Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang akan diberikan oleh guru, dan dapat menarik perhatian siswa melalui apersepsi *fun story*.

### b. Bagi guru

Sebagai salah satu variasi kegiatan pembelajaran dalam menerapkan apersepsi untuk memotivasi belajar matematika.

### c. Peneliti mendapatkan jawaban atas permasalahan yang telah disajikan, serta mendapat pengalaman untuk menerapkan apersepsi *fun story* pada siswa di sekolah.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Motivasi Belajar**

##### **1. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi dipandang sebagai suatu proses. Pengetahuan tentang proses ini akan membantu kita menjelaskan kelakuan yang kita amati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada seseorang. Kita menentukan karakter dari proses ini dengan melihat petunjuk- petunjuk dari tingkah lakunya. Apakakah petunjuk-petunjuk dapat dipercaya, dapat dilihat kegunaannya dalam memperkirakan dan menjelaskan tingkah laku lainnya.

Menurut (Zuldafrial, 2012:96) motivasi yaitu sesuatu dalam diri manusia yang mendorong manusia untuk berbuat menuju kesuatu tujuan. Perangsangan luar yang memberi dorongan pada suatu motif untuk mencari tujuan dan mencapai tujuan disebut intensif. Kuat lemahnya intensitas suatu motif dapat dilihat pada kuat lemahnya aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh individu tersebut. Sedangkan menurut Widoyoko (2013:233) motivasi belajar memegang peranan yang penting dalam memberi gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar yang pada akhirnya akan mampu memperoleh prestasi yang lebih baik.



Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah tujuan yang dikehendaki dapat tercapai, sehingga siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat melaksanakan kegiatan belajar dengan baik.

## 2. Fungsi Motivasi Belajar

Proses belajar diperlukan motivasi. Hasil belajar banyak ditentukan oleh motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, makin berhasil pelajaran. Motivasi menentukan intensitas usaha siswa dalam belajar. Motivasi melepaskan energi atau tenaga yang ada pada seseorang.

Motivasi mempunyai tiga fungsi yakni:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
  - b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
  - c. Menseleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan dengan mengenyampingkan perbuatan-perbuatan yang tak bermanfaat bagi tujuan itu. Seorang yang bertekad menang dalam pertandingan, tak akan menghabiskan waktunya bermain kartu, sebab tidak serasi dengan tujuan.
- Sardiman (2014:85).

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Faturrohman & Sulistyorini 2012:151), menyatakan bahwa dalam belajar motivasi memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar
- 4) Membesarkan semangat belajar
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.

Uno (2006:27) Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran, antara lain:

- a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

- b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar.

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kebermaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

c. Motivasi menentukan ketekunan belajar.

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal ini, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama belajar. Dia mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar. Itu berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.

3. Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik

Proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan diharapkan motivasi dapat muncul dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Menurut (Meece dkk, 2012:359) motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik bergantung pada waktu dan konteks. Keduanya mencirikan individu-individu pada suatu waktu tertentu pada kaitannya dengan suatu aktivitas tertentu. Aktivitas yang sama bisa jadi secara intrinsik atau secara ekstrinsik memotivasi orang yang berbeda.

a. Motivasi intrinsik

Menurut (Kadarsih, 2012:55) motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri siswa. Motivasi dari dalam muncul bila ada pemahaman dari siswa tentang tujuan dari apa yang akan dicapainya atau sebuah bentuk kesadaran yang timbul dari siswa itu sendiri. Biasanya

motivasi yang seperti memiliki sifat yang kekal selama tujuan tersebut belum tercapai.

Guru dapat menggunakan beberapa strategi dalam pembelajaran agar siswa termotivasi secara intrinsik.

- 1) Mengaitkan tujuan belajar dengan tujuan siswa sehingga tujuan belajar menjadi siswa atau sama dengan tujuan siswa.
  - 2) Memberi kebebasan kepada siswa untuk memperluas kegiatan dan materi belajar selama masih dalam batas-batas daerah belajar yang pokok.
  - 3) Memberikan waktu ekstra yang cukup banyak bagi siswa untuk mengembangkan tugas-tugas mereka dan memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada di sekolah.
  - 4) Kadang kala memberikan penghargaan atas pekerjaan siswa.
  - 5) Meminta siswa-siswanya untuk menjelaskan dan membacakan tugas-tugas yang mereka buat, kalau mereka ingin melakukannya. Hal ini perlu dilakukan terutama sekali terhadap tugas yang bukan merupakan tugas pokok yang harus dikerjakan oleh siswa, kalau tugas dikerjakan dengan baik.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri manusia. Motivasi akan muncul bila ada pancingan dari luar untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh si pemancing tersebut. Dan biasanya motivasi dari luar diri siswa ini tidak akan bertahan

lama, bila umpanya untuk memotivasi masih menarik dan kegiatan masih tetap berjalan, namun tidak selamanya seorang guru mampu untuk terus menerus memberi umpan pada siswa agar dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

#### 4. Indikator Motivasi Belajar Matematika.

Motivasi merupakan kondisi psikologis yang merupakan kekuatan untuk mendorong seseorang melakukan suatu tujuan tertentu yang ingin dicapai untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Pada proses belajar mengajar memiliki motivasi belajar yang tinggi akan mengakibatkan minat belajar matematika yang tinggi. Menurut B. Uno (2006:31) Indikator dari motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Sardiman (2009:83) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak terhenti sebelum selesai). Dapat bekerja terus menerus dalam

waktu yang lama, bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dan tidak berhenti sebelum selesai.

- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin atau tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapai.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Menunjukkan kesukaan pada suatu hal (pada anak misalnya masalah-masalah pelajaran yaitu soal-soal yang ada).
- d. Lebih senang bekerja mandiri. Tidak tergantung pada orang lain.
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin. Hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja kurang kreatif.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya. Memiliki pendirian yang tepat.
- g. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator adanya motivasi belajar matematika pada siswa antara lain:

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif semacam ini merupakan unsure kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari “dalam” diri manusia yang bersangkutan. Seseorang yang mempunyai motif berprestasi tinggi cenderung untuk

berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Penyelesaian tugas semacam ini bukanlah karena dorongan dari luar diri, melainkan upaya pribadi.

- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Penyelesaian tugas tidak selamanya dilatarbelakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, kadang kala seorang individu menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan untuk menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu, dan keberhasilan anak didik tersebut disebabkan oleh dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.
- c. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai.
- d. Percaya diri dalam mengerjakan tugas dan ulet menghadapi berbagai macam kesulitan. Tidak tergantung pada orang lain serta memiliki pendirian yang tepat. Dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dan tidak cepat bosan pada tugas-tugas dan kesulitan yang dihadapi.

## **B. Mata Pelajaran Matematika**

### **1. Pengertian Matematika**

Menurut Runtukahu & Kandou (2014:28) matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan berdasarkan aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. Matematika adalah bahasa symbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat. Matematika merupakan seni, dimana keindahannya terdapat dalam keturutan dan keharmonisan. Menurut ( Nohrawi & Maulana, 2006:65) seorang guru dalam mengajarkan matematika dapat memilih pendekatan yang sesuai dengan kehidupan siswa, agar siswa tidak asing lagi antara kaitan matematika dengan kehidupan sehari-hari, pendekatan yang sedemikian sering disebut pendekatan “matematika realistik”, dengan karakteristik menggunakan konteks “dunia nyata”, model-model, produksi dan konstruksi siswa, interaktif, dan keterkaitan.

Menurut (Suwarna & Suhendra, 2006:239) kebanyakan guru mempunyai “kemampuan trik” sendiri dalam mengajar. Akan tetapi guru yang cermat selalu mencari ide dan teknik baru untuk diterapkan di dalam kelas. Banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu satu jam pelajaran untuk membahas tugas-tugas yang lalu, memberi pelajaran baru, dan memberi tugas-tugas kepada murid. Salah satu trik yang menarik untuk memulai pelajaran adalah dengan menggunakan konteks yang menarik, seperti bercerita yang



menyenangkan agar siswa tidak cepat bosan dalam menerima materi yang baru.

## 2. Prinsip-prinsip Belajar Matematika

Menurut Reys dkk, (dalam Runtukahu 2014:30) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran matematika pada anak yang kesulitan belajar matematika. Prinsip-prinsip tersebut dianjurkan tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan satu dengan lainnya, diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar matematika harus berarti (*meaningful*). Belajar dengan penuh pengertian meliputi semua materi matematika yang diajarkan di SD.
- b. Belajar matematika adalah proses perkembangan. Belajar matematika yang efektif dan efisien tidak dengan sendirinya terjadi karena membutuhkan cukup waktu dan perencanaan yang baik. Guru memegang peranan penting dalam menyediakan lingkungan belajar yang kaya sesuai dengan perkembangan kognitif anak.
- c. Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur. Keterampilan matematika harus dibangun dengan keterampilan sebelumnya. Keterampilan prasyarat harus dipenuhi sebelum berpindah pada materi belajar berikutnya. Oleh sebab itu, pendekatan spiral dalam belajar matematika sangat cocok.
- d. Anak aktif terlibat dalam belajar matematika. Belajar aktif merupakan inti belajar matematika yang memungkinkan anak berkesulitan belajar membentuk pengetahuan mereka. Keterlibatan secara aktif dapat berupa

keterlibatan fisik, tetapi jangan lupa setiap kegiatan fisik tidak terlepas dari kegiatan mental.

- e. Anak harus mengetahui apa yang akan dipelajari dalam kelas matematika. Anak biasanya mau bekerja keras untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Tujuan-tujuan pembelajaran hendaknya mencakup tujuan-tujuan yang nyata, jelas, dan dimengerti. Sebagai tambahan, nilai-nilai yang ada pada anak sangat dipengaruhi guru. Jika guru hanya menekankan pada pengajaran ketrampilan berhitung, mereka menganggap berhitung sangat penting. Jika guru memberi penekanan pada pemecahan masalah matematika, anak-anak akan memandang pemecahan masalah matematika penting. Ketrampilan matematika akan sangat bermanfaat bagi dirinya dan berkelanjutan hidupnya setelah selesai sekolah, seperti ditempat pekerjaan, diperusahaan atau vokasional dan mengatur belanja sesuai dengan pendapatan.
- f. Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisah dengan belajar. Anak dari semua tingkatan belajar harus belajar bagaimana menggunakan kata-kata matematika secara lisan sebelum mereka menyajikannya dengan tanda symbol. Anak berkesulitan belajar matematika dianjurkan untuk “berbicara” apa yang dipikirkannya.
- g. Menggunakan berbagai bentuk atau model matematika (*multiembodied*) dalam belajar matematika. Matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang diajarkan disekolah adalah abstrak. Oleh sebab itu,

materi, model, dan strategi matematika akan sangat membantu mereka belajar matematika. Alat bantu yang digunakan harus menyangkut banyak model dan mendorong anak berpikir abstrak. Model matematika konkret dan terstruktur yang digunakan tergantung dari anak dan isi matematika.

- h. Metode belajar matematika sangat membantu siswa untuk belajar matematika. Belajar matematika sangat tergantung pada kemampuan membuat abstraksi dan generalisasi. Prinsip, bentuk dan model matematika tergantung pada pengalaman anak dengan berbagai bentuk fisik yang dikaitkan dengan konsep-konsep matematika.
- i. Metakognisi mempengaruhi anak belajar. Metakognisi adalah kemampuan mengamati diri sendiri tentang apa yang diketahui dan merefleksikan apa yang diamati.
- j. Pemberian bantuan pada kemampuan yang terbentuk atau retension. Retension adalah jumlah pengetahuan yang tahan lama dan terpelihara. Retension matematika menyangkut pengetahuan matematika yang dapat digunakan sewaktu-waktu apabila diperlukan.

