

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SD

Fransisca Neni Dilliati¹⁾, Iskandar Wiryokusumo²⁾, Ibut Priono Leksono³⁾
Program Pascasarjana, Universitas Karimun
¹⁾fransiscaneni.fn@gmail.com, ²⁾wiryokusumoiskandar@gmail.com,
³⁾ibutpriono@unipasby.ac.id

Abstract: *This research aims to determine the differences that occur between student learning outcomes and motivation taught by using inquiry learning methods with interactive media and inquiry learning with image media. The method used in this research is a quantitative research method that uses a deductive-inductive approach with data collection techniques such as motivation questionnaires and learning achievement tests between interactive media inquiry methods and image media inquiry methods. This data analysis uses ANOVA analysis which requires homogeneous sample data while data validation using SPSS, where the validity test results obtained value of the significance of the question is less than 0.05 with the conclusion that the instrument used is valid. With the research hypothesis test value sig 0.00 < 0.05 where H_0 is rejected and H_1 is accepted. From the results of the research that has been done, it is obtained data that (1) there is a difference between the inquiry learning method with interactive media and the inquiry learning method with image media on the results of Indonesian language learning. (2) there is a difference in learning motivation between the inquiry learning method with interactive media and the inquiry learning method with picture media on Indonesian learning outcomes.*

Keywords: *Inquiry learning method with interactive media, image media*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan ini untuk mengetahui perbedaan yang terjadi antara hasil dan motivasi belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode inquiry learning dengan media interaktif dan inquiry learning dengan media gambar. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan deduktif-induktif dengan teknik pengumpulan data berupa angket motivasi dan tes hasil belajar antara metode inquiry media interaktif dan metode inquiry media gambar. Analisis data ini menggunakan analisis anova yang mempersyaratkan data sample homogen sedangkan validasi data menggunakan SPSS, dimana hasil uji validitas didapatkan nilai signifikansi soal kurang dari 0,05 dengan kesimpulan instrumen yang digunakan adalah valid. Dengan nilai uji hipotesis penelitian sig 0,00 < 0,05 dimana H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh data bahwa (1) terdapat perbedaan antara metode inquiry learning dengan media interaktif dan metode inquiry learning dengan media gambar terhadap hasil belajar bbahasa Indonesia. (2) terdapat perbedaan motivasi belajar antara metode inquiry learning dengan media interaktif dan metode inquiry learning dengan media gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.*

Kata Kunci: *Metode inquiry learning dengan media interaktif, media gambar*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini diperlukan seorang guru yang profesional, dimana guru harus dapat menyampaikan materi secara baik dan maksimal sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Dalam memberikan materi untuk anak sekolah dasar tidak mudah karena diperlukan kebesaran hati untuk memberikan sebuah materi pembelajaran sehingga dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan dipahami dengan mudah, mengingat anak sekolah dasar membutuhkan penjelasan yang kompleks dan nyata sehingga dapat mudah untuk dipelajari, karena kita ketahui bahwa faktor guru sebagai pengajar dalam proses belajar mengajar sangat menentukan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini perlu dipilih metode pembelajaran dan media yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Al-Tabani (2014) bahwa metode *Inquiry* merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta. Melainkan hasil dari menemukan sendiri. Menurut AT-Tabani (2014) pembelajaran *Inquiry* sendiri memiliki beberapa ciri yang pertama adalah menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, yang kedua seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan untuk dapat menumbuhkan sikap percaya diri, yang ketiga bahwa tujuan metode pembelajaran *Inquiry* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Selain dari pada itu ada beberapa keuntungan dari beberapa metode pembelajaran *Inquiry* yaitu menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor secara seimbang sehingga pembelajaran dianggap menjadi lebih bermakna, pembelajaran ini juga merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang merupakan proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Selain daripada itu bagi peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata tidak akan terhambat oleh peserta didik

yang memiliki keterbatasan dalam belajar. Dalam metode pembelajaran *Inquiry* dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa media, diantaranya adalah media interaktif dan media gambar.

Media interaktif merupakan media komunikasi dimana hasil yang diperoleh berasal dari masukan pengguna, yang memiliki tujuan menambahkan interaksi dan fitur-fitur yang menarik untuk digunakan terutama dalam proses belajar mengajar. Dimana media interaktif itu dapat berupa aplikasi komputer untuk pembelajaran dan permainan yang interaktif karena terdapat unsur gambar yang bergerak, suara dan permainan edukasi untuk menyelesaikan contoh proses pembelajaran.

Untuk media gambar menurut Sadiman Arief.S (2003) bahwa media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik, dimana dengan media gambar dapat membantu peserta didik untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam sebuah masalah pembelajaran sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan jelas.

