

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan  
Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**



Oleh :

Puji Nafiyatul Asiyah  
13.0305.0184

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

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan  
Kabupaten Magelang)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Puji Nafiyatul Asiyah

13.0305.0184

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI BERJUDUL**

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA**  
(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Deyangan 2 Mertoyudan Kabupaten Magelang)



Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pembimbing I

Dra. Lilis Madyawati, M.Si  
NIP. 19640907 198903 2 002

Pembimbing II

Ari Suryawan, M.Pd  
NIK. 158808132

## PENGESAHAN

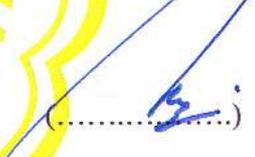
Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Juni 2017

Tim penguji skripsi:

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Ketua / Anggota) 
2. Ari Suryawan, M.Pd (Sekretaris / Anggota) 
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si (Anggota) 
4. Dhuta Sukmarani, M.Si (Anggota) 

Mengesahkan,  
Dekan FKIP

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Puji Nafiyatul Asiyah  
NPM : 13.0305.0184  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya 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 dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 21 Juni 2017  
Yang menyatakan



Puji Nafiyatul Asiyah  
13.0305.0184

## **MOTTO**

“Orang – orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu, orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan”

(Mario Teguh)

## **PERSEMBAHAN**

Seraya mengucap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibuku tercinta yang selalu merawat dan mendidikku dengan penuh cinta dan kasih sayang.
2. Kakak-kakakku yang selalu mendukungku dalam menggapai cita-citaku.
3. Almamaterku tercinta yang telah membekaliku dengan ilmu yang bermanfaat.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan sumbangan pemikiran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ir. Muh Eko Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Drs. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si dan Ari Suryawan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dewan dosen dan staf tata usaha Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Nurul Fatmawati selaku guru kelas tiga yang telah membantu dan membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.

penulis sebutkan satu persatu yang selalu mendukung sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat.

Penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Magelang, 21 Juni 2017

A handwritten signature in cursive script, appearing to read 'Shime', written in black ink.

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAKSI .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7

		Halaman
BAB II	KAJIAN TEORI	
	A. Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam .....	8
	B. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar .....	27
	C. Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif .....	31
	D. Kerangka Penelitian .....	47
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Rancangan Penelitian .....	50
	B. Seting Penelitian .....	52
	C. Subyek Penelitian dan Karakteristik Penelitian .....	52
	D. Variabel Penelitian .....	53
	E. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	54
	F. Metode Pengumpulan Data .....	55
	G. Instrumen Pengumpulan Data .....	56
	H. Uji Validitas .....	57
	I. Metode Analisis Data .....	58
	J. Indikator Keberhasilan .....	59
	K. Prosedur Penelitian .....	60
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian .....	80
	B. Pembahasan .....	101

	Halaman
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan .....	104
B. Saran .....	105
DAFTAR PUSTAKA .....	106
LAMPIRAN.....	109

## DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 Kisi- Kisi lembar Observasi Motivasi Belajar .....	63
2 Rangkuman Hasil Validasi Instrumen .....	64
3 Tindakan Pembelajaran Dengan Media 1 .....	67
4 Matrik Tindakan 1 .....	70
5 Tindakan Pembelajaran Dengan Media 2.....	73
6 Matrik Tindakan 2 .....	75
7 Tindakan Pembelajaran Dengan Media 3.....	78
8 Matrik Tindakan 3 .....	79
9 Daftar Subyek Penelitian .....	80
10 Hasil Observasi Prasiklus .....	83
11 Hasil Observasi Siklus 1 .....	84
12 Hasil Observasi Siklus 1 Subyek 1 .....	85
13 Hasil Observasi Siklus 1 Subyek 2.....	86
14 Hasil Observasi Siklus 1 Subyek 3.....	87
15 Rekapitulasi Persentase Perubahan Siklus 1 .....	88
16 Hasil Observasi Siklus 2.....	90
17 Hasil Observasi Siklus 2 Subyek 1 .....	91
18 Hasil Observasi Siklus 2 Subyek 2.....	92
19 Hasil Observasi Siklus 2 Subyek 3.....	93
20 Rekapitulasi Persentase Perubahan Siklus .....	94
21 Hasil Observasi Siklus 3 .....	95

TABEL	Halaman
22 Hasil Observasi Siklus 3 Subyek 1 .....	96
23 Hasil Observasi Siklus 3 Subyek 2 .....	97
24 Hasil Observasi Siklus 3 Subyek 3 .....	98
25 Rekapitulasi Persentase Perubahan Siklus .....	99

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Kerangka Berfikir .....	48
2 Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Penelitian .....	110
2 Lembar Observasi .....	112
3 Pedoman Wawancara .....	113
4 Data Kasar Hasil Observasi .....	114
5 Hasil Wawancara .....	119
6 Silabus Penelitian .....	129
7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	133
8 Materi Ajar .....	155
9 Media Pembelajaran .....	160
10 Dokumentasi .....	168

# **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan  
Kabupaten Magelang)

Puji Nafiyatul Asiyah

## **ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *power point* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, metode observasi dan metode wawancara. Analisis yang digunakan adalah analisi reflektif .

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa media *power point* interaktif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberi tindakan dalam tiga siklus. Peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada subyek 1 sebesar 64%, subyek 2 sebesar 68% dan pada subyek 3 sebesar 72%. Ketiga subyek tersebut mengalami peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

***Kata kunci : Media power point interaktif, Motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam***

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala alam. Dalam pendidikan formal Indonesia baik di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Atas (SMP), atau Sekolah Menengah Atas (SMA) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu pelajaran wajib. Konten materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di setiap jenjang berbeda-beda dan memiliki karakteristik masing-masing. Komponen Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar yaitu berupa gejala-gejala alam dasar, berbeda dengan Sekolah Menengah Pertama ataupun Sekolah Menengah Atas yang pembahasannya lebih mendalam. Namun, saat ini perkembangan konten dan materi Ilmu Pengetahuan Alam untuk Sekolah Dasar mulai dari kelas satu sampai kelas enam telah mengalami peningkatan yang signifikan, begitu juga dengan indikator pencapaiannya. Banyak manfaat yang akan didapat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam, salah satunya yaitu bertambahnya wawasan tentang konsep sains yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari, selain itu dengan bertambahnya Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan secara ilmiah dengan kata lain menghilangkan ilmu kira-kira ataupun mitos.

Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu kebutuhan yang harus terpenuhi. Khususnya bagi siswa Sekolah Dasar yang seharusnya

masa belajarnya lebih dioptimalkan, karena pada masa ini potensi siswa sangat besar, dengan daya serap belajar mencapai 70%. Dukungan terhadap siswa agar memiliki semangat dan motivasi yang tinggi dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam seharusnya lebih diperhatikan dan ditingkatkan supaya siswa memiliki hasil belajar yang bermakna. Hal tersebut menjadi tantangan bagi para pendidik dan orang tua agar terus memotivasi siswa supaya memiliki motivasi belajar yang tinggi khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Dasar.

Motivasi dalam belajar merupakan salah satu faktor yang akan mempengaruhi pembelajaran baik dalam proses maupun hasil. Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang menggerakkan seseorang untuk bertindak laku. Atkinson (Uno, 2016: 5) berpendapat bahwa kecenderungan sukses ditentukan oleh motivasi, peluang, serta intensif, begitu pula sebaliknya dengan kecenderungan untuk gagal.

Motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam sangat berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar seseorang. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat pembelajaran seseorang menjadi bermakna sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya juga. Dengan hasil belajar yang bermakna, kebermanfaatan ilmu yang dipelajari akan lebih terasa. Motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang rendah akan berdampak pada ketidakefektifan pembelajaran baik bagi guru maupun bagi siswa. Motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang rendah akan membuat siswa sulit belajar

dan memahami materi yang diajarkan guru, sehingga tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tidak tercapai dengan baik.

Faktanya saat ini motivasi belajar siswa Ilmu Pengetahuan Alam tergolong rendah. Seperti kondisi siswa kelas tiga di Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Di Sekolah Dasar tersebut motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alamnya rendah. Hal tersebut terbukti dari hasil angket yang menunjukkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam kurang digemari siswa, Ilmu Pengetahuan Alam menempati urutan kedua mata pelajaran di Sekolah Dasar yang tidak diminati setelah matematika. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas tiga, menunjukkan bahwa nilai akademik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tidak memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Banyak siswa-siswi yang kurang konsentrasi dan senang bergurau saat pembelajaran berlangsung bahkan ada yang mengantuk saat guru menerangkan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa di Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang masih rendah.

Banyak upaya yang telah dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam, salah satunya yaitu pembelajaran dengan metode belajar menemukan (*inquiry*), yaitu siswa belajar di luar ruangan dengan metode pembelajaran berkelompok yang lebih mengutamakan rasa nyaman anak dalam belajar. Namun hal tersebut kurang optimal, karena siswa menjadi fokus pada konteks bermain daripada belajar, sehingga tujuan pembelajaran kurang optimal dalam pencapaiannya, karena bukan motivasi

belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang meningkat namun motivasi bermain yang meningkat. Tenaga pendidik seharusnya menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa namun tetap dalam pengawasan dan aturan-aturan tertentu seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga membantu guru dalam mengelola kelas dan membantu siswa agar termotivasi untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Banyak manfaat yang didapat dengan menggunakan media dalam pembelajaran diantaranya, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. Dengan memanfaatkan media maka pembelajaran kooperatif akan terlaksana dengan baik. Komunikasi dua arah antara guru dengan siswa akan meningkatkan keefektivitasan suatu pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar yaitu *power point* interaktif. Media *power point* interaktif dapat mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran, mempermudah siswa

dalam berkonsentrasi dan mempermudah siswa dalam memahami materi, karena dalam media ini materi dirangkum dalam berbagai bentuk yaitu dalam bentuk teks, gambar, audio, video atau gabungan dan dikemas secara menarik. Media *power point* interaktif akan memberikan pembelajaran yang semi kontekstual bagi siswa. Dengan demikian diharapkan siswa dapat memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dengan baik dan benar. Semi kontekstual dalam hal ini yaitu berupa gambaran nyata atau bentuk pengaplikasian dari sebuah teori yang disajikan dalam bentuk video, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi. Pemahaman siswa yang baik akan membuat siswa senang dalam belajar sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna.

Selain mempermudah siswa dalam memahami materi, media *power point* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa. Konsep memudahkan siswa dalam memahami materi dengan menkontekstualkan teori akan membuat anak merasa senang dan nyaman dalam belajar karena dirasa materi yang dipelajari tidak sulit dan mudah diterima. Dengan demikian motivasi siswa untuk terus belajar Ilmu Pengetahuan Alam akan meningkat, dengan harapan akan terwujud pembelajaran yang berkualitas.

Dari latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan kajian ilmiah yang akan dituangkan dalam sebuah judul penelitian: “Efektivitas Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam”.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interatif Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran *Power Point* (PPT) Interatif Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam pengembangan ilmu selanjutnya serta sebagai bahan informasi tentang pembelajaran dengan memanfaatkan media *power point* interaktif .

### 2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa.

### 3. Manfaat bagi penulis

Menambah wawasan bagi penulis dan para pembaca yang budiman mengenai efektivitas media *power point* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

4. Manfaat bagi sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk lebih mengembangkann layanan pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam.

5. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman pada anak sehingga anak mengalami peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam**

##### 1. Pengertian Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam

Motivasi belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Definisi belajar sendiri menurut Gagne seseorang dikatakan belajar apabila terjadi suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi (Purwanto, 2011: 50). Secara garis besar belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan yang merupakan akibat dari suatu proses. Sedangkan definisi motivasi adalah dorongan, menurut Mc. Donald (Widiasworo, 2015:15) mengatakan bahwa "*motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*". Motivasi merupakan perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Reeve berpendapat bahwa motivasi adalah sesuatu yang menghidupkan (*energize*), mengarahkan dan mempertahankan perilaku, motivasi membuat siswa bergerak menempatkan mereka dalam suatu arah tertentu dan menjaga mereka agar terus bergerak (Ormrod, 2008: 30). Dari pendapat tersebut, kata motivasi dapat dimaknai sebagai

suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna meningkatkan hasil agar lebih optimal.

Berpedoman dari pengertian tersebut motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dapat disimpulkan sebagai suatu dorongan untuk melakukan sesuatu supaya terjadi perubahan perilaku yang cenderung tetap khususnya pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam dunia pendidikan motivasi belajar sangat penting dan diperlukan agar tujuan-tujuan belajar tercapai dengan baik. Motivasi yang tinggi pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran akan melahirkan aktivitas belajar yang optimal. Motivasi yang tinggi akan merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga dengan rasa ingin tahu yang tinggi akan membuat mereka semakin serius dalam memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru.