### 3. Langkah pembelajaran matematika di sekolah dasar

Pembelajaran matematika di SD harus mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa. Pada saat mengajarkan matematika guru harus memahami bahwa kemampuan

setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika.

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar. Heruman (2014:3).

- a. Penanaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan dari kata “mengenal”. Pembelajaran konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.
- b. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau di kelas sebelumnya.
- c. Pembinaan ketrampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep

matematika. Seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan ketrampilan juga terdiri atas dua dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pembinaan ketrampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep.

### **C. Apersepsi *Fun Story*(Cerita Menyenangkan)**

#### **1. Pengertian Apersepsi *Fun Story***

Apersepsi dalam kegiatan pembelajaran tidak harus dilakukan di awal pembelajaran, tetapi dapat dilakukan ketika siswa sudah mulai jenuh ataupun bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun biasanya apersepsi hanya diterapkan pada saat awal pembelajaran. Adanya apersepsi maka dapat memberikan dasar awalsiswa untuk mempelajari materi yang baru, dengan demikian maka apersepsi dapat memberikan kemudahan siswa dalam belajar. Proses belajar tidak dapat dipisahkan dengan peristiwa-peristiwanya antara individu dengan lingkungan pengalaman siswa, maka sebelum memulai pelajaran yang baru sebagai batu loncatan, guru hendaknya menghubungkan materi yang akan diajarkan dengan materi yang telah dikuasai atau pengalaman yang dimiliki siswa.

Menurut (Chatib, 2012:169) apersepsi menjadi jalan satu-satunya untuk mengembalikan keadaan seperti semula. Misalnya siswa yang semula terlihat

tidak semangat lagi akhirnya menjadi semangat lagi. Siswa berhasil dalam belajar jika prosesnya tepat. Benar sekali, jika prosesnya tepat siswa akan nyaman dalam belajar. Sedangkan menurut (Idris & Marno, 2008:28) apersepsi merupakan mata rantai penghubung antara pengetahuan siap siswa yang telah dimiliki oleh siswa untuk digunakan sebagai batu loncatan atau titik pangkal menjelaskan hal-hal baru atau materi baru yang akan dipelajari siswa. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa apersepsi memiliki kaitan erat didalam proses pembelajaran. Apersepsi harus dilakukan oleh guru ketika akan mengajarkan materi. Guru harus melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah. Ketika siswa jenuh dapat dilakukan kembali apersepsi sebagai batu loncatan.

Menurut (Rohani, 2004:27) apersepsi adalah suatu penafsiran buah pikiran, yaitu menyatupadukan dan mengasimilasi sesuatu pengamatan dan pengalaman yang telah dimiliki. Apersepsi sering disebut “batu loncatan”, maksudnya, sebelum pengajaran dimulai untuk menyajikan bahan pelajaran baru, guru diharapkan dapat menghubungkan lebih dahulu bahan pelajaran (pengajaran) sebelumnya/kemarin yang menurut guru telah dikuasai peserta didik.

Berdasarkan uraian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa apersepsi merupakan kegiatan untuk mengaitkan materi baru dengan materi sebelumnya supaya siswa dapat lebih mudah memahami materi yang sedang

diajarkan, dan untuk mengetahui sejauhmana peserta didik menguasai pelajaran lama sehingga dapat dengan mudah menyerap pelajaran baru.

Menurut Sukatmi, (2014:73) Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi, atau hanya sebuah dongeng untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan. Kegiatan bercerita harus menciptakan suasana yang senang dan mengembirakan. Sedangkan menurut Moeslichatoen, (2004:157) Metode bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar bagi siswa dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Cerita yang dibawakan guru harus menarik, dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan. Bila isi cerita dikaitkan dengan dunia kehidupan, maka mereka dapat memahami isi cerita tersebut, mereka akan mendengarkan dengan penuh perhatian, dan dengan mudah dapat menangkap isi cerita.

Lisa, (2015:2) Cerita yang menyenangkan dapat menghibur dan mengundang perhatian, serta menimbulkan ketertarikan bagi seseorang, dengan adanya reaksi, yakni tertawa. Weber (dalam Chatib, 2012:99) mengatakan bahwa *fun story* dapat merangsang kekebalan tubuh serta menghubungkan pikiran dan tubuh dengan cara yang positif dan sehat. Hal tersebut sesuai dengan pepatah latin yang mengatakan *mens sana in corpora sano* (dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat). *Fun story* juga meningkatkan relaksasi yang sangat berperan untuk menambah oksigen ke

otak, pertukaran udara yang lebih baik, dan sebagai bahan bakar untuk berfikir lebih dalam (belajar). Akhirnya dengan *fun story*, kita dapat mengurangi stres siswa dari resiko gagal saat menerima pelajaran, meningkatkan emosi positif siswa, dan selalu merasa nyaman saat belajar. Artinya *fun story* tersebut dapat merangsang kekebalan tubuh yang bertujuan untuk mengurangi kecemasan, stres dalam menerima materi pembelajaran yang cukup sulit.

Berdasarkan hal tersebut bahwa apersepsi *fun story* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada menit-menit awal pembelajaran dengan bercerita yang menyenangkan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Apersepsi tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terarah pada hal-hal yang akan dipelajari. Kegiatan apersepsi *fun story* dapat dilakukan ketika siswa mulai kurang semangat mengikuti proses pembelajaran. Proses tersebut merupakan gabungan antara materi yang menarik dan cara materi itu disampaikan yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Materi yang menarik adalah materi yang menimbulkan minat siswa untuk ingin mengetahui hal baru atau lebih dalam. Jika materi tidak menarik, biasanya siswa akan malas belajar.

Kegiatan apersepsi *fun story* dapat berupa cerita lucu, atau teka-teki. Guru pun bisa menggunakan cerita bergambar untuk membuat siswa-siswanya senang, apalagi jika gambar tersebut berkaitan dengan materi belajarnya.