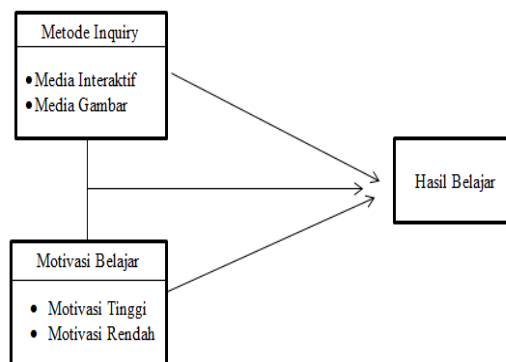
Namun ada beberapa hal yang menjadi kekurangan dari media gambar yaitu hanya dapat dilihat secara visual saja tanpa mempunyai unsur audio atau suara, Purwanto dan Alim (1997) bahwa gambar yang kompleks dan ukuran terbatas akan sangat kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran yang hanya menekankan persepsi indera mata. Dari keadaan tersebut peserta didik sekolah dasar akan mudah menjadi cepat bosan, tidak fokus dan sulit memahami karena hanya berupa hafalan yang monoton, gambar yang tidak dapat bergerak serta tidak dapat mengeluarkan suara untuk menunjang penjelasan pembelajaran seperti materi mengenal binatang dan lingkungannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka dibutuhkan metode pembelajaran *inquiry* dengan media interaktif yang berupa aplikasi komputer untuk memberikan penjelasan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar sangat membantu memberikan motivasi peserta didik terhadap hasil belajar karena mereka praktik secara langsung melalui permainan edukasi yang telah disediakan untuk menunjang penjelasan materi, misalnya saja

dengan tema binatang dan lingkungan. Peserta didik dapat mengetahui cara gerak binatang, suara binatang dan bentuk tiga dimensi (3D) binatang, selain itu warna warna yang menarik dalam aplikasi komputer dapat memberikan daya ingat untuk lebih memahami perbedaan dalam setiap bentuk gambar animasi yang ditunjukkan. Dengan menggunakan aplikasi interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan suasana baru yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Selain daripada itu akan mempermudah daya ingat dan daya tangkap secara fisiologi manusia akan lebih peka menggunakan inderanya. Menurut Arsyad (2002) mengelompokkan media interaktif merupakan kelompok pilihan media teknologi mutakhir. Media teknologi mutakhir sendiri dibedakan menjadi (1) media berbasis telekomunikasi, misalkan *teleconference*, pembelajaran jarak jauh dan (2) media berbasis *mikroprosesor* misalkan permainan interaktif, *compact (video) disc*. Menurut Rusman (2012) menggunakan media interaktif berupa aplikasi komputer dapat di pelajari kapan saja dan dimana saja serta dapat mengulanginya untuk penguasaan materi secara menyeluruh.

Menurut Sardiman (1986) bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Apabila usaha belajar didasari dengan motivasi yang baik maka akan diperoleh pula hasil belajar dengan prestasi yang baik pula. Motivasi berprestasi peserta didik cenderung untuk berjuang mencapai tujuan sukses.

Menurut Sudjana (2004) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Oleh karena itu diperlukan kesinambungan antara media belajar yang digunakan agar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik sehingga dapat memberikan motivasi belajar yang baik untuk memperoleh hasil belajar dengan prestasi yang baik pula.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif

	Pre test	Perlakuan	Motivasi	Post tes
Eksperimen	0 ₁	X	M _t	0 ₂
	0 ₃	X	M _r	0 ₄
Kontrol	0 ₅	-	M _t	0 ₆
	0 ₇	-	M _r	0 ₈

Gambar 2. Rancangan Penelitian

Menurut Arikunto (2002) bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Dengan kata lain populasi adalah keseluruhan unsur obyek sebagai sumber data dengan karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 yang berjumlah 103 anak yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas A, B di sekolah dasar Santa Maria Sidoarjo dan dua kelas A, B di sekolah dasar Untung Suropati Sidoarjo. Dengan pengelompokan kelas 1A dengan jumlah 26 anak di sekolah dasar Santa Maria dan kelas 1A dengan jumlah 25 anak di sekolah dasar Untung Suropati menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dengan media interaktif. Sedangkan kelas 1B dengan jumlah 27 anak di sekolah dasar Santa Maria Sidoarjo dan kelas 1B dengan jumlah 25 anak di sekolah dasar Untung Suropati menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dengan media gambar.