## 2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Para ahli mengklasifikasikan motivasi menjadi berbagai macam. Namun dalam kajian ini penyusun mengerucutkan pada macam-macam motivasi belajar. Dalam Shaleh (2009: 194) macam-macam motivasi dibagi menjadi dua, yaitu:

### a. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri seseorang itu sendiri tanpa dirangsang dari luar. Motivasi instrinsik juga diartikan sebagai motivasi yang pendorongnya ada kaitannya

dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam tujuan pekerjaan sendiri. Misalnya: orang yang gemar membaca, tidak usah ada yang mendorong, ia akan mencari sendiri buku-bukunya untuk dibaca karena ingin menambah wawasan. Uno (2016: 9) dalam bukunya menyederhanakan yang termasuk motivasi instrinsik adalah penyesuaian tugas dengan minat, perencanaan yang penuh variasi, umpan balik atas respon siswa, kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya. Motivasi instrinsik penting untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang karena adanya perangsangan dari luar. Motivasi ekstrinsik juga diartikan sebagai motivasi yang pendorongnya tidak ada hubungannya dengan nilai yang terkandung dalam tujuan pekerjaannya. Misalnya: seorang mahasiswa mengerjakan tugas karena takut dengan dosen. Uno (2016: 9) berpendapat bahwa yang termasuk motivasi ekstrinsik yaitu: penyesuaian-penyesuaian dengan minat, perencanaan yang penuh variasi, respon siswa, kesempatan peserta didik yang aktif, kesempatan peserta didik untuk menyesuaikan tugas pekerjaannya, dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Secara garis besar sesuatu dari luar atau bukan dari dalam diri yang mampu mempengaruhi seseorang untuk melakukan suatu hal dapat dikatakan sebagai motivasi ekstrinsik.

### 3. Tujuan Motivasi Belajar

Atkinson (Uno, 2016: 7) mengemukakan bahwa kecenderungan sukses ditentukan oleh motivasi, peluang, serta intensif, begitu pula sebaliknya dengan kecenderungan untuk gagal. Purwanto (2011: 50) berpendapat bahwa motivasi belajar bertujuan untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Dari pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa motivasi belajar sangat penting dan berpengaruh pada pembelajaran baik pada proses maupun hasil. Motivasi belajar siswa yang tinggi saat pembelajaran berlangsung, akan membuat proses pembelajaran efektif dan efisien dan hal tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar yang baik. Di bawah ini peneliti jabarkan beberapa tujuan motivasi belajar menurut Pintrich (2012: 30), diantaranya:

- a. Mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan. Dalam hal ini, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kebutuhan yang akan dipenuhi.
- b. Menentukan arah tujuan yang ingin dicapai. Motivasi yang dimaksud disini adalah sebagai kompas yaitu menunjukkan arah jalan dalam mencapai tujuan.

- c. Menentukan perbuatan yang harus dilakukan. Motivasi dalam hal ini berperan sebagai manager yaitu mengatur langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan.

#### 4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Secara umum, faktor yang mempengaruhi timbulnya motivasi pada diri seseorang dibagi menjadi dua yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Seperti yang disebutkan oleh Djamarah bahwa motivasi itu berasal dari diri pribadi seseorang yang disebut dengan motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut dengan motivasi ekstrinsik. Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Seperti yang telah dijelaskan pada tujuan motivasi yang salah satunya adalah sebagai mesin penggerak seseorang untuk melakukan sesuatu.

##### a. Faktor Internal

Faktor ini adalah faktor yang paling berpengaruh besar, karena faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam dirinya. Ketika faktor internal seseorang kuat, sebesar atau sebanyak apapun hambatan mempengaruhinya, seseorang tersebut tidak akan goyah. Dalam Widiaswara (2015:29) yang termasuk faktor internal adalah

##### 1) Sifat, kebiasaan dan kecerdasan

Berbagai karakter peserta didik sangat dipengaruhi oleh sifat, kebiasaan dan kecerdasan mereka masing-masing. Siswa

dengan sifat yang baik biasanya memiliki motivasi untuk melakukan hal-hal baik yang tinggi, begitu juga sebaliknya motivasi mereka akan menjadi rendah ketika mereka harus melakukan hal-hal yang kurang baik. Hal ini berlaku pada kegiatan belajar, siswa yang memiliki sifat yang baik, biasanya memiliki motivasi yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang berkepribadian kurang baik. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Aritoteles yang mengatakan kita adalah apa yang kita lakukan berulang-ulang, keunggulan kita bukanlah terletak pada tindakan kita, melainkan pada kebiasaan kita.

Menurut Widiaswara (2015: 30) kebiasaan atau pola hidup seseorang akan berpengaruh pada aktivitas yang mereka kerjakan. Siswa dengan kebiasaan yang baik akan termotivasi untuk melakukan hal-hal yang baik. Siswa yang terbiasa dengan aktivitas-aktivitas yang kurang baik akan malas untuk melakukan hal-hal yang baik. Belajar adalah suatu kegiatan yang baik dan bermanfaat. Siswa dengan kebiasaan dan pola hidup yang baik akan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Kecerdasaan merupakan hal yang berperan penting dalam mempengaruhi motivasi seseorang. Menurut Goleman (Trisnawati dan Saefullah, 2010: 20) kecerdasan adalah sebagian kumpulan kapasitas seseorang untuk bereaksi serah dengan tujuan, berfikir rasional dan mengelola lingkungan secara efektif. Kecerdasan yang

dimaksud dalam hal ini yaitu mencakup intelektual (IQ), kecerdasan emosi (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ). Siswa dengan tingkat kecerdasan yang tinggi akan memiliki motivasi yang tinggi dan siswa yang memiliki kecerdasan yang rendah biasanya motivasi belajarnya rendah.

## 2) Kondisi Fisik dan Psikologis

Selain karakteristik siswa hal lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah kondisi fisik dan psikologis. Kondisi fisik dalam hal ini meliputi postur tubuh, kondisi kesehatan, dan penampilan. Selanjutnya kondisi fisik siswa akan berpengaruh pada psikologis siswa tersebut. Siswa dengan postur tubuh yang berbeda dengan yang lainnya, biasanya akan mendapat perlakuan yang berbeda, seperti ejekan, hinaan, dsb. Ejekan-ejekan yang mungkin dianggap sebagai gurauan oleh si pengejek bisa jadi menjadi hal yang mengganggu dan bisa membuat *down* bagi korban ejekan. Kesehatan siswa juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar. Siswa yang sedang tidak fit akan mengalami penurunan motivasi belajar karena mereka akan cenderung susah berkonsentrasi dan malas belajar.

