

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM SISWA SD NEGERI PEKAUMAN 1 KOTA BANJARMASIN MELALUI MODEL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Wahdah Refia Rafianti
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin

Abstrak: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA materi sistem tata surya kelas VI SD dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Rancangan penelitian adalah PTK sebanyak dua siklus model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif untuk kelas VI pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci : Motivasi belajar, Media Pembelajaran Interaktif, IPA.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam peningkatan sumber daya manusia yang terdidik dan terampil. Sumber daya manusia yang terdidik ini akan dapat dengan mudah menyerap informasi baru dengan efektif, sehingga mereka mempunyai kemampuan yang handal dalam menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Dalam era globalisasi modern ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut juga mempengaruhi dalam perkembangan pendidikan. Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang harus disiapkan oleh guru maupun siswa. Ada beberapa unsur yang saling terkait yang menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan. Di antara unsur penting itu antara lain adalah media pembelajaran. Salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru, Arsyad (2002). Guru sebagai salah satu unsur peningkat mutu pendidikan perlu menyesuaikan kemampuannya sesuai tuntutan perkembangan pendidikan dan teknologi di masyarakat.

Multimedia interaktif adalah seperangkat gambar atau animasi yang dapat dilihat oleh guru dan siswa. Multimedia merujuk pada presentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar, seperti grafik statis (ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau grafik dinamis seperti animasi dan video (Mayer, 2009).

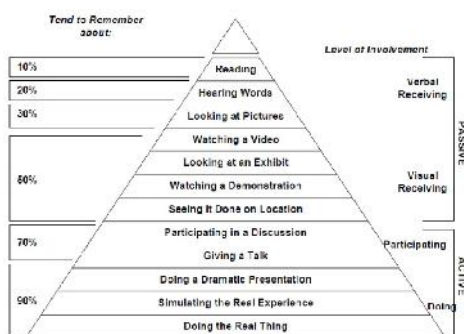
Suriansyah; Aslamiah; Sulaiman; & Noorhafizah (2014) mengemukakan bahwa media termasuk sarana pembelajaran. Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media

pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya.

Setiap media dapat direkayasa menjadi model pembelajaran. Hakikat model pembelajaran adalah adanya urutan penggunaan media yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu kelancaran proses belajar-mengajar dan memudahkan siswa dalam mengikuti dan memahami materi pembelajaran. Setiap model pembelajaran yang dipilih dalam perencanaan pembelajaran mencerminkan urutan pembelajaran (Artistiana: 2013). Weil dalam Suriansyah; Aslamiah; Sulaiman; & Noorhafizah (2014) mengemukakan model pembelajaran sering disamakan pemahamannya dengan istilah strategi pembelajaran, yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas mengajar.

Usaha memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran akan memberikan pengalaman yang berkesan. Dale dalam Munir (2008:67) mengklasifikasikan pengalaman belajar menurut tingkat paling konkrit ke tingkat paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama Kerucut Pengalaman. Dewasa ini, pemikiran tersebut dianut secara luas dalam menentukan media yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Dari Pengalaman Kerucut tersebut bisa diamati bahwa pengajaran yang paling konkrit adalah pengajaran yang menggunakan benda asli, kemudian naik ke tingkat pengalaman tiruan yang diatur, sampai pada akhirnya adalah pengalaman bersifat abstrak. Kerucut pengalaman atau *Cone of Learning* yang

dikemukakan oleh Edgar Dale bisa dilihat pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Kerucut pengalaman Edgar Dale

Kerucut Pengalaman tersebut dapat digunakan dalam memilih media, khususnya dalam pelajaran IPA pada siswa SD/MI pada pokok bahasan tertentu. Media tersebut pada hakekatnya merupakan sarana guna menunjang proses pembelajaran. Guna meningkatkan motivasi belajar dipandang perlu penggunaan media dalam pembelajaran yang pada gilirannya akan meningkatkan prestasi belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan fenomena alam. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA merupakan salah satu pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, guru dapat menampilkan sistem tata surya melalui media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti multimedia interaktif. Namun, dalam kenyataannya di sekolah, penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar IPA masih kurang maksimal. Bahkan ada pula yang tidak menggunakan media sama sekali. Dampak dari kurangnya penggunaan media pembelajaran, maka motivasi dan prestasi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa juga kurang maksimal atau dapat dikatakan masih rendah yaitu rata-rata 52 (hasil wawancara tanggal 5 Mei 2014).