Sampel menurut Sugiyono (2011) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, dengan kata lain sampel merupakan sebagian populasi yang diambil dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 sekolah dasar Santa Maria Sidoarjo dan sekolah dasar Untung Suropati Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020 semester 2, sebanyak 103 anak terdiri dari 45 anak laki-laki dan 58 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan:

a. Angket motivasi berupa kuesioner serangkaian pertanyaan mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan teknik pilihan yang sudah tersedia pilihan jawaban. Teknik angket ini digunakan untuk mengetahui tingkatan motivasi belajar peserta didik dengan berdasarkan keadaan diri mereka sebenarnya. Dalam hal ini peserta didik kelas 1 sekolah dasar di dampingi oleh guru untuk memberikan penjelasan maksud dari pertanyaan tersebut mengingat mereka masih membutuhkan pendampingan dalam memahami perintah dalam sebuah kalimat, meskipun mereka telah dapat membaca.

Tabel 1. Teknik penskoran angket

PERNYATAAN	
Respon	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

b. Tes hasil belajar yang berfungsi untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan. Tes hasil belajar ini diberikan dengan dua tahapan yaitu sebelum guru memberikan penjelasan yang lebih dikenal dengan sebutan *Pre Test* baik bagi peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dengan media interaktif maupun yang menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dengan media gambar. Selanjutnya tahapan kedua adalah dimana guru memberikan penjelasan terlebih dahulu terhadap materi

Tematik Bahasa Indonesia kemudian selanjutnya memberikan tes tulis Bahasa Indonesia kepada peserta didik baik itu yang menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dengan media interaktif maupun yang menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dengan media gambar untuk sekolah dasar kelas 1 Santa Maria maupun sekolah dasar Untung Suropati. Dalam tes tulis bahasa Indonesia tersebut disajikan sebuah bacaan dan pertanyaan, peserta didik diminta menjawab dengan cara memilih jawaban yang sesuai dengan bacaan tersebut dan pilihan jawaban yang paling benar. Durasi waktu yang diberikan adalah 60 menit atau dua jam pelajaran.

Tabel 2. Aspek penilaian tes tulis

Tingkat Penguasaan Materi	Nilai Huruf	Nilai Angka
90% - 100%	A	90 - 100
80% - 89%	B	80 - 89
65% - 79%	C	65 - 79
55% - 64%	D	55 - 64
Dibawah 55%	E	Dibawah 55

Analisis data merupakan bagian yang penting sebab dengan data, maka hipotesis yang diterapkan dapat diuji kebenarannya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis variansi dua jalur: a. Uji prasarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas varian.

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh tersebut terdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah dengan menggunakan kolmogorov- Smirnov dengan hipotesis:

H_0 = data terdistribusi secara normal

H_1 = data tidak terdistribusi secara normal

Dengan kriteria sebagai berikut:

1. probabilitas sig, $\alpha > 0,05$ maka data berdistribusi secara normal.
2. probabilitas sig, $\alpha < 0,05$ maka data tidak berdistribusi secara normal.

Tujuan uji homogenitas varian adalah untuk mengetahui homogen tidaknya data yang dianalisis, dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Dengan kriteria, data mempunyai varian homogen jika $F_{hitung} < F_{\frac{1}{2}(n1-1)(n2-2)}$
Untuk menguji hipotesis maka data harus mempunyai varians homogen.

b. Uji hipotesis, dimana untuk hipotesis 1 dan hipotesis 2 menggunakan uji independent t-test, sedangkan untuk hipotesis diuji dengan Anava dua jalur yang mengacu pada langkah-langkah sebagai berikut:

1. menghitung jumlah kuadrat total (JKt), antar A (JKA), antar B (JKB), interaksi AxB (JKAB), dan dalam kelompok (JKd).
2. Menghitung derajat kebebasan total (db_t), antar A (db_A), antar B (db_B), interaksi AxB (db_{AB}), dan dalam kelompok (db_d)
3. Menghitung rata-rata kuadrat antar A (RK_A), antar B (RK_B), interaksi AxB (RK_{AB}), dan dalam kelompok (RK_D)
4. Menghitung rasio F_A , F_B dan F_{AB}

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dan secara khusus adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data :

1. Data hasil belajar bahasa Indonesia metode inquiry learning dengan media interaktif dan media gambar.

Setelah dilakukan pembelajaran kemudian dilakukan evaluasi atas pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode inquiry dengan media interaktif maupun media gambar baik dari sekolah dasar Santa Maria maupun sekolah dasar Untung Suropati.