Menurut Widiawara (2015: 31) kondisi psikologis siswa seperti percaya diri, perasaan gembira, rasa takut dan tertekan akan berpengaruh pada motivasi belajarnya. Siswa dengan rasa percaya diri yang tinggi biasanya memiliki motivasi yang tinggi, karena

mereka selalu antusias dalam mengikuti kegiatan apapun, karena siswa dengan rasa percaya diri yang tinggi selalu optimis bahwa dia bisa melakukannya. Kemudian siswa dengan perasaan takut dan tertekan baik pada orang tua, guru maupun teman cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah. Biasanya siswa dengan kondisi ini selalu menginginkan proses pembelajaran cepat usai.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang tak kalah penting dalam mempengaruhi motivasi belajar seseorang. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar. Beberapa faktor luar yang berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik menurut Saleh (2009: 45) sebagai berikut:

1) Guru

Dalam pembelajaran guru berperan penting dalam menyukseskan proses pembelajaran. Salah satu hal harus dilakukan guru dalam menyukseskan proses pembelajaran adalah dengan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menurut Prey ( Sanjaya, 2016: 30) peran guru digambarkan sebagai komunikator, sahabat yang dapat memberikan nasihat-nasihat, motivator sebagai pemberi inspirasi dan dorongan, pembimbing dalam pengembangan sikap dan tingkah laku serta nilai-nilai, orang yang menguasai bahan yang diajarkan. Guru yang profesional akan mampu menciptakan pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk menjawab rasa

ingin tahu mereka dan mengantarkannya pada penguasaan kompetensi tertentu. Motivasi belajar siswa akan cenderung menurun dengan pola ajar guru yang kaku. Motivasi belajar sangat penting, oleh karena itu guru harus selalu memberikan motivasi yang kuat terhadap peserta didik, karena dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

## 2) Lingkungan belajar

Lingkungan belajar yang kondusif juga sangat berpengaruh besar pada motivasi belajar siswa. lingkungan belajar yang kondusif akan mendorong peserta didik untuk selalu termotivasi dalam belajar. Begitu juga sebaliknya lingkungan belajar yang tidak kondusif akan membuat peserta didik malas dalam belajar.

Menurut Reid (2009:54) terdapat 20 faktor lingkungan pembelajaran yang berpengaruh pada motivasi belajar di antaranya: tata letak mebel, perancangan kursi dan meja, posisi meja guru terhadap siswa, pengaturan bangku siswa, fleksibilitas agar dapat bergerak dan menyesuaikan dengan tata ruang kelas, warna dan perancangan ruang. Banyaknya cahaya, prediktabilitas dan rutinitas, norma di kelas, struktur, banyaknya pilihan, lingkungan pembelajaran informal, kesempatan pembelajaran penjelajahan, ruang kelas yang menarik penglihatan sebagai tempat bekerja,

memberi siswa rasa kepemilikan dan tanggung jawab, lingkungan yang memberi rangsangan dan mendukung, merangsang semua indera, atmosfer yang bebas dari tekanan dan stres. Memungkinkan adanya interaksi sosial dengan persentase kegiatan signifikan, meningkatkan perkembangan berbagai macam ketrampilan dan ketertarikan-intelektual, fisik, estetis, sosial, dan emosi.

### 3) Sarana prasarana

Tidak dapat dipungkiri bahwa ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sekolah dengan segudang fasilitas akan membuat siswanya terus termotivasi untuk belajar. Para siswa akan merasa senang dan lebih mudah mempelajari materi pelajaran karena berbagai sarana dan prasarana yang mendukung setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu menurut Juhairiyah (2012: 7) kehadiran media kreatif sangat membantu guru dalam menyalahi keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tertentu.

### 4) Orang tua

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan dalam belajar anak. Menurut Dalyanto (2010: 29) keluarga merupakan pendidikan yang pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapat pendidikan dan bimbingan. Sikap orang tua yang selalu memperhatikan kemajuan belajar anaknya, akan mendorong anak untuk lebih semangat

dalam belajar. Perhatian dan peran orang tua memang sangat dibutuhkan oleh peserta didik khususnya peserta didik dengan rentang usia Taman Kanak-kanak –Sekolah Menengah Pertama, karena mereka belum mampu mandiri dalam segala hal, termasuk dalam hal belajar. Tujuan belajar akan lebih optimal jika orang tua bekerjasama dengan baik dengan mengubah cara pikir orang tua tentang sekolah adalah bengkel anak.

#### 5. Indikator Motivasi Belajar

Indikator menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan. Dalam penelitian ini peneliti memerlukan indikator sebagai acuan untuk membuat instrument penelitian untuk mengukur motivasi belajar.

Banyak para ahli yang berpendapat tentang indikator-indikator motivasi yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa, di antaranya Widiaworo. Indikator motivasi belajar menurut Widiaworo (2015: 24) dibagi menjadi sembilan yaitu: Sering bolos, Sering absen, Asal mengikuti pelajaran, Malas mengerjakan tugas, Rasa ingin tahu rendah, Cepat putus asa bila mengalami kesulitan, Cepat bosan, Tidak ada usaha untuk mencapai prestasi, Rendahnya pencapaian hasil belajar

Menurut Uno (2016: 31) indikator motivasi belajar ada enam, di antaranya: adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan,

adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Schunk (2008:16) indikator motivasi yang umum digunakan ada empat, antara lain: pilihan tugas, usaha, kegigihan, dan prestasi.

Dari beberapa indikator tersebut peneliti dapat mengukur tingkat motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan indikator gabungan dari ketiga ahli tersebut untuk mengukur motivasi belajar siswa, yaitu: kehadiran siswa, Cepat bosan, pilihan tugas, usaha dan kegigihan.

## 6. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa

Seorang tokoh mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan motivasi ekstrinsik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Biehler dan Snowman (Ward, 2010: 18) yang mengatakan bahwa seseorang tidak bisa secara langsung memberi motivasi kepada orang lain, motivasi datang dari diri sendiri. Namun demikian bukan berarti motivasi ekstrinsik tidak berpengaruh sama sekali dan seorang guru tidak bisa mempengaruhi anak didiknya agar memiliki motivasi belajar yang tinggi. Saat ini seperti yang kita ketahui banyak tokoh-tokoh motivator yang sangat terkenal dan digemari masyarakat karena kepiawaian mereka dalam memotivasi. Tidak

sedikit pula cerita tentang suksesnya seseorang karena termotivasi oleh orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik juga memberi dampak yang berarti. Dari uraian tersebut, sebagai pendidik dan calon pendidik harus terus berupaya agar anak didik memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Berikut beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar yaitu : memberi angka, hadiah, kompetisi, memberi ulangan, pujian, minat dan hasrat untuk belajar. Selain itu menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu adanya kesadaran dari dalam diri siswa untuk belajar dan dibantu atau didorong oleh faktor dari luar seperti lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat yang memberikan dampak positif bagi siswa.