KAJIAN PUSTAKA

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Heinich (1993) mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*).

Menurut Briggs dalam Haryanto (2012:1) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Rusman (2013) media pembelajaran secara umum adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses belajar-mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Ali (2005) penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar, dan mengurangi kesalahpahaman terhadap penjelasan yang diberikan.

Fungsi dan peranan media dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dan kualitas pendidikan, Gerlach dan Ely (1980:285) mengemukakan tiga keistimewaan atau kemampuan yang dimiliki media pengajaran, yaitu 1) media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, 2) media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, 3) media mempunyai kemampuan untuk menampilkan suatu objek atau kejadian bermakna.

Miarso (1984:100) menegaskan bahwa fungsi media dalam proses belajar-mengajar adalah: 1) merupakan sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa untuk mendorong motivasi belajar siswa. 2) Media berfungsi untuk memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan 3) mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Rusman (2012) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran di antaranya:

- a. sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran,
- b. sebagai komponen dari sub system pembelajaran,
- c. sebagai pengarah dalam pembelajaran,
- d. sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa,
- e. meningkatkan hasil dan proses pembelajaran,
- f. mengurangi terjadinya verbalisme,
- g. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra,

Selanjutnya, Rusman (2012) menjelaskan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa

- dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
 - d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad (2002:15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”

Menurut Sucipto (2010:1) multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Menurut Sucipto (2010:1-2), secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran menggunakan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih efektif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2012). Dengan demikian, satu hal yang paling utama dalam pendekatan kualitatif adalah kewajiban peneliti berada di lapangan penelitian dan bertemu langsung dengan sumber data yang diteliti.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas disebut Penelitian Tindakan Kelas. Arikunto, Suhardjono & Supardi (2006:58) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Wiraatmadja (2008) menjelaskan jenis penelitian ini dari sisi aktivitas seorang guru. Menurut Wiraatmadja (2008:60) tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran dan belajar dari pengalaman sendiri. Para guru dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1 Pertemuan Pertama

Pengamatan

Observasi atau pengamatan PTK dilakukan oleh observer, yang bertugas mengamati segala kegiatan dan tindakan yang dilakukan oleh guru maupun siswa selama pembelajaran.

Setiap kegiatan dicatat di lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Jika terdapat kekurangan akan ditindaklanjuti dan dijadikan sebagai bahan refleksi terhadap pertemuan selanjutnya.

Motivasi Belajar Siswa

Dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan MPI, perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi terlihat cukup baik. Beberapa siswa kurang bersemangat mendengarkan penjelasan. Tetapi ketika tayangan MPI sudah bisa dimulai dengan baik, siswa mulai tampak antusias dan bersemangat menyimak tayangan tersebut. Walaupun demikian, tidak semua siswa menunjukkan motivasi yang baik saat belajar.

Berdasarkan lembar observasi motivasi siswa siklus I pertemuan 1, keaktifan siswa secara individu dan kelompok dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

Skor Persentase Tian Siswa	Kriteria	Siklus I Pertemuan 1	
		Frekuensi	Persentase
76 - 100	Sangat Baik	0	0
51 - 75	Baik	13	43.33%
26 - 50	Cukup	15	50%
0 - 25	Kurang	2	6.66

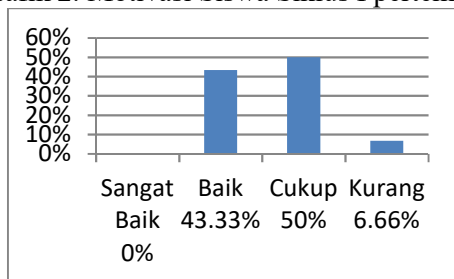
Jumlah	30	100%
Jumlah Siswa Yang Motivasi	13	43,3%
Kategori Motivasi Siswa	Cukup Baik	