Hasil uji normalitas dengan pendekatan kolmogorov smirnov dengan nilai 0,198, dimana nilai tersebut lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia dengan metode inquiry baik yang menggunakan media interaktif

maupun media gambar berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dengan menggunakan 4 kelas yang terbagi dalam kelompok media gambar dan kelompok media interaktif dari dua sekolah yang berbeda didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,082. Nilai 0,082 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa sampel uji yang dipakai adalah homogen.

Pada program SPSS didapatkan nilai signifikansi media sebesar 0,000, signifikansi motivasi sebesar 0,000, signifikansi media*motivasi sebesar 0,000. Dengan kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima

Uji validitas digunakan untuk menguji apakah instrumen penelitian benar-benar sah dan dapat diandalkan dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun hasil perhitungan validitas instrumen menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji validitas

NO	Soal	sig
1	item 1	0,024
2	item 2	0,024
3	item 3	0,000
4	item 4	0,034
5	item 5	0,034
6	item 6	0,000
7	item 7	0,023
8	item 8	0,000
9	item 9	0,022
10	item 10	0,023
11	item 11	0,023
12	item 12	0,023
13	item 13	0,014
14	item 14	0,000
15	item 15	0,000

Berdasarkan hasil uji validitas didapatkan nilai signifikansi dari soal untuk item 1 hingga 15 kurang dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan adalah valid.

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji apakah instrumen penelitian yang digunakan

adalah *reliabel*. Dalam artian apabila saat ini diambil data di sekolah dasar Santa Maria dan sekolah dasar Untung Suropati, satu bulan kemudian datanya diambil lagi dan dibandingkan dengan data sebelumnya akan menghasilkan nilai yang tidak jauh beda.

Tabel 4. Hasil Uji reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,663	0,494	15

Berdasarkan hasil uji reliabilitas didapatkan nilai Cronbach Alpha lebih dari 0,663. Artinya dengan nilai tersebut apabila dibandingkan dengan nilai standar reliabilitas minimum sebesar 0,5 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan adalah *reliabel*.

Paparan data dan statistik deskriptif yang dilakukan oleh peneliti terhadap data hasil belajar dan motivasi belajar baik dari kelompok yang menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dengan media interaktif maupun kelompok yang menggunakan metode pembelajaran *inquiry* dengan media gambar setelah dilakukan evaluasi dari sekolah dasar Santa Maria dan sekolah dasar Untung Suropati adalah sebagai berikut:

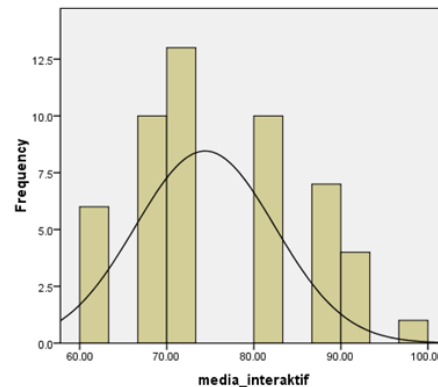
Tabel 5. Hasil belajar kelompok media gambar dan media interaktif Statistics

	media_interaktif	media_gambar
N Valid	51	52
Missing	0	0
Mean	75.6275	69.1923
Std. Deviation	10.05974	7.52262
Minimum	60.00	53.00
Maximum	97.00	93.00

Berdasarkan data di atas didapatkan hasil belajar baik untuk kelompok media interaktif maupun kelompok media gambar dengan penjelasan bahwa kelompok media interaktif yang berjumlah 51 anak diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 75,62 sedangkan

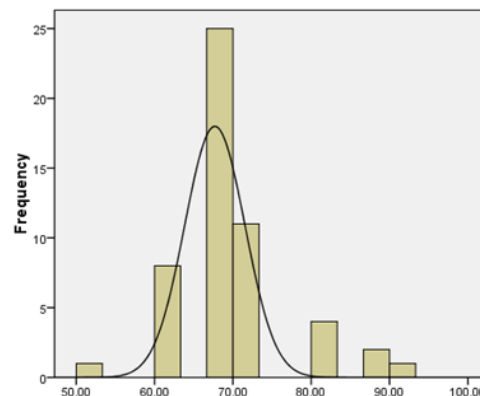
pada kelompok media gambar yang berjumlah 52 anak didapatkan rata-rata sebesar 69,19.

Standar deviasi dari kelompok media interaktif sebesar 10,05 dan kelompok media gambar sebesar 7,52. Nilai minimum dari kelompok media interaktif sebesar 60 dan kelompok media gambar sebesar 53. Nilai maksimum dari kelompok media interaktif sebesar 97 dan kelompok dari media gambar sebesar 93.