Apersepsi *Fun story* dapat diperoleh dengan berbagai cara:



- a. Dari pengalaman pribadi
- b. Cerita dari pengalaman orang lain
- c. Buku-buku humor
- d. Internet, dan lain-lain.

## 2. Tujuan Apersepsi *Fun Story*

Apersepsi fun story adalah bagian dari membuka pelajaran dengan bercerita yang menyenangkan. Membuka pelajaran merupakan kegiatan guru pada awal pelajaran untuk menciptakan suasana ‘siap mental’ dan ‘menimbulkan perhatian’ siswa agar terarah pada hal-hal yang akan dipelajari. Menurut pendapat (Marno dan Idris 2008:88) apersepsi merupakan bagian dari membuka pelajaran yang mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum membuka pelajaran adalah agar proses dan hasil belajardapat tercapai secara efektif dan efisien. Efektivitas proses dapat dikenali dari ketepatan langkah-langkah belajar siswa, sehingga didapatkan efisiensi belajar yang maksimal sedangkan efektivitas hasil dapat dilihat dari taraf penguasaan siswa terhadap kompetensi dasar yang dapat dicapai.

Adapun tujuan khusus membuka pelajaran dapat diperinci sebagai berikut

- a. Timbulnya perhatian dan motivasi siswa untuk menghadapi tugas- tugas pembelajaran yang akan dikerjakan.
- b. Peserta didik mengetahui batas-batas tugas yang akan dikerjakan.

- c. Peserta didik mempunyai gambaran yang jelas tentang pendekatan-pendekatan yang mungkin diambil dalam mempelajari bagian-bagian dari mata pelajaran.
- d. Peserta didik mengetahui hubungan antara pengalaman yang telah dikuasai dengan hal-hal baru yang akan dipelajari atau yang belum dikenalnya.
- e. Peserta didik dapat menghubungkan fakta-fakta, ketrampilan- ketrampilan atau konsep-konsep yang tercantum dalam suatu peristiwa.
- f. Peserta didik dapat mengetahui tingkat keberhasilannya dalam mengajar.

Membuka pelajaran dalam bentuk apapun dari apersepsi yang dilakukan oleh guru, harus mengarah pada pencapaian tujuan dari membuka pembelajaran itu sendiri, (Rasidi, 2015:5) yaitu antara lain:

- a. Menciptakan kesiapan mental yaitu pembentukan kondisi psikologis siswa agar siap untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Membangkitkan perhatian dan motivasi yaitu keinginan untuk memusatkan seluruh perhatian, emosi (fisik dan psikhis) siswa agar tercurah pada pembelajaran yang akan dilakukan.
- c. Memberikan gambaran yang jelas tujuan atau kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya.
- d. Memberikan gambaran yang jelas batas-batas tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- e. Memberikan gambaran yang jelas pengalaman atau kegiatan- kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.
- f. Menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya mengikuti pembelajaran dengan sungguh- sungguh, sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

### 3. Langkah-langkah Apersepsi *Fun Story*

Apersepsi fun story diperlukan untuk menafsirkan tanggapan-tanggapan baru, sehingga anak-anak harus memiliki sejumlah pengetahuan. Sebelum anak bersekolah ia telah memiliki banyak pengetahuan tetapi belum tersusun secara logis dan sistematis.

Menurut Hebart (dalam Nasution, 2010:158) mengemukakan bahwa apersepsi digunakan untuk memahami sesuatu yang belum diketahui. Apersepsi dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa. Berdasarkan pedoman tersebut Hebart menganjurkan langkah-langkah apersepsi sebagai berikut:

- a. Kejelasan, yaitu sesuatu memperlihatkan untuk memperdalam pengertian.
- b. Asosiasi, yaitu peserta didik diberi kesempatan untuk menghubungkan pengertian baru dengan pengalaman lama.
- c. System, yaitu bahan baru itu ditempatkan dalam hubungannya dengan hal-hal lain.

- d. Metode, yaitu peserta didik mendapat tugas untuk dikerjakan. Pengajar memperbaiki dan memberi petunjuk dimana perlu.

Kegiatan apersepsi *fun story* dapat dilakukan dari langkah-langkah berikut:

- a. Preparasi (persiapan). Anak-anak dipersiapkan untuk menerima bahan baru dengan membangkitkan bahan apersepsi. Dengan demikian dibangkitkan pula minat anak melalui bercerita yang menyenangkan.
- b. Presentasi (penyajian). Pada fase ini guru menyodorkan bahan pelajaran baru.
- c. Asosiasi. Bahan baru dianalisis dan dibandingkan dengan hal-hal lain yang berhubungan dengan bahan itu.
- d. Generalisasi. Pada fase ini diambil kesimpulan berupa prinsip- prinsip dan pengertian-pengertian.
- e. Aplikasi (penggunaan). Anak-anak diberi kesempatan untuk menggunakan dan melatih bahan yang dipelajari itu, agar bahan itu benar-benar menjadi milik anak.

#### 4. Manfaat Apersepsi *Fun Story*

Pada kegiatan membuka pelajaran, guru dapat menggali pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki oleh anak serta menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman baru yang akan didapatkan anak melalui kegiatan bercerita yang menyenangkan. Pada tahap ini guru dapat mengembangkan cerita yang menyenangkan dengan memberikan informasi-informasi

tambahan yang akan memperkaya pemahaman anak tentang isi cerita yang telah disampaikan guru.

Menurut Musfiroh (2005:95) ditinjau dari beberapa aspek, manfaat metode bercerita sebagai berikut:

- a) Membantu membentuk pribadi dan moral anak.
- b) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi.
- c) Memacu kemampuan verbal anak.
- d) Merangsang minat belajar anak.
- e) Membuka cakrawala pengetahuan anak.