Persentase peningkatan motivasi siswa

$$\text{Persentase} = \frac{J_u - S}{6} \times 100\% = \frac{1}{3} \times 100\% = 43,3\%$$

Berdasarkan data tabel 4.4 dapat di ketahui hasil observasi motivasi siswa pada pertemuan pertama siklus I. Pada pertemuan ini motivasisiswa yang paling besar frekuensinya adalah pada kriteria cukup yaitu 15 orang (50%), sedangkan siswa kriteria motivasi baik sebanyak 13 orang (43,33%), dan siswa dengan kriteria motivasi kurang/rendahsebanyak 2 orang (6,6%). Hal ini terjadi karena siswadan guru selama ini belum pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan audio visual seperti ini sehingga ada beberapa siswa yang belum bisa menyesuaikan diri namun hanya sedikit atau sebagian kecil siswa saja yang masih kurang memiliki motivasi terhadap pembelajaran IPA. Walaupun hanya sebagian kecil, namun motivasi belajar siswa tetap masih harus terus ditingkatkan sehingga semua siswa mencapai kriteria motivasi belajar yang baik dan sangat baik.

Grafik 2. Motivasi Siswa Siklus I pertemuan 1



Refleksi

Berdasarkan data dari hasil observasi dan evaluasi pembelajaran pada siklus satu pertemuan pertama ini dapat direfleksikan proses pembelajarannya sebagai berikut :

Motivasi siswa dalam pembelajaran

Kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menggunakan MPI dari segi motivasi siswa diantaranya:

- Siswa kurang fokus dalam memperhatikan MPI
- Kurangnya keberanian siswa untuk bertanya, dan memberikan kesimpulan, hal ini disebabkan siswa yang tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran dan baru mengenal peneliti sehingga mereka merasa canggung dan agak malu untuk mengeluarkan pendapatnya dengan jelas.

Untuk mengatasi kendala tersebut di atas, pada pertemuan selanjutnya diperlukan upaya pendekatan

secara individual untuk membangkitkan motivasi dan fokus perhatian serta mempersiapkan tayangan MPI dengan lebih baik lagi.

Pertemuan Kedua

Pengamatan

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan kedua diperoleh data sebagai bahan observasi dan evaluasi sebagai berikut:

Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan lembar observasi motivasi siswa siklus II pertemuan 2, motivasi siswa secara individu dapat digambarkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

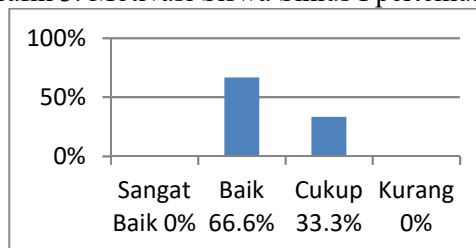
Skor Persentase Tian Siswa	Kriteria	Siklus I Pertemuan 2	
		Frekuensi	Persentase
76 - 100	Sangat Baik	0	0
51 - 75	Baik	20	66.6
26 - 50	Cukup	10	33.3
0 - 25	Kurang	0	0
Jumlah		30	100%
Jumlah Siswa Yang Motivasi Baik dan Sangat		20	66,6%
Kategori Keaktifan Siswa	Baik		

Persentase peningkatan motivasi siswa

$$\text{Persentase} = \frac{J_u - S}{6} \times 100\% = \frac{2}{3} \times 100\% = 66,6\%$$

Berdasarkan data tabel 4.7 dapat di ketahui hasil observasi motivasi siswa pada pertemuan pertama siklus I , pada pertemuan ini masih tidak ada siswa dengan motivasi sangat baik, namun jumlah siswa dengan motivasi yang baik meningkat dari 13 menjadi 20 orang siswa, 10 siswa kategori motivasi cukup baik, dan tidak ada siswa kurang memiliki motivasi terhadap mata pelajaran IPA. Siswa yang selama ini belum pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sudah mulai dapat menyesuaikan diri menyimak pelajaran melalui tayangan audio visual dan sangat tertarik dengan animasi yang menggambarkan planet-planet.