Gambar 3. Sebaran hasil belajar Kelompok media interaktif

Berdasarkan hasil belajar pada gambar diatas dapat diketahui nilai minimum 60 dengan jumlah 6 anak sedangkan nilai maksimum sebesar 97 sebanyak 1 anak. Dengan demikian hasil belajar terdapat pada rata kiri dengan modus atau nilai yang sering muncul adalah 73 dengan jumlah siswa sebanyak 13 anak. Gambar diagram batang diatas mengikuti pola kurva lonceng yang dapat menandakan hasil belajar diatas berdistribusi normal.



Gambar 4. Sebaran hasil belajar Kelompok media gambar

Berdasarkan gambar diatas, grafik batang mengikuti pola kurva lonceng yang berarti sebaran data tersebut mendekati distribusi normal. Dengan nilai 67 sebagai modus atau nilai yang sering muncul dengan jumlah siswa sebanyak 25 anak.

Hasil hipotesis penelitian yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Hipotesis pertama menyatakan bahwa ada perbedaan antara metode *inquiry learning* dengan media interaktif dan metode *inquiry learning* dengan media gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar Santa Maria dan Untung Suropati Tahun pelajaran 2019/2020.

H_0 = Tidak ada perbedaan antara metode *inquiry learning* dengan media interaktif dan *inquiry learning* dengan media gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar Santa Maria dan Untung Suropati Tahun Pelajaran 2019/2020.

H_1 = Ada perbedaan antara metode *inquiry learning* dengan media interaktif dan *inquiry learning* dengan media gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar Santa Maria dan Untung Suropati Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai uji, didapatkan nilai uji sig $0,0 < 0,5$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan kesimpulan H_1 yaitu ada perbedaan antara metode *inquiry learning* dengan media interaktif dan *inquiry learning* dengan media gambar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar Santa Maria dan sekolah dasar Untung Suropati tahun pelajaran 2019/2020.

Hipotesis kedua menyatakan bahwa ada perbedaan motivasi belajar antara metode *inquiry learning* dengan media interaktif dan metode *inquiry learning* dengan media gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar Santa Maria dan sekolah dasar Untung Suropati Tahun Pelajaran 2019/2020.

H_0 = Tidak ada perbedaan motivasi belajar antara metode *inquiry learning* dengan media interaktif dan metode *inquiry learning* dengan media gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar Santa

Maria dan sekolah dasar Untung Suropati Tahun Pelajaran 2019/2020.

H_1 = Ada perbedaan motivasi belajar antara metode *inquiry learning* dengan media interaktif dan metode *inquiry learning* dengan media gambar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar Santa Maria dan sekolah dasar Untung Suropati Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai uji, didapatkan nilai uji sig $0,0 < 0,5$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan kesimpulan H_1 yaitu ada perbedaan motivasi belajar antara metode *inquiry learning* dengan media interaktif dan metode *inquiry learning* dengan media gambar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 1 sekolah dasar Santa Maria dan sekolah dasar Untung Suropati tahun pelajaran 2019/2020.

Para ahli pendidikan menyatakan bahwa semua metode mengajar dalam memberikan pembelajaran adalah semuanya baik, karena semua tergantung dari tujuan pengajaran, materi yang diajarkan, fasilitas penunjang dan kesiapan individual, atas dasar itulah maka semua pengajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang sederhana ataupun kompleks. Menurut Dimiyati (2006) dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah ditemukan ada dua subyek, yaitu guru dan peserta didik, dimana peserta didik adalah pemegang peranan penting.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil uji coba dan analisis data penelitian tentang pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar bahasa Indonesia sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *inquiry* dengan media interaktif mempermudah daya ingat dan daya tangkap siswa dalam proses belajar mengajar karena siswa dapat secara langsung mempraktikkan informasi pembelajaran yang diterima sehingga hasil belajar bahasa Indonesia yang diperoleh menjadi lebih baik dibandingkan menggunakan metode *inquiry* dengan media gambar. Selain dari pada itu penggunaan metode *inquiry* dengan media interaktif dapat memacu peningkatan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media interaktif siswa tidak merasa cepat bosan

dan lebih fokus dalam belajar sehingga motivasi belajar menjadi lebih tinggi yang ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa untuk pelajaran bahasa Indonesia dengan nilai diatas rata-rata dibandingkan dengan menggunakan metode inquiry dengan media gambar.

Dengan demikian maka secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode inquiry dengan media interaktif di sekolah dasar Santa Maria dan Untung Suropati Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Tabani, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.

Arief S, S., & dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan*

Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

M Sardiman, A. (1986). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Purwanto, N., & Alim, D. (1997). *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rosda Jayaputra.

Rusman. (2012). *Model Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.