Sedangkan menurut Bachri (2005:11) manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam metode bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Dari manfaat-manfaat yang dijelaskan di atas peneliti memilih manfaat apersepsi *fun story* bagi anak sekolah dasar sebagai berikut:

- a) Merangsang minat siswa untuk belajar.
- b) Melatih daya konsentrasi dan memusatkan perhatiannya.
- c) Membangkitkan semangat dan menimbulkan kegembiraan.
- d) Guru dapat memanfaatkan kegiatan apersepsi *fun story* untuk menambahkan nilai-nilai positif pada anak.
- e) Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

##### 5. Kelebihan dan Kelemahan Apersepsi *Fun Story*

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam metode bercerita yang menyenangkan menurut Dhieni (2008:6) adalah sebagai berikut:

Kelebihan metode bercerita menyenangkan antara lain:

- a) Dapat menjangkau jumlah anak yang relative lebih banyak.
- b) Waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan efektif dan efisien.
- c) Pengaturan kelas menjadi lebih sederhana.
- d) Guru dapat menguasai kelas dengan mudah.
- e) Secara relatif tidak banyak memerlukan biaya.

Kekurangan metode bercerita menyenangkan antara lain:

- a) Anak didik menjadi pasif, karena lebih banyak mendengarkan atau menerima penjelasan dari guru.
- b) Kurang merangsang perkembangan kreativitas dan kemampuan anak untuk mengutarakan pendapatnya.
- c) Daya tangkap atau serap anak didik berbeda, sehingga sukar memahami tujuan pokok.
- d) Cepat menumbuhkan rasa bosan jika penyajiannya tidak menarik.

#### **D. Penelitian Yang Relevan**

1. Ningsih. 2013. Universitas Tanjung Pura Pontianak. Penelitian yang berjudul *Perbedaan Pengaruh Pemberian Apersepsi Guru terhadap Kesiapan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII A*

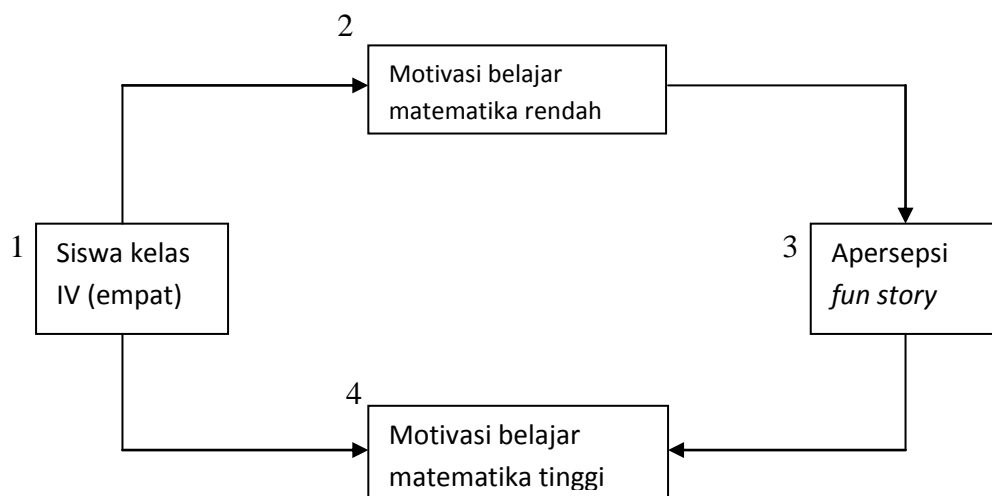
Hasil penelitian yang dilakukan yaitu: terdapat perbedaan pengaruh pemberian apersepsi terhadap kesiapan belajar dengan nilai rata-rata post test

pada kelompok pembanding 64,06 dan nilai post test pada kelompok eksperimen 78,44. Jadi pemberian apersepsi dalam proses belajar mengajar berpengaruh positif terhadap kesiapan belajar siswa. (Ningsih, 2013:2)

2. Wahyuni, 2014. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. Penelitian yang berjudul *Pengaruh Pelaksanaan Apersepsi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kecamatan Pangkal Kuras Kabupaten Pelalawan*. Teknik pengolahan data angket dengan menggunakan perhitungan tes “t” diperoleh nilai- nilai t hitung = 4,19 lebih besar dari nilai t table = 2,68. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh pelaksanaan apersepsi terhadap motivasi belajar siswa.(Wahyuni, 2014:2)
3. Afida, 2015. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Tulungagung. Penelitian yang berjudul *Pengaruh Apersepsi Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa kelas IV Pokok Bahasan Segitiga Dan Segiempat di MTs N Tanjungtani Nganjuk Tahun ajaran 2015*. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen, dan pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data menggunakan perhitungan t-test diperoleh t hitung 2,043 > t tabel = 2,010 pada taraf signifikansi 5%. Artinya Ha pada penelitian iniditerima dan Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan apersepsi Tanya jawab terhadap hasil belajar siswa. (Afida, 2015:13).

### E. Kerangka Berpikir

Apersepsi *fun story* merupakan bagian dari kegiatan membuka pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat serta memotivasi siswa pada mata pelajaran matematika. Pada pembelajaran apersepsi *fun story* yaitu sebagai suatu proses menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru, atau menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan dengan menggunakan cerita yang menyenangkan. Oleh karena itu disaat guru akan mengajar, guru harus memahami bahwa setiap siswa memiliki pengalaman, sikap, dan kebiasaan yang berbeda. Agar dapat menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan perlu dikaitkan melalui apersepsi *fun story*. Guru harus memahami bahwa siswa sudah ada yang telah memiliki motivasi belajar dan ada siswa yang belum termotivasi untuk belajar, maka dari itu guru perlu menerapkan strategi yang benar untuk membangkitkan motivasi peserta didiknya salah satunya menggunakan apersepsi *fun story* untuk menghindari kebosanan siswa dalam kegiatan belajar. Agar lebih jelasnya di bawah ini kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar I : Kerangka Pemikiran



Keterangan:

1. Siswa kelas IV yang belum diberikan *treatment* dengan menggunakan apersepsi *fun story*.
2. Siswa yang memiliki motivasi belajar matematika rendah.
3. Siswa kelas IV yang diberikan *treatment* dengan menggunakan apersepsi *fun story*.
4. Motivasi belajar siswa meningkat setelah pembelajaran dilakukan menggunakan apersepsi *fun story*.