Grafik 3. Motivasi Siswa Siklus I pertemuan 2



Refleksi

Berdasarkan data dari hasil observasi dan evaluasi pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I ini dapat direfleksikan proses pembelajarannya sebagai berikut :

Motivasi Siswa

Setelah pertemuan ke dua pembelajaran, motivasi siswa semakin meningkat. Siswa sangat bersemangat mengerjakan tugas baik tugas kelompok maupun tugas individu. Terutama saat presentasi tugas kelompok, siswa disuruh untuk maju ke depan

dan menggunakan MPI. Namun ada beberapa siswa yang masih merasa takut dan malu untuk mengoperasikan MPI. Oleh karena itu tugas guru untuk memotivasi siswa agar lebih berani tampil dan menggunakan media MPI.

Pembahasan Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian terhadap aktivitas siswa dan belajar pertemuan pertama dan kedua dapat kita lihat pada tabel sebagai berikut :

Hasil observasi motivasi siswa

Tabel 3. Observasi Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Skor Persentase Tiap Siswa	Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
76 - 100	Sangat Baik	0	0	0	0
51 - 75	Baik	13	13	20	66.6
26 - 50	Cukup	15	15	10	33.3
0 - 25	Kurang	2	2	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%
Jumlah Siswa Yang Motivasi Baik dan Sangat Baik		13	43,3%	20	66,6%
Kategori Motivasi Siswa		Cukup Baik		Baik	

Hasil observasi motivasi siswa pada pembelajaran pertemuan pertama dan kedua siklus I ini dapat disimpulkan bahwa siswa sudah lebih bisa mengkondisikan diri dalam pembelajaran yang disampaikan guru menggunakan MPI sehingga pembelajaran mulai kondusif. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang masih kurang berani untuk bertanya jika menemukan kesulitan pada proses pembelajaran dan belum sepenuhnya mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Siklus II , Pengamatan

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama diperoleh data sebagai bahan observasi dan evaluasi sebagai berikut:

Motivasi Belajar Siswa

Dalam pembelajaran IPA menggunakan MPI, perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi sudah baik. Berdasarkan lembar observasi motivasi siswa siklus II pertemuan 1, keaktifan siswa secara individu dan kelompok dapat digambarkan dalam Tabel 4.12. Berikut hasil observasi motivasi belajar siswa siklus II Pertemuan 1 yang dicatat oleh observer :

Tabel 4. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

Skor Persentase Tiap Siswa	Kriteria	Siklus II Pertemuan 1	
		Frekuensi	Persentase
76 - 100	Sangat Baik	0	0
51 - 75	Baik	21	70 %
26 - 50	Cukup	9	30 %
0 - 25	Kurang	0	0
Jumlah		30	100%
Jumlah Siswa Yang Motivasi Baik dan Sangat Baik		21	70%
Kategori Keaktifan Siswa		Baik	

Persentase peningkatan motivasi siswa

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{J_u - S}{6} \times 100\% \\ &= \frac{2}{3} \times 100\% = 70\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data dari tabel di atas dapat diketahui hasil observasi motivasi siswa pada pertemuan pertama siklus I . Pada pertemuan ini motivasi siswa hanya berada dalam dua kriteria yaitu

kriteria motivasi belajar baik, dan cukup baik. Oleh karena itu, masih belum ada siswa dengan motivasi kriteriasangat baik dan hanya mengalami peningkatan yang sangat sedikit. Namun siswa sudah mulai bisa menyesuaikan diri, mulai bisa menyimak pelajaran melalui tayangan MPI dan sangat tertarik dengan tayangan MPI yang menampilkan animasi yang menggambarkan anggota planet luar dalam sistem tata surya. Hal ini ditunjukkan oleh persentase motivasi siswa dalam kategori baik mencapai 70%, dan motivasi belajar siswa dalam kategori cukup baik 30%.