Menurut Reid (2009: 24) ada dua puluh empat strategi yang dapat digunakan guru untuk membangun motivasi siswa di antaranya: dukung keberagaman gaya pembelajaran, dorong kreativitas siswa, pastikan kesuksesan dengan langkah-langkah kecil prestasi, berikan umpan balik kepada siswa mengenai kemajuan pribadi mereka sendiri, pembelajar harus percaya pada kemampuan diri mereka, akui gaya individual tiap-tiap anak, pastikan bahwa tugas berkaitan dengan usia dan minat, gunakan pengamatan untuk memulai mengetahui preferensi anak di kelas anda terhadap pembelajaran dan lingkungan, berfokuslah pada tugas dan kurikulum, gunakan beragam gaya belajar untuk pelajaran di kelas, pastikan pelajarannya bermakna, minimalkan tekanan, kerja kelompok,

penilaian diri, tunjukkan kemajuan, hindari potensi stigma, kembangkan tanggung jawab siswa, dukunglah pilihan siswa, bagi siswa tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, berfokuslah pada pembelajaran dan sekaligus pengajaran, libatkan kelas dalam pengambilan keputusan, rayakan kesuksesan, gunakan umpan balik positif, doronglah evaluasi diri.

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan tidak membebani siswa dengan tekanan-tekanan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. terbebasnya siswa dari tekanan-tekanan akan membuat perasaan siswa nyaman dan aman, sehingga siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan khidmat dan pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna.

## **B. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar**

### **1. Pengertian IPA di Sekolah Dasar**

Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak Sekolah Dasar menurut Paolo dan Marten yaitu mengamati apa yang terjadi, mencoba apa yang diamati, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, menguji bahwa ramalan-ramalan itu benar. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD lebih ditekankan pada penanaman pengetahuan dasar, dengan demikian pembelajaran yang dilakukan seharusnya lebih disesuaikan dengan karakteristik yang ada.

Menurut Sulistyorini (2007: 8), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar harus melibatkan keaktifan anak secara penuh (*active learning*) dengan cara guru dapat merealisasikan pembelajaran yang mampu memberi kesempatan pada anak didik untuk melakukan keterampilan proses meliputi: mencari, menemukan, menyimpulkan, mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai, dan pengalaman yang dibutuhkan. Dengan demikian pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dapat melatih dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan proses dan dapat melatih siswa untuk dapat berpikir serta bertindak secara rasional dan kritis terhadap persoalan yang bersifat ilmiah yang ada di lingkungannya.

## 2. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Berdasarkan kurikulum 2006 yang berbasis kompetensi, tujuan pembelajaran untuk tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki penekanan yang berbeda. Pada prinsipnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar membekali siswa dengan kemampuan berbagai cara untuk “mengetahui” dan “cara mengerjakan” yang dapat membantu siswa dalam memahami alam sekitar. Secara rinci tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu sebagai berikut (Depdiknas dalam Maslichah Asy’ari, 2006: 12):

- a. Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi masyarakat. Konsep bahwa belajar tanpa paksaan hasilnya akan lebih bermakna daripada belajar karena dipaksa memang benar. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menanamkan rasa ingin tahu siswa tentang alam, sehingga siswa dapat belajar atas kemauan sendiri dan menganggap bahwa belajar bukanlah kewajiban namun kebutuhan yang harus terpenuhi. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi maka motivasi belajar ilmu pengetahuan alam siswa akan menjadi tinggi pula, dengan demikian diharapkan dapat berdampak baik bagi hasil belajarnya. Sikap positif merupakan salah satu karakter yang menjadi tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam, dengan sikap positif diharapkan ilmu yang dipelajari dapat bermanfaat dan tidak merugikan semua pihak. Reaksi redoks bagi ilmuwan yang memiliki sikap positif dimanfaatkan untuk membuat kembang api, namun disisi lain reaksi redoks dibuat untuk bom yang bisa menghancurkan suatu tempat dengan sekali ledakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sikap positif sangat diperlukan.
- b. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Mengilmiahkan jawaban-jawaban dari suatu peristiwa alam atau menghilangkan mitos dari dunia pengetahuan merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Karena dalam pembelajaran ilmu pengetahuan

alam siswa diajari untuk menyelidiki sebelum membuat keputusan sebagai proses pemecahan masalah. Dengan demikian diharapkan dapat membentuk karakter siswa agar menjadi insan yang teliti.

- c. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Memperdalam pengetahuan tentang alam akan bermanfaat bagi seseorang salah satunya yaitu mengaplikasikan teori tersebut dikehidupannya. Teori-teori yang telah dikemukakan oleh para ilmuwan, tidak akan berarti apa-apa bagi seseorang yang hanya mempelajarinya tanpa memahami . Pemahaman yang benar akan suatu teori akan mengantarkan seseorang pada inovasi perkembangan teori tersebut, seperti teori gravitasi yang menyatakan bahwa benda yang jatuh pasti kebawah, dari teori tersebut seorang pengusahawan menciptakan pompa gravitasi untuk mengalirkan air dari tempat rendah ke tempat tinggi yang penggunaannya tanpa listrik ataupun bahan bakar melainkan melalui bantuan dari gravitasi bumi.
- d. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Salah satu tujuan dari bertambahnya pengetahuan seseorang tentang alam yaitu seseorang tersebut dapat memanfaatkan alam sekitarnya dengan baik guna memudahkan kehidupannya. Namun demikian, seseorang bukan hanya punya hak untuk memanfaatkan alam, namun juga punya kewajiban untuk memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan, supaya alam ini tidak rusak. Dengan

bertambahnya pengetahuan tentang manfaat lingkungan dan alam diharapkan menumbuhkan rasa kepedulian seseorang terhadap kelestarian lingkungannya.

- e. Menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Albert Einstein merupakan salah satu ilmuwan terkemuka di dunia, beliau pernah mengatakan bahwa seluruh alam ini ada yang mengatur dan mengendalikan. Hal tersebut didasarkan atas penelitiannya tentang organ manusia yang rumit dan dapat berfungsi dengan sempurna tanpa alat kontrol apapun. Hal tersebut membuat Einstein sadar bahwa Tuhan YME adalah yang berkuasa atas hal tersebut. Dari kisah inspirasi Albert Einstein tersebut, mempelajari ilmu pengetahuan alam diharapkan dapat menyadarkan seseorang bahwa alam beserta seluruh isinya adalah anugrah dari Tuhan YME yang harus kita syukuri. Salah satu wujud syukur kepada Tuhan YME yaitu dengan menjaga dan melestarikan lingkungan dan alam dengan sebaik-baiknya.