## F. Hipotesis

Nazir (2009:151), hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja verifikasi, hipotesis merupakan keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Menurut Sumanto (2014:51) hipotesis adalah penjelasan yang bersifat sementara untuk tingkah laku, kejadian atau peristiwa yang sudah atau akan terjadi. Maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu apersepsi *fun story* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperiment. Penelitian eksperiment ini bersifat pre-eksperimental yaitu dengan rancangan penelitian *the one group pretest-post test design* rancangan ini terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol), dilakukan sebanyak dua kali penilaian yaitu sebelum dilakukan eksperimen (*pre test*) dan sudah dilakukan eksperimen (*post test*). Proses penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu:

1. Memberikan pre test untuk mengukur variabel terikat sebelum tindakan dilakukan. Pada penelitian ini dilakukan pemberian pre test berupa angket tentang motivasi belajar matematika (01).
2. Memberikan perlakuan kepada para subyek (X).
3. Memberikan test kembali (*post test*) untuk mengukur variabel terikat setelah diberikan perlakuan, yaitu memberikan pre test berupa angket tentang motivasi belajar matematika (02).

Desain penelitian ini dilakukan pengukuran pertama untuk mengukur motivasi belajar matematika sebelum diberikan dengan teknik apersepsi *fun story* (01) yang disebut *pre test* dan pengukuran kedua pembelajaran dilakukan menggunakan apersepsi *fun story* (02) yang disebut *post test*.

<b>01 X 02</b>
----------------

Keterangan:

01 : Pengukuran sebelum *treatmen* (*pre-test*)

X : Perlakuan / *treatmen* (*perlakuan*)

02 : Pengukuran sesudah *treatmen* (*post-test*)

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variable penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang diteliti. Variable yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen adalah suatu variabel yang memiliki ketergantungan antara variabel satu dengan variable yang lain. Pada penelitian ini variabel dependen (terikat) yaitu motivasi belajar matematika (Y).

### 2. Variable Independen (X).

Variable independen adalah variable yang tidak memiliki ketergantungan.

Pada penelitian ini variabel independen (bebas) yaitu persepsi *fun story* (X).

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang di definisikan yang dapat diamati. Definisi operasional variable penelitian yang digunakan peneliti adalah :

1. *Apersepsi fun story*

*Apersepsi fun story* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru untuk menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan yang baru, atau menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan melalui cerita yang menyenangkan.

2. Motivasi Belajar Matematika

Motivasi belajar matematika yang dibahas dalam penelitian ini adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah tujuan yang dikendaki dapat tercapai, meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, percaya diri dalam mengerjakan tugas dan ulet menghadapi berbagai macam kesulitan.

#### **D. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian merupakan kelompok yang menjadi sasaran penelitian.

Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri Tegalmiring Kabupaten Purworejo sejumlah 21 siswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2012:81).

Pengambilan sampel harus sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Pada penelitian ini sampel yang diambil adalah semua anggota populasi dalam satu kelas yaitu berjumlah 21 siswa.

## 3. Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2010:62) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, maka teknik sampling yang digunakan peneliti ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik tersebut digunakan karena jumlah populasi relative kecil yaitu 21 siswa.

## E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### 1. Angket (*questioner*)

Angket (*questioner*) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Pada penelitian ini, angket ditujukan kepada siswa sebagai responden untuk dilakukan *try out* (uji coba) dan diuji validitasnya, agar angket benar-benar valid untuk dijadikan penelitian. Angket tersebut berisi sejumlah pertanyaan mengenai motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Tegalmiring.

### 2. Dokumentasi

Menurut Suharsimi (2006:158) dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang ada di sekolah. Metode dokumentasi ini bertujuan untuk mendapatkan data berupa foto kegiatan sepanjang proses penelitian di SDN Tegalmiring sebagai penunjang dalam memperkuat pengolahan data.

## Kisi-kisi angket motivasi belajar matematika

Variabel	Sub variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah		
			Item +	Item -	Valid	Gugur	
Motivasi belajar matematika	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran matematika	1,3	2,4	2	2	
		Adanya kemauan dari dalam diri untuk menyelesaikan tugas matematika	5,7	6,8	3	1	
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Kesadaran akan pentingnya pelajaran matematika	9,11	10,12	2	2	
		Adanya rangsangan dari luar diri dalam mengikuti pelajaran matematika	13,15	14,16	2	2	
	Kegiatan yang menarik dalam belajar	Ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran matematika	17,19	18,20	4	0	
		Pemahaman siswa dalam mengikuti pelajaran matematika	21,23	22,24	3	1	
	Percaya diri dan ulet menghadapi berbagai macam kesulitan	Percaya diri dan jujur	25,27	26,28	3	1	
		Merasa senang terhadap usaha untuk menyelesaikan kesulitan matematika	29,31	30,32	3	1	
	Jumlah			16	16	22	10

## F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Prosedur penelitian untuk mengetahui dan mendiskripsikan suatu proses pembelajaran tentang pengaruh apersepsi *fun story* terhadap peningkatan motivasi belajar matematika. Prosedur penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan pelaksanaan penelitian
  - a. Observasi tempat penelitian
  - b. Menentukan waktu dan tempat penelitian
  - c. Pengajuan judul dan membuat proposal penelitian yang kemudian diusulkan sampai dengan penyempurnaan proposal sampai selesai.
  - d. Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian
  - e. Membuat surat izin untuk kelancaran saat penelitian
  - f. Menyiapkan instrument penelitian yaitu lembar kuesioner (angket).
  - g. Menyusun RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran) sesuai dengan SK dan KD sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
2. Pelaksanaan penelitian
  - a. Langkah pertama, melakukan *try out* di SD Negeri Tegalrejo, Kecamatan banyuurip, Kabupaten Purworejo, kemudian di uji validitasnya.
  - b. Langkah kedua, peneliti datang ke sekolah SD Negeri Tegalmiring Purworejo, kemudian memberikan angket pertama sebagai *pre test*.