Refleksi

Berdasarkan hasil data observasi yang dilakukan peneliti pada motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) pada Siklus II

pertemuan pertama persentase tingkat motivasi siswa meningkat menjadi 70%. Secara keseluruhan motivasi siswa semakin tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa semakin tertarik dengan materi sistem tata surya yang ditampilkan guru menggunakan MPI yang menampilkan gambar dan suara yang khas untuk anak-anak.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan 2

Pengamatan

Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan kedua diperoleh data sebagai bahan observasi dan evaluasi sebagai berikut:

Motivasi Belajar Siswa

Bersadarkan lembar observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan 2, keaktifan siswa secara individu dapat digambarkan dalam Tabel 4.15.

Tabel 5. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Skor Persentase Tiap Siswa	Kriteria	Siklus II Pertemuan 2	
		Frekuensi	Persentase
76 - 100	Sangat Baik	5	17 %
51 - 75	Baik	25	83 %
26 - 50	Cukup	0	0
0 - 25	Kurang	0	0
Jumlah		30	100 %
Jumlah Siswa Yang Motivasi Baik dan Sangat Baik		30	100 %
Kategori Keaktifan Siswa		Sangat Baik	

Persentase peningkatan motivasi siswa

$$\text{Persentase} = \frac{J_u - S}{6} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan data tabel 4.15 dapat di ketahui hasil observasi motivasi siswa pada siklus II pertemuan kedua ,dimana pada pertemuan ini 5 orang siswa mencapai motivasi sangat baik. Siswa sudah mulai bisa menyesuaikan diri menyimak pelajaran melalui tayangan MPI dan sangat tertarik dengan animasi yang menggambarkan planet-planet sehingga sangat termotivasi mengikuti pelajaran IPA.

Refleksi

Dari hasil pengkajian terhadap tindakan-tindakan pada beberapa pertemuan sebelumnya, perbaikan terus dilakukan. Sehingga pada pertemuan

kedua siklus dua ini guru menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) ini sangat bagus dipergunakan karena terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajarsiswa semakin meningkat seperti yang diharapkan.

Pembahasan Siklus II

Hasil observasi motivasi siswa

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan MPI untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem tata surya di kelas VI, dapat dilihat hasil evaluasi siklus II pertemuan 2. Berdasarkan hasil evaluasi siklus II pertemuan 2 rentang nilai yang diperoleh siswa disajikan pada Tabel 4.18 berikut:

Tabel 6. Observasi Motivasi Siswa Siklus II Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Skor Persentase	Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
76 - 100	Sangat Baik	0	0	5	17%
51 - 75	Baik	21	70%	25	83%
26 - 50	Cukup	9	30%	0	0
0 - 25	Kurang	0	0	0	0
Jumlah		30	100%	30	100%
Jumlah Siswa Yang Motivasi Baik dan Sangat Baik		21	70%	30	100%
Kategori Motivasi Siswa		Baik		Sangat Baik	

Dari data hasil observasi motivasi siswa dapat digambarkan dalam grafik berikut ini:

Grafik 4. Motivasi Siklus II Pertemuan 1 dan dan 2



Dari grafik di atas menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa. Pada pertemuan pertama tingkat motivasi belajar siswa tidak ada yang tergolong sangat baik, pada pertemuan ke dua berubah meningkat menjadi 17%. Aktivitas siswa dalam kriteria baik sebesar 70% pada pertemuan pertama meningkat pada pertemuan kedua menjadi 83%. Pada pertemuan siklus ke dua ini semua siswa mencapai kriteria motivasi belajar yang baik dan sangat baik. Tidak terdapat siswa dengan kriteria motivasi belajar yang kurang maupun cukup baik. Dengan demikian guru berhasil menyelesaikan pembelajaran menggunakan MPI dengan baik dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus dan tiap siklus

terdapat dua kali pertemuan ini menunjukkan keberhasilan untuk mencapai hasil yang ditentukan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN Pekauman 1 Banjarmasin dengan jumlah murid sebanyak 30 siswa, yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Pembelajaran berlangsung menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi sistem tata surya. Adapun hasil observasi dan evaluasi pada penelitian ini baik siklus I maupun siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan data yang diperoleh dari pertemuan 1 dan 2 baik siklus I maupun siklus II dapat ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