### 3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA di SD

Daryanto (2014: 190) menuturkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mencakup dua aspek, yaitu:

- a. Kerja ilmiah, yang mencakup: penyelidikan/ penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah.

b. Pemahaman konsep dan penerapannya, yang mencakup:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya, meliputi: cair, padat, gas.
- 3) Energi dan perubahannya, meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta, meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.
- 5) Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat merupakan penerapan konsep sains dan keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.

Berdasarkan ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Alam seperti yang diuraikan tersebut, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan peneliti uji dalam penelitian ini termasuk dalam kategori bumi dan alam semesta. Dalam penelitian ini peneliti akan berfokus pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada konsep pelestarian sumber daya alam. Pada penelitian ini peneliti menggunakan satu Standar Kompetensi dan tiga Kompetensi Dasar. Berikut peneliti jabarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III (tiga) semester II (dua) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2.  
Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA Kelas SD

Standart Kompetensi	Kompetensi Dasar
11. Memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat	1. Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan
	2. Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan
	3. Menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan

#### 4. Materi Pokok Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar

Berdasarkan silabus BSNP ilmu pengetahuan alam kelas tiga tahun ajaran 2016/ 2017 semester dua materi pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III pada materi pokok pelestarian sumber daya alam memiliki sub-sub bagian sebagai berikut:

##### a. Pengertian Sumber Daya Alam

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang ada di alam dan diperlukan makhluk hidup untuk mempertahankan kehidupannya. Yang dikatakan sumber daya alam adalah benda yang ada di alam yang merupakan ciptaan Tuhan YME bukan ciptaan manusia. Binatang, tumbuhan, air adalah sumber daya alam, sedangkan ember, rumah atau sesuatu yang diciptakan manusia bukan termasuk sumber daya alam.

##### b. Jenis-Jenis Sumber Daya Alam

Sumber Daya Alam dibagi menjadi dua, yaitu Sumber Daya Alam yang dapat diperbaharui dan Sumber Daya Alam yang tidak dapat diperbaharui.

- 1) Sumber Daya Alam yang dapat diperbaharui adalah Sumber Daya Alam yang dapat diproduksi secara berkesinambungan. Contoh: binatang , hutan, tumbuhan, air, tanah, udara.
- 2) Sumber Daya Alam yang tidak dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang bisa habis dan tidak bisa diproduksi lagi. Contoh: logam, gas bumi, batubara dan minyak bumi. Terbentuk dari sisa-sisa organisme yang prosesnya mencapai berjuta-juta tahun.

c. Manfaat Sumber Daya Alam

Sumber daya alam bermanfaat bagi makhluk hidup yang ada di bumi. Bagi manusia Sumber Daya Alam bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan hidup seperti dimanfaatkan untuk kebutuhan sandang, pangan, dan papan.

- 1) Sumber Daya Alam yang dapat dimanfaatkan manusia untuk kebutuhan sandang adalah kapas yang berasal dari tumbuhan kapas yang bisa digunakan untuk membuat kain, ulat sutera untuk membuat pakaian.
- 2) Sumber Daya Alam yang dapat dimanfaatkan manusia untuk kebutuhan pangan adalah hewan ternak untuk dimakan, tanaman atau sayuran yang bisa dimakan seperti pisang dan buah-buahan lainnya.

3) Sumber Daya Alam yang dapat dimanfaatkan manusia untuk kebutuhan papan adalah tanah untuk tempat membuat rumah, kayu, pasir, batu dan besi untuk bahan membuat rumah.

d. Kelestarian Sumber Daya Alam

Tidak diragukan lagi manfaat dari Sumber Daya Alam bagi manusia untuk kelangsungan hidup mereka. Namun akhir-akhir ini banyak berita yang menyatakan bahwa keberadaan Sumber Daya Alam di bumi semakin hari semakin menipis. Banyak hutan yang gundul, air bersih yang minim, dan juga pemanasan global. Hal itu menunjukkan bahwa kelestarian Sumber Daya Alam saat ini diambang kepunahan. Untuk itu kita sebagai manusia, kita harus bijak dalam memanfaatkan Sumber Daya Alam dan juga harus menjaga kelestariannya agar Sumber Daya Alam tidak punah.

e. Dampak Jika Sumber Daya Alam Habis

Pemanfaatan Sumber Daya Alam secara berlebihan dalam jangka waktu lama dapat menimbulkan kerusakan lingkungan seperti kepunahan hewan, tumbuhan, tanah longsor, kebakaran hutan, dan pencemaran. Penambangan batu bara dapat menimbulkan kerusakan lingkungan seperti pencemaran sungai dan pengikisan tanah. Jika lingkungan sudah tercemari akan berdampak pada kesehatan manusia sendiri. Selain itu masih banyak lagi dampak yang akan timbul jika Sumber Daya Alam tidak kita jaga dan dilestarikan. Sebagai manusia yang baik kita harus sadar untuk terus berupaya menjaga dan

melestarikan Sumber Daya Alam agar kelak anak cucu kita tetap dapat melangsungkan hidupnya sebagaimana mestinya.

f. Upaya Pelestarian Sumber Daya Alam

Agar hutan terus menjalankan fungsinya maka kelestarian hutan harus dijaga dengan cara menebang pohon secara selektif (tebang pilih), mencegah perdagangan liar, dan reboisasi. Agar hewan tidak punah maka harus dilakukan hal-hal berikut: mengembangbiakkan hewan, tidak merusak habitat hewan, menghindari perburuan liar. Berikut ini adalah hal-hal yang bisa kita lakukan untuk menjaga Sumber Daya Alam, diantaranya:

- 1) Menggunakan sepeda jika hanya jarak dekat
- 2) Mematikan lampu, kran air dan kompor jika tidak digunakan
- 3) Menggunakan bahan bakar alternatif

Indonesia adalah salah satu Negara yang Sumber Daya Alamnya melimpah ruah. Sebagian besar Sumber Daya Alam yang ada di bumi ada dibelahan penjuru Indonesia. Kita patut bersyukur karena dikaruniai nikmat yang begitu indah. Namun demikian, bila Sumber Daya Alam di Indonesia tidak dijaga dengan bijak akan rusak dan habis. Dengan demikian perlu dilakukan pelestarian Sumber Daya Alam. Dalam upaya melestarikan Sumber Daya Alam yang ada di Indonesia, Pemerintah melakukan hal-hal diharapkan dapat menjaga kelestarian Sumber Daya Alam, hal-hal tersebut diantaranya dengan mendirikan:

- 1) Suaka Margasatwa

Suaka Margasatwa adalah tempat untuk melindungi hewan-hewan langka dan akan punah. Di Indonesia sudah banyak suaka margasatwa yang didirikan, bahkan ada satu yang diakui dunia sebagai salah satu keajaiban dunia yaitu, pulau komodo. Dengan adanya suaka margasatwa ini diharapkan dapat membantu para hewan-hewan yang ada agar berkembang biak dengan baik.