- c. Langkah ketiga, peneliti melakukan *treatment* sesuai jadwal penelitian pada siswa kelas IV dengan mengambil sampel semua kelas IV yaitu berjumlah 21 siswa.
- d. Memberikan angket kembali yang telah diuji validitasnya, agar angket benar-benar valid untuk dijadikan *pos test*.
- e. Setelah semua data terkumpul kemudian data dianalisis dan diolah untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap motivasi belajar matematika sesuai dengan teori dan konsep yang diharapkan.

### 3. Jadwal kegiatan penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan/Materi	Keterangan
1.	Kamis, 27 Oktober 2016	35 Menit	<i>Try out</i>	Siswa Kelas IV SD N Tegalrejo
2.	Selasa, 8 November 2016	35 Menit	<i>Pre Test</i>	Siswa Kelas IV SD N Tegalmiring
3	Jum'at, 11 November 2016	70 Menit	Penerapan apersepsi <i>fun story</i> dengan memberikan cerita katak-katak kecil.	Siswa Kelas IV SD N Tegalmiring
4	Senin, 14 November 2016	70 Menit	Penerapan apersepsi <i>fun story</i> dengan memberikan cerita kisah seorang anak yang kehilangan Rp 10.000	Siswa Kelas IV SD N Tegalmiring
5	Jum'at, 18 November 2016	70 Menit	Penerapan apersepsi <i>fun story</i> dengan memberikan cerita kuda ajaib.	Siswa Kelas IV SD N Tegalmiring

6	Senin, 21 November 2016	70 Menit	Penerapan apersepsi <i>fun story</i> dengan memberikan cerita Elang.	Siswa Kelas IV SD N Tegalmiring
7	Selasa, 22 November 2016	70 Menit	Penerapan apersepsi <i>fun story</i> dengan memberikan cerita kapak, gergaji, palu dan nyala api.	Siswa Kelas IV SD N Tegalmiring
8.	Kamis, 24 November 2016	70 Menit	Penerapan apersepsi <i>fun story</i> dengan memberikan cerita seorang tua yang bijak dan tamu.	Siswa Kelas IV SD N Tegalmiring
9.	Senin, 28 November 2016	35 Menit	<i>Post Test</i>	Siswa Kelas IV SD N Tegalmiring

## G. Instrumen Penelitian

### 1. Uji Coba Instrumen Penelitian

#### a. Uji Validitas Instrumen

Uji Validitas Instrumen Menurut Purwanto, (2012: 137) “validitas adalah kualitas yang menunjukkan hubungan antara suatu pengukuran(diagnosis) dengan arti atau tujuan criteria belajar atau tingkah laku”. Suatu tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes tersebut dengan kriterium. Validitas suatu tes dinyatakan dengan *angka korelasi koefisien* (r). Kriteria koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

Koefisien Korelasi	Keterangan
$0,00 \leq \mathbf{R} < 0,200$	Sangat rendah
$0,200 \leq \mathbf{R} < 0,400$	Rendah
$0,400 \leq \mathbf{R} < 0,700$	Cukup
$0,700 \leq \mathbf{R} < 0,900$	Tinggi
$0,900 \leq \mathbf{R} < 1,00$	Sangat Tinggi

(Purwanto, 2012:137)

Analisis butir menggunakan bantuan program Microsoft Office Excel 2007. Jumlah item pada angket adalah 32 item pernyataan dengan N jumlah 20 (jumlah sample *try out*). Kriteria item yang dinyatakan valid adalah item dengan nilai  $r_{hitung}$  lebih dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan korelasi *product moment* (N-2) yaitu 0,648. Berdasarkan hasil *try out* yang terdiri dari 32 item pernyataan, diperoleh 22 item pernyataan valid dan 10 item pernyataan dinyatakan gugur.

Tabel uji validitas

No item	R tabel	R hitung	Keterangan
1.	0.468	0.098	GUGUR
2.	0.468	0.292	GUGUR
3.	0.468	0.494	VALID
4.	0.468	0.616	VALID
5.	0.468	0.493	VALID
6.	0.468	0.570	VALID
7.	0.468	0.234	GUGUR
8.	0.468	0.586	VALID
9.	0.468	0.301	GUGUR
10.	0.468	0.562	VALID
11.	0.468	0.125	GUGUR
12.	0.468	0.602	VALID
13.	0.468	0.077	GUGUR
14.	0.468	0.654	VALID
15.	0.468	0.460	GUGUR
16.	0.468	0.793	VALID
17.	0.468	0.550	VALID
18.	0.468	0.541	VALID
19.	0.468	0.495	VALID
20.	0.468	0.055	VALID
21.	0.468	0.102	GUGUR
22.	0.468	0.482	VALID
23.	0.468	0.676	VALID
24.	0.468	0.608	VALID
25.	0.468	0.469	VALID
26.	0.468	0.648	VALID
27.	0.468	0.519	VALID
28.	0.468	0.169	GUGUR
29.	0.468	0.496	VALID
30.	0.468	0.206	GUGUR
31.	0.468	0.475	VALID
32.	0.468	0.711	VALID

### b. Uji Reabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikan 5% dengan N 20 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*, diperoleh koefisien *alpha* pada variabel tentang motivasi belajar matematikasebesar 0,867. Karena hasil koefisien *alpha* pada variabel tentang motivasi belajar lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$  ( $0,867 > 0,648$ ), sehingga item dalam angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Standar ItemCronbach's Alpha	jumlah Item
.867	.861	32

### H. Analisis Data

Afifudin (2009:145) menjelaskan bahwa analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data dalam pola, kategori,, satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *statistic non-parametric* atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *fun story* dan skor pengukuran akhir (*posttest*) setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan metode *fun story*. Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai Z hitung dengan taraf signifikansi 5%. Pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah:

- a. Jika nilai signifikansi Z hitung  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai signifikansi Z hitung  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak.