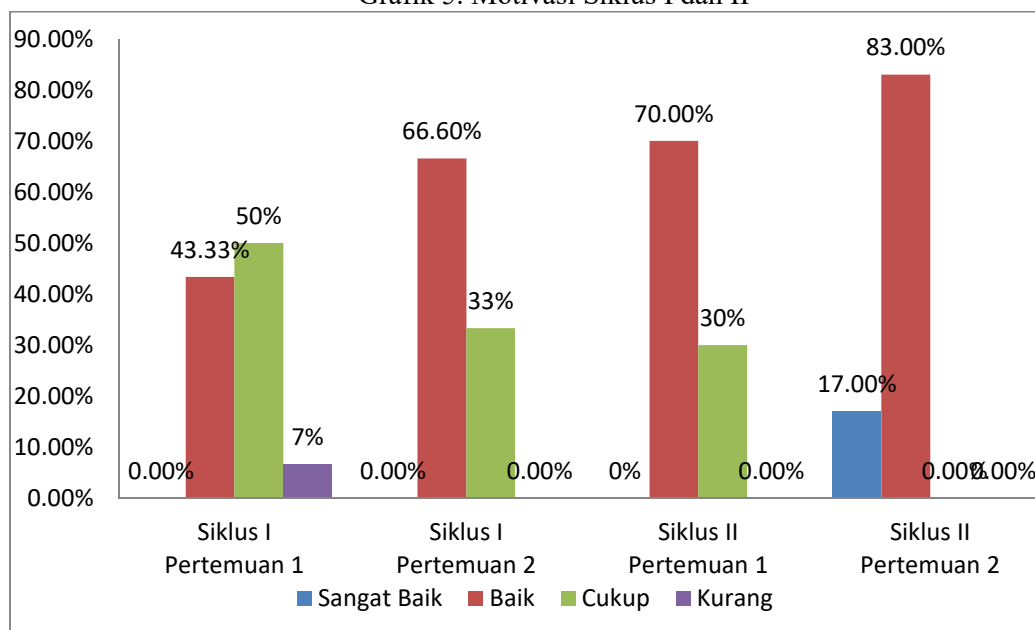
No	Pelaksanaan	Tingkat Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
1	Siklus I	Pertemuan 1	0	43,33%	50%	6,66%
2		Pertemuan 2	0	66,6%	33,3%	0
3	Siklus II	Pertemuan 3	0	70%	30%	0
4		Pertemuan 4	17%	83%	0	0

Pada tabel di atas menunjukkan perbedaan tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran di setiap pertemuan. Pada siklus I kriteria motivasi belajar

yang baik mengalami peningkatan hingga siklus ke II. Hal ini berarti pada setiap pertemuan motivasi siswa untuk mempelajari IPA terus meningkat.

Berdasarkan hasil perolehan data mengenai motivasi belajar siswa di atas, maka dapat kita tampilkan juga dalam bentuk grafik hasil peningkatan motivasi sebagai berikut :

Grafik 5. Motivasi Siklus I dan II



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan dari motivasi siswa dalam pembelajaran. Motivasi dengan kriteria sangat baik mengalami kenaikan sebesar 17% pada siklus I hingga siklus II.

Sedangkan motivasi belajar siswa dalam kriteria yang baik mengalami peningkatan pada siklus I yaitu pertemuan kedua yaitu 66,6% , sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan juga pada pertemuan pertama menjadi 70%, dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 83%.

Motivasi belajar siswa kriteria cukup mengalami penurunan antara siklus I dan II, pada siklus I mengalami penurunan dari 50% dan pertemuan ke dua menurun menjadi 33,3%, sedangkan pada siklus II semakin menurun lagi pertemuan 30% hingga tidak ada lagi siswa yang motivasinya cukup dan kurang karena meningkat menjadi baik dan sangat baik. Begitu pula pada kriteria motivasi belajar siswa kurang bermotivasi belajar juga terjadi penurunan, pada siklus I pertemuan 1 sebesar 7% hingga pada siklus II seluruh siswa dalam kriteria motivasi yang baik dan sangat baik.

PEMBAHASAN

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan bagi siswa, sebab siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar, tak mungkin melakukan aktivitas belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar yang baik pula. Oleh karena itu, motivasi sangat berpengaruh dalam pembelajaran. Maka perlu adanya inovasi dari guru sebagai pendidik, untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang

bervariasi, sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan anak akan memberi perubahan positif bagi peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Penggunaan media yang menarik dan memudahkan penguasaan materi bagi siswa dapat mendorong motivasi belajar siswa. Sebagaimana dibuktikan dari hasil penelitian, yaitu penggunaan MPI dapat meningkatkan motivasi belajar. Siswa yang sebelumnya diajarkan tanpa menggunakan media ini mempunyai rata-rata motivasi belajar yang rendah, namun setelah diajarkan dengan menggunakan MPI mengalami kenaikan kriteria motivasi belajarnya. Hal itu disebabkan Karena MPI yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan interaktif, sehingga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Hal ini mengingat bahwa MPI dapat memperjelas materi pembelajaran dan menyajikan materi sesuai dengan kondisi aslinya, sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Hasil penelitian ini ternyata mendukung pendapat dreden seperti dikutip Suriansyah (2014) bahwa pembelajaran akan efektif dan mampu meningkatkan untuk belajar (motivasi) apabila pembelajaran menyenangkan (*enjoyful learning*). Pembelajaran menyenangkan adalah suatu pembelajaran yang mempunyai suasana yang

mengasyikkan sehingga perhatian peserta didik terpusat secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (“*time on task*”) tinggi. Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Aspek ini berkaitan dengan motivasi dan minat murid dalam belajar yang harus terus ditumbuhkan dan dikembangkan selama pembelajaran berlangsung. Kesenangan belajar bukan hanya karena lingkungan belajar yang menggairahkan (mungkin belajar sambil bermain, menggunakan lingkungan alam sekitar, dan sebagainya), tetapi juga karena terpenuhinya hasrat ingin tahu (*need achievement*) murid. Pembelajaran yang menyenangkan memerlukan dukungan pengelolaan kelas dan penggunaan media pembelajaran, alat bantu dan/atau sumber belajar yang tepat. Pembelajaran yang menyenangkan dapat juga tercipta karena proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik belajar murid (seperti: konkret, holistik, manipulatif, dan lain-lain).

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif sebagai sarana belajar, dengan kata lain, belajar sambil bermain. Dalam penelitian ini digunakan multimedia interaktif. Selanjutnya Sanjaya (2008) menyatakan bahwa proses pembelajaran sebagai suatu proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa hanya mungkin dapat berkembang apabila siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Ini berarti bahwa pembelajaran dituntut untuk menciptakan proses yang menyenangkan bagi siswa, sehingga pakar pendidikan Belanda pernah menyebutkan bahwa ciptakan suasana belajar seperti di taman bunga. Hal itu berarti bahwa suasana pembelajaran harus enjoyable. Suasana yang menyenangkan ini tidak hanya dapat dilakukan dengan penataan ruangan, lingkungan, cahaya, keasrian, kebersihan dan keamanan saja, tetapi juga sangat tergantung ketepatan guru dalam memilih pendekatan pembelajaran yang dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tiap siklus dan pembahasan, maka dapat disimpulkan Penggunaan MPI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN Pekauman 1 Banjarmasin. Pada awalnya yaitu siklus I belum nampak adanya perbedaan yang signifikan sumbangan media hanya 23,3%, namun setelah

dicoba pada siklus II nampak adanya perbedaan yang signifikan pada peningkatan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan MPI bagi siswa sangat menarik dan menyenangkan, karena dikemas dalam tampilan yang memudahkan siswa untuk menguasai materi. Hal ini berarti penggunaan MPI pada pembelajaran IPA sangat efektif karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad. 2005. *”Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Dalam Mata Diklat Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK”*. Laporan Penelitian Research Grant PHK A2. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Artistiana, N. R. 2013. *Mengenal dan Mempraktekkan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Sahala Adidayatama.
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S. Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education.
- Heinich, R., et. al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Mayer, R. E. 2009. *Multi Media Learning, Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; Its Press.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung : CV Alfabeta
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sucipto, 2010. *Penulisan Naskah Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer (Multimedia)*. Makalah. Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP)
- Suriansyah, A., Aslamiah, Sulaiman, & Noorhafizah. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