## 2) Cagar Alam

Cagar alam adalah tempat untuk melindungi tanaman-tanaman langka dan akan punah agar tetap lestari.

## 3) Hutan Lindung

Berbeda dengan suaka margasatwa dan cagar alam, hutan lindung melindungi seluruh isi yang ada di hutan itu sendiri, baik tumbuhan maupun hewan.

### **C. Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif**

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

Media adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Menurut Heinich (Daryanto, 2013: 4) medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Gagne dan Briggs (Hasnida, 2015: 34) mendefinisikan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset, kamera, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi

dan komputer. Sutirman (2013:15) lebih menjabarkan lagi mengenai pengertian media, beliau mendefinisikan pengertian media pembelajaran sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.

Menurut Lessin, dkk dalam Azwandi (2007: 98) macam-macam media pembelajaran dibedakan menjadi lima, yaitu : media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor), media berbasis cetak (buku, penunutan, alat bantu kerja), media berbasis visual (bagan, grafik, peta), media berbasis audio-visual (vidi, film, slide), media berbasis komputer (pengajaran berbantuan computer, video interaktif). Sedangkan menurut Aqib (2014: 52) macam-macam media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: media grafis (gambar, bagan, peta, dll), media audio (radio, alat perekam), dan multimedia (dibantu proyektor). Dari pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media *microsoft power point* interaktif termasuk dalam jenis multimedia yang mana penggunaannya berbantuan komputer dan proyektor.

*Microsoft Power Point* interaktif adalah suatu media berbasis multimedia yang penggunaannya dengan berbantuan LCD proyektor.

Menurut Munir (2012: 5) multimedia adalah presentasi konten yang menggunakan kombinasi media teks, suara, gambar, statis, bergerak, animasi, video. Daryanto (2010, 163) mengemukakan bahwa *Microsoft Power Point* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan program berbasis multimedia. Menurut Elsy *microsoft power point* merupakan salah satu jenis program aplikasi yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia. Program *power point* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat menyimpan data. Berdasarkan pengertian *microsoft power point* yang telah dipaparkan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *microsoft power point* merupakan perangkat lunak (*software*) yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya relatif murah. *Microsoft office power point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media, seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan grafik, serta animasi.

Dalam media ini aspek interaktif menjadi salah satu keunggulan yang menonjol. Dengan aspek interaktif media bukan hanya dapat digunakan oleh si pembuat saja namun bagi para pengguna juga dapat menggunakannya dengan mudah. Menurut Munir (2012: 60) interaktif bisa berupa navigasi, simulasi, dan satu kemampuan untuk mengotrol

elemen-elemen yang ada. Menurut Daryanto (2013: 51) media interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pada media pembelajaran *power point* interaktif ini dilengkapi dengan tombol-tombol atau navigasi yang bertugas sebagai petunjuk arah atau pengontrol bagi para penggunanya, sehingga para pengguna dapat menggunakannya dengan mudah.

Dari pengertian berbagai ahli tersebut dapat dinyatakan, bahwa media pembelajaran *power point* interaktif adalah alat untuk menyampaikan informasi dengan memanfaatkan program software yang dapat memuat teks, gambar maupun video dan dilengkapi dengan tombol navigasi sebagai petunjuk atau pengontrol penggunaan.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

Menurut Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sanaky (2013: 10) menjabarkan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Dengan media pembelajaran pengajaran menjadi lebih menarik perhatian pembelajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pembelajar tersebut. Dalam hal ini media berperan sebagai penjaga konsentrasi siswa, sehingga siswa dapat terus mempertahankan konsentrasinya selama belajar. Konsentrasi siswa yang baik akan

menciptakan suasana kelas menjadi kondusif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh pembelajar. Dalam hal ini media berperan sebagai simulator, yaitu memberi gambaran yang nyata agar pemahaman siswa lebih bermakna pada memori siswa. Menghadirkan contoh penerapan teori dalam bentuk nyata merupakan salah satu fungsi media pembelajaran. Dengan demikian teori yang disampaikan diserap bukan hanya dalam bentuk teori semata, namun juga dalam bentuk pengaplikasiannya, sehingga hasil belajar akan lebih bermakna.
- c. Pembelajar akan berperan aktif dalam pembelajaran karena banyak aktivitas yang dilakukan bukan hanya mendengarkan semata. Dengan adanya media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami teori dengan sempurna yaitu dengan cara mempraktekkan atau membuktikan teori yang ada. Dengan demikian peran siswa dalam pembelajaran menjadi aktif dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.

Setelah mengetahui banyak manfaat yang didapat dari penggunaan media pembelajaran, berikut peneliti jabarkan manfaat dari menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif, yaitu:

- a. Dengan menggunakan media *power point* interaktif ini, guru dapat merangkum semua materi dengan menarik karena dapat dikemas dalam bentuk teks, gambar dan video. Dengan pengemasan materi

yang baik, akan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan efektif dan efisien, hal ini akan membuat guru tidak kehabisan atau kekurangan waktu saat memaparkan materi, sehingga materi dapat disampaikan dengan baik dan lebih bermakna. Manfaat penggunaan media bagi siswa yaitu memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Kesulitan siswa untuk fokus akan terbantu dengan bervariasinya penyajian materi. Materi dalam bentuk teks yang panjang akan cepat membuat siswa mudah jenuh, dengan begitu materi dalam bentuk gambar dan video dapat digunakan sebagai selingan, sehingga fokus siswa dalam belajar akan kembali terkumpul.

- b. Media *power point* interaktif dapat digunakan dalam jangka panjang dan dimana saja. Media ini merupakan media berbasis multimedia yang dikemas dalam bentuk software, sehingga bisa digunakan secara berulang-ulang dan dalam jangka waktu yang lama karena tidak membusuk. *Power point* interaktif merupakan media yang mudah dibawa kemana saja, karena media ini dapat disimpan dalam laptop, *flashdisk*, dan HP.
- c. Media *power point* interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik untuk guru maupun siswa. Media pembelajaran akan membuat materi yang disampaikan guru sampai kepada murid dengan baik. Kualitas pembelajaran yang baik akan menentukan kebermaknaan belajar seseorang (murid). Belajar yang bermakna akan

membuat seseorang memiliki hasil belajar yang baik, semakin tinggi kebermaknaan belajar seseorang maka akan semakin baik hasil belajar yang didapatkan.