Teknik menganalisis data dengan cara *Wilcoxon Signed Rank Test*, dengan alasan mengetahui adanya perbedaan antara pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

Alasan menggunakan uji Wilcoxon antaranya:

1. Jumlah sampel yang digunakan adalah sedikit.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang sesungguhnya antara pasangan data yang diambil dari satu atau dua sampel yang saling terkait.
3. Teknik analisis digunakan untuk menguji hipotesis model pembelajaran *fun story* berpengaruh atau tidak terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Alasan menggunakan *statistic non-parametric* di antaranya:

1. Ukuran sampel yang digunakan sangat kecil, yaitu sebanyak 21 siswa dimana  $N = < 30$ .
2. *Statistic non-parametric* memiliki asumsi yang relative sedikit berkaitan dengan data *statistic parametric*.

3. *Statistic non-parametric* dapat digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk ranking atau ordinal, serta secara umum lebih bersifat sederhana dibandingkan *statistic parametric*.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji *statistic non-parametric* dan uji *Wilcoxon* dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan menggunakan bantuan computer program *SPSS versi 23.00 for windows*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan Teori

###### a. Apersepsi *fun story*

Apersepsi *fun story* merupakan metode yang sangat menarik perhatian pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Apersepsi *fun story* membuat otak anak siap untuk belajar.

###### b. Motivasi belajar matematika

Motivasi belajar merupakan dorongan atau kemauan dari dalam diri maupun dari luar diri siswa. Pada hal ini siswa diberikan perlakuan melalui apersepsi *fun story* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Pembelajaran matematika dapat dilakukan guru dengan proses pembelajaran yang menarik dan realistik. Salah satunya dapat dilakukan melalui apersepsi *fun story* mampu meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo tahun ajaran 2016/2017.

##### 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Pemberian apersepsi *fun story* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Tegalmiring Purworejo. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan skor angket motivasi belajar



siswa sebelum diberikan apersepsi *fun story* dan sesudah diberikan apersepsi *fun story*.

Peningkatan motivasi belajar siswa rata-rata sebelum diberikan perlakuan melalui apersepsi *fun story* yaitu 61,33. Sedangkan skor rata-rata setelah diberikan perlakuan melalui apersepsi *fun story* yaitu 71,62. Oleh sebab itu tindakan boleh dihentikan, dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemberian apersepsi *fun story* efektif meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri tegalmiring Purworejo.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran antara lain:

### **1. Bagi Guru**

Guru sebaiknya kreatif dalam mengajar dan menggunakan model yang inovatif sehingga siswa tidak mudah bosan dalam kegiatan belajar.

Apersepsi *fun story* merupakan salah satu pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

### **2. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah Hendaknya memberikan penyuluhan terhadap guru lainnya, sehingga ketika menemui masalah pada siswa yang motivasi belajarnya masih rendah dapat menggunakan metode apersepsi *fun story* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3. Bagi Peneliti

Semoga dengan penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan metode apersepsi fun story di Sekolah Dasar. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan metode-metode lain dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afida, Roidatul. 2015. Pengaruh Apersepsi Tanya Jawab Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa kelas IV Pokok Bahasan Segitiga Dan Segiempat di Mts N Tanjungtani Nganjuk. *Skripsi*,13.
- Afifudin. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Bachri, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bertanya di TK, Teknik dan Proseduring*. Jakarta: Depdiknas Dirjendikti Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Chatib, Munif. 2012. *Gurunya Manusia*. Bandung: Penerbit kaifa.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta:Teras.
- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Idris, M., & Marno. (2008). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Irwanto. 2012. *Modul Komputasi data Statistika Untuk penelitian*. Modul tidak diterbitkan
- Kadarsih, L.2012. *Power Full In Educating*. Bandung: Penerbit Araska.
- Lisa, 2015. Teknik Humor. *Jurnal E-komunikasi* Vol.3 No.1
- Majid, Abdul. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*.Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Meece,dkk. 2012. *Motivasi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Permata Putri Media.
- Moeslichatoen R. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Musfiroh. 2005. *Pembelajaran dengan Metode Bercerita*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ningsih, 2013. Perbedaan Pengaruh Pemberian Apersepsi Terhadap Kesiapan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS VII A. *jurnal pendidikan dan pembelajaran*. Volum 2, Nomor 6.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Nohrawi, & Maulana, 2006. *Pemecahan Masalah Matematika*. Bandung: UPI PRESS.
- Rasidi, 2015. *Modul Micro Teaching Program Studi PGSD*. Magelang: FKIP UMMagelang.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Runtukahu, Tombakan, & kandou, Selpius. 2013. *Pembelajaran matematika Dasar Bagi Anak-anak Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Stone, R. 2009. *Cara mengajar terbaik untuk mengajar Matematika*. Jakarta: PT Indeks.
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: CAPS (*center of Academic Publishing Service*)
- Sukamti, 2014. Metode Bercerita Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah PGSD Vol. IV No.2*
- Slameto, 2010. *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardirman A.M. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarma & Suhendra. 2006. *Kapita Selekta Matematika*. Bandung: UPI PRESS.

Uno, B. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

\_\_\_\_\_. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wahyuni, Sri, 2014. Pengaruh Pelaksanaan Apersepsi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Mengengah Pertama Negeri 2 Kecamatan Pangkal Kuras Kabupaten Pelalawan. *Skripsi*, 2.

Widoyoko, M. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zuldafrial, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Cakrawala Media