

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya. Proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh sesuatu lingkungan yang dipimpin (khususnya di sekolah) sehingga dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan kepribadiannya. Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk manusia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, mampu berpikir secara saintifik dan filosofis tetapi juga mampu mengembangkan spiritualnya.

Definisi pendidikan sejatinya merupakan suatu proses pembentukan manusia secara utuh, terpadu, simultan, terkoordinasi dengan segala fasilitas penunjangnya. Pendidikan juga didefinisikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 perihal Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwasannya:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat.”

Fungsi utama dari pendidikan yaitu mengembangkan potensi dari peserta didik. Hal ini telah tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 yang isinya adalah:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Perkembangan pendidikan sendiri sampai saat ini selalu menjadi topik hangat yang diperbincangkan dari masa ke masa. Sadar akan adanya paradigma baru untuk melihat keunggulan dari suatu bangsa diperlukan Pendidikan yang bermutu tinggi dan berdaya saing, hal ini dikarenakan Pendidikan memiliki tanggungjawab untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing, sejalan dengan kriteria yang dibutuhkan oleh dunia.

Pada dasarnya pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Kemajuan teknologi memiliki pengaruh yang cukup luas di setiap lini kehidupan manusia, termasuk juga dalam bidang pendidikan. Mengutip pendapat Malik Fadjar, seorang pakar pendidikan, dalam artikel yang ditulis oleh Hendra Suwardana bahwa hakikat mengelola sekolah atau perguruan tinggi adalah mengelola masa depan, sehingga tugas lembaga pendidikan tidak hanya memelihara dan melestarikan tradisi masyarakat saja, namun harus mempresentasikan pola pendidikan yang mampu menjawab tantangan global. Karena globalisasi adalah realitas yang dinamis (Suwardana, 2018). Melihat kenyataan seperti itu, pendidikan harus melakukan berbagai inovasi pada sistem pendidikan agar mencapai efektifitas serta keberhasilan dalam proses pendidikan. Mulai dari pendidik, peserta didik, pembuat kebijakan, dan kurikulum yang semua itu disatukan menjadi sebuah sistem yang disebut teknologi pendidikan (Akbar & Noviani, 2019).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan sebagai representasi masyarakat harus mampu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan era global. Salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah adalah dengan mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (Agus, 2011:6). Pendidikan di era digital seperti saat ini harus mampu

mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam semua mata pelajaran di sekolah. Bagaimanapun, era digital telah mengubah pola hidup warga sehingga menjadi terbiasa menggunakan internet sebagai kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, hal ini karena media pembelajaran merupakan media penyampaian informasi dari pengetahuan guru kepada peserta didik. Banyak nilai tambah yang diperoleh peserta didik dari penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (berupa kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya panca indera, menciptakan antusiasme untuk belajar, memungkinkan lebih banyak interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan, motivasi, dan minatnya (Mansur & Rafiudin, 2020).

Media pembelajaran secara umum adalah alat belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan atau kemampuan dalam belajar sehingga dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. Menurut Briggs (Briggs, 1977). media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan sebagainya. Kedudukan media pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak dapat berlangsung dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat berjalan secara maksimal.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pemikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kesiapan dalam diri siswa sehingga dapat merangsang belajar siswa (Angkowo R & A. Kosasih, 2007). Media dalam dunia pendidikan digunakan sebagai sarana penyaluran ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran mencakup semua sumber daya yang diperlukan untuk berkomunikasi selama pembelajaran, bentuknya dapat berupa perangkat keras (*hardware*), seperti

komputer, TV, proyektor dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mendorong perkembangan yang terjadi pada media pembelajaran. Di era perkembangan ini, pendidikan yang bersifat konvensional sudah mulai tergantikan dengan pendidikan berbasis teknologi informasi. Namun percepatan ini harus sebanding dengan fasilitas penunjangnya agar motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin meningkat. Perkembangan zaman mengharuskan guru untuk terus berkembang dan meningkatkan kompetensinya (Nurgiansah & Pringgowijoyo, 2020). Guru yang kompeten bisa menggunakan beragam media pembelajaran, baik yang modern maupun yang tradisional. Peningkatan kualitas dalam pembelajaran adalah salah satu target yang harus diupayakan oleh setiap pendidik dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya termasuk media pembelajaran (Kusnadi et al., 2017).

Senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer dalam (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran yaitu salah satu alat bantu mengajar bagi guru menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa untuk menulis, berbicara dan imajinasi siswapun akan lebih terangsang. Dengan demikian proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta dapat mengatasi kebosanan dalam belajar dikelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului oleh tanggapan terhadap suatu tujuan. Berdasarkan konsep yang dikemukakan oleh Mc. Donald dalam (Hamalik, 2011) mengandung tiga unsur penting sebagai berikut: (1) motivasi menyebabkan perubahan energi pada setiap individu manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia, maka kemunculannya akan menyangkut aktivitas fisik manusia, (2) motivasi ditandai dengan munculnya *feeling*/perasaan seseorang. Motivasi relevan dengan masalah psikologis, afeksi dan emosi yang dapat menentukan

perilaku manusia, (3) motivasi dirangsang karena adanya tujuan. Motivasi memang berasal dari dalam diri manusia, tetapi timbul karena dirangsang/digerakkan oleh unsur lain. Dalam hal ini, tujuannya menyangkut kebutuhan.