- d. Media ini dapat digunakan oleh siapa saja karena terdapat tombol navigasi sebagai petunjuk arahnya. Bukan hanya guru (pembuat media) saja yang dapat menggunakan media ini, wali murid bahkan murid sendiri dapat menggunakannya dirumah untuk belajar mandiri. Dengan kata lain, media ini dirancang sebagai alternatif dalam bagi guru untuk mempermudah akses orang tua dalam meminta bahan ajar. Meningkatnya kesadaran orang tua akan pendidikan putra-putrinya menjadi kabar yang menggembirakan bagi para pendidik, konsep bahwa sekolah adalah bengkel anak sudah mulai terkikis. Dengan demikian guru dapat memberikan media *power point* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran kepada seluruh wali murid sebagai bahan belajar di rumah. Kerjasama yang baik antara guru dengan wali murid akan membuat hasil belajar anak menjadi optimal.

### 3. Tujuan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

Tujuan menggunakan media dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Sanaky (2013: 10) tujuan media pembelajaran dijabarkan sebagai berikut:

- a. Dengan memanfaatkan media ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Mempermudah guru dalam hal ini yaitu membantu guru dalam menyampaikan materi,

sedangkan mempermudah siswa yang dimaksud yaitu membantu siswa dalam memahami konsep materi. Kejelasan guru dalam menyampaikan materi akan berdampak pada pemahaman yang baik bagi siswa.

- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Kekurangan waktu dalam menyampaikan materi merupakan salah satu masalah yang populer dialami oleh guru. Sistem belajar kebut rampung dijadikan solusi atas permasalahan tersebut. Namun solusi tersebut belum efektif, karena dengan cara megajar guru yang berfokus pada penyampaian dampaknya siswa kurang memahami teori yang diajarkan. Dalam hal ini media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk membantu guru dalam menerangkan dan siswa dalam memahami pelajaran, sehingga pembelajaran akan menjadi efektif dan juga efisien.
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar. Menjaga dalam hal ini yaitu menjaga agar pembahasan materi tidak keluar dari tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran dapat membantu guru fokus pada pembahasan yang ingin disampaikan dengan berdasarkan tujuan yang telah dirancang.
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.  
Berdasarkan pendapat tersebut, berikut penulis simpulkan tujuan penggunaan media *power point* interaktif khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III pada konsep sumber daya alam, diantaranya yaitu:

- a. Meningkatkan keefektifan dan keefisienan pembelajaran. Media ini dirancang agar semua materi yang akan diajarkan dapat tersampaikan dengan baik. Media ini menawarkan berbagai fitur yang menarik, sehingga dengan media ini materi yang akan dipaparkan dapat dikemas dengan menarik dan kaya makna, dengan demikian pembelajaran akan menjadi efektif. Kehabisan waktu dalam menyampaikan waktu juga sering dialami oleh para pendidik, pasalnya materi yang banyak harus disampaikan dalam waktu yang singkat dengan aturan indikator pembelajaran tercapai semua. Dengan media *power point* interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikna materi dengan waktu yang singkat.
- b. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. Kesiapan seorang pendidik yang kurang optimal biasanya akan membuat seseorang menjadi bingung dan terkadang kehabisan kata saat memaparkan materi, dengan media *power point* interaktif diharapkan dapat menjadi petunjuk arah bagi pendidik dalam pembelajaran. Ketika guru mengalami kebingungan atau lupa saat menerangkan, diharapkan media dapat berperan sebagai pengingat. Dengan berjalannya pembelajaran yang sesuai petunjuk akan menjaga kerelevansian isi materi dengan tujuan pembelajaran. Dengan kata lain media ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- c. Membantu konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang bervariasi dan pengemasan materi yang menarik media *power point* interaktif diharapkan dapat membantu siswa dalam mempertahankan konsentrasinya dalam belajar. Media berbasis multimedia ini akan mencuri perhatian siswa yang sedang penasaran dengan perkembangan dunia teknologi yang terus berkembang ini, dengan demikian konsentrasi siswa tidak mudah buyar.
- d. Memberikan pembelajaran yang bermakna bagi seluruh peserta didik. Salah satu tujuan belajar adalah menambah wawasan seseorang. Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang bermakna bagi para pembelajarnya. Dengan memanfaatkan media *power point* interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan kebermaknaan pembelajaran bagi para pembelajarnya. Media *power point* interaktif diharapkan dapat menjadi simulator teori, sehingga diharapkan siswa mendapat gambaran yang jelas yang diharapkan dapat memudahkan siswa dengan pemahaman yang benar.

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan Media

Berdasarkan Riski (2010: 3) Banyak orang yang menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran, hal tersebut dikarenakan program ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain sebagai berikut:

- a. Penyajiannya lebih menarik karena adanya warna huruf dan animasi. Media *power point* interaktif merupakan media yang memadukan berbagai bentuk mulai dari teks, gambar, audio dan video yang dikemas menjadi satu dengan tampilan yang menarik, hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Penggunaan media *power point* interaktif ini yang berbantuan komputer dan proyektor membuat siswa yang saat ini sangat tertarik dengan dunia teknologi menjadi penyemangat bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh antusias.
- b. Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan. Dengan media guru hanya perlu menerangkan hal-hal yang penting saja, karena dengan media guru akan lebih banyak mengajak siswa mengamati dan menyelidiki dalam bentuk abstrak.
- c. Pesan yang disampaikan mudah dipahami, apalagi jika slide yang ditampilkan tidak membosankan dan menarik. Dengan menjadikan media sebagai simulator atau penerjemah teori menjadi pengaplikasian diharapkan media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dengan baik.
- d. Mudah dibawa kemana-mana, dengan memindahkan file ke dalam CD ataupun *flashdisk*. Berbeda dengan media yang lain, media *power point* interaktif yang merupakan media berbasis multimedia yang berbentuk *software* ini dapat disimpan dalam *flashdisk* yang dapat dibawa kemana saja karena ukurannya yang kecil. Selain itu media ini

Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya dengan banyaknya keunggulan yang dimiliki oleh *power point* interaktif sebagai media pembelajaran, berarti sudah jelas sekali bahwa *power point* interaktif dapat mempermudah para pengajar dalam menyampaikan materinya dan