Selaras dengan hal tersebut, menurut Clayton Alderfer dalam (Nashar, 2004:42) “Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang sebaik-baiknya. Motivasi belajar siswa memiliki faktor yang berbeda-beda. Menurut Sardiman yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah: tingkat motivasi belajar, tingkat kebutuhan belajar, minat dan sifat pribadi. Keempat faktor tersebut saling mendukung dan timbul dalam diri siswa untuk menimbulkan semangat belajar untuk melakukan kegiatan sehingga tujuan pemenuhan kebutuhannya tercapai (Sardiman, 2018:92).

Media grafis adalah salah satu jenis media visual non proyeksi yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual. Media grafis merupakan media visual non proyeksi yang menarik perhatian karena dapat menggambarkan suatu konsep dengan jelas. Menurut Alrwele (N. Alrwele, 2017:110), Infografis (*Infographics*) adalah singkatan dari *information* and *graphics*. Sementara itu, Damyanov & Tsankov dalam (Damayanti et al., 2020:3) menyatakan bahwa infografis berperan penting dalam menyederhanakan informasi dan meningkatkan penanganan data bagi pembaca, sehingga lebih mudah dan cepat dipahami. Pada penjelasan di atas dapat disederhanakan bahwa media infografis adalah media visual yang berperan penting dalam menyampaikan informasi atau materi melalui simbol-simbol visual yang bertujuan untuk mengilustrasikan suatu konsep agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Kemudian, pandangan lain dari sudut pandang pembelajaran adalah bahwa media grafis tidak hanya sebagai sumber belajar tetapi juga sebagai alat kognitif untuk belajar. Hal ini juga dikatakan oleh Gebre bahwa infografis ini dapat digunakan untuk menyampaikan presentasi visual dari data dan ide dan sudah banyak digunakan sebagai alat kognitif untuk membangun pengetahuan dan meningkatkan pemahaman pembaca terhadap suatu situasi (Engida Gebre, 2018:19).

Anggie Fatma ul alifah, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN (Studi Kuasi Eksperimen Kelas VIII di SMP Negeri 15 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan Kewarganegaraan diambil dari istilah *Civic Education*, dan oleh sebagian pakar diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewargaan dan Pendidikan Kewarganegaraan. Istilah Pendidikan Kewargaan diwakili oleh Azyumardi Azra dan Tim ICCE (*Indonesian Center for Civic Education*), sedangkan istilah Pendidikan Kewarganegaraan diwakili oleh Zamroni, Muhammad Numan Soemantri, Udin. S. Winataputra, dan Tim CICED (*Center Indonesian for Civic Education*).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu program pendidikan yang mempunyai ruang lingkup yang relatif luas dan mencakup sedikitnya tiga domain pada proses pembangunan karakter, yakni (1) secara konseptual pendidikan kewarganegaraan berperan dalam mengembangkan konsep-konsep dan teori, (2) secara kurikuler Pendidikan kewarganegaraan mengembangkan sejumlah program pendidikan dan model implementasinya dalam mempersiapkan siswa sebagai insan dewasa yang berkarakter melalui forum-forum pendidikan, dan (3) secara sosial kultural pendidikan kewarganegaraan melaksanakan proses pembelajaran kepada masyarakat supaya menjadi warga negara yang baik (Lisnawati et al., 2022:653).

Berdasarkan fakta dan temuan awal dilapangan diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, seringkali materi yang disampaikan hanya disajikan dalam bentuk teks yang dirasa kurang menarik secara visual membuat siswa menjadi malas membaca dan mempelajari lebih dalam isi buku. Selain itu guru terbiasa menggunakan media *power point* sehingga siswa hanya mengamati dan melihat ke arah *white board*. Siswa tidak dilibatkan sama sekali dalam penentuan maupun penggunaan media pembelajaran yang akan dipakai. Kurangnya media pada pembelajaran PKn menjadi sebuah kendala untuk siswa dalam memahami materi Pembelajaran PKn bahkan membuat siswa kurang memiliki motivasi belajar pada mata pelajaran PKn.

Setelah peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 15 Bandung, pada keadaan pasca pandemi ini terjadi penurunan motivasi belajar siswa. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan salah satu hambatan dalam bidang pendidikan. Hal tersebut terjadi salah satunya pada mata pelajaran

PKn, dimana dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat siswa yang kurang memperhatikan, merasa malas ketika proses belajar mengajar di mulai, lebih senang bermain bersama teman, dan malu bertanya jika kurang memahami materi yang telah disampaikan. Peneliti menemukan sebuah masalah bahwa pembelajaran yang dilakukan pada pasca pandemi ini mengakibatkan kurangnya ketertarikan belajar bagi para siswa, terlebih selama kurang lebih 2 tahun siswa belajar dalam pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah masing-masing.

Dalam dunia pendidikan guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Salah satunya dalam penyelesaian masalah mengenai membangkitkan motivasi belajar siswa. Pada hakekatnya, strategi utama dalam membangkitkan motivasi belajar terletak pada guru atau pengajar itu sendiri. Mc. Keachie dalam (Saptono, 2016) berpendapat bahwa kemampuan guru menjadikan dirinya sebagai model yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan bakat pada siswa merupakan aset terpenting dalam memotivasi.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah keterampilan guru (Prawitasari, 2015:146). Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru sebagai sumber belajar PPKn belum optimal dan ketersediaan media pembelajaran belum banyak berkembang. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar pada mata pelajaran PPKn. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu mendongkrak motivasi belajar siswa, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat. Oleh karena itu, salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media berbentuk infografis sebagai penunjang pembelajaran PPKn.

Infografis dapat dikatakan sebagai salah satu cara kreatif untuk mengkomunikasikan informasi dengan grafik secara jelas dan cepat. Tidak hanya grafik, beberapa infografis yang menarik juga menggunakan diagram, simbol, dan ilustrasi. Infografis sangat populer karena mereka membantu orang untuk menyampaikan sebuah pesan. Dalam dunia pendidikan saat ini, infografis dapat menjadi pilihan baru untuk guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswanya. Sebuah pembelajaran dengan media infografis akan memudahkan siswa

Anggie Fatma ul alifah, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN (Studi Kuasi Eksperimen Kelas VIII di SMP Negeri 15 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam memahami materi, berpengaruh pada daya ingat dan daya nalar peserta didik (Rahman Susetyo et al., 2015). Dengan menggunakan infografis sebagai alat bantu mengajar, seakan-akan kita bercerita secara visual kepada siswa kita. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian terhadap peningkatan pemahaman mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran infografis.

Fenomena-fenomena mengenai kurangnya media pembelajaran dalam PPKn yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn membuat peneliti tertarik untuk meneliti fenomena tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas, dalam penelitian ini penulis mengusul judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Infografis Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn (Studi Kuasi Eksperimen Kelas VIII Di SMP Negeri 15 Bandung)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana motivasi peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran infografis dalam pembelajaran PPKn?
2. Bagaimana motivasi peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint dalam pembelajaran PPKn?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran infografis terhadap motivasi belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint dalam pembelajaran PPKn.

Anggie Fatma ul alifah, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN (Studi Kuasi Eksperimen Kelas VIII di SMP Negeri 15 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran infografis dalam pembelajaran PPKn.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran infografis terhadap motivasi belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran Infografis. Teori yang sudah ada bisa dijadikan sebagai referensi bagi penelitian dengan tema yang sama meskipun menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya, karena dapat memberikan data yang sesuai kebijakan yang telah ditetapkan.

1.4.3 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Sebagai pedoman guru dalam mewujudkan tugas guru yang profesional, sehingga mampu menerapkan media pembelajaran infografis sebagai upaya membangkitkan motivasi belajar siswa.
2. Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penerapan media pembelajaran infografis.
3. Menambah pengalaman mengajar dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran pendidikan.

b. Bagi Sekolah

1. Sebagai bahan mengevaluasi terhadap program sekolah.
2. Dapat meningkatkan mutu pelaksanaan pembelajaran melalui media pembelajaran infografis.
3. Dapat mengoptimalkan kemampuan sekolah, untuk menyediakan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Anggie Fatma ul alifah, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN (Studi Kuasi Eksperimen Kelas VIII di SMP Negeri 15 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. Bagi Universitas
 1. Menambah khasanah dalam penelitian yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh banyak pihak terutama bagi Program Studi Ilmu Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia.
 2. Menambah perbendaharaan kepustakaan
- d. Bagi Peneliti
 1. Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya dalam membuat inovasi dan variasi dalam penggunaan media pembelajaran PPKn.
 2. Sebagai syarat tugas akhir dalam menyelesaikan pendidikan guna memperoleh gelar sarjana.

1.4.4 Manfaat Isu Serta Aksi Sosial

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengalaman serta referensi baru dalam pembelajaran PPKn.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I: PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang merupakan sistematika penyusunan skripsi. Pada bagian latar belakang penelitian ini berkenaan dengan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang digunakan oleh pendidik. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan media pembelajaran Infografis dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perbedaan motivasi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA, berisi tentang konsep-konsep atau teori-teori utama dan pendapat para ahli yang terkait dengan bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan sesuai bidang yang diteliti, posisi teoritis peneliti berkenaan dengan masalah yang diteliti. Pada bagian kajian pustaka penelitian ini berisi tinjauan tentang media pembelajaran, tinjauan tentang infografis, tinjauan tentang motivasi belajar siswa, dan juga tinjauan tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Anggie Fatma ul alifah, 2023

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN (Studi Kuasi Eksperimen Kelas VIII di SMP Negeri 15 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB III: METODE PENELITIAN, berisi tentang desain penelitian yang digunakan, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data. Dalam proposal penelitian ini berisi waktu dan tempat penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN, berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI berisi tentang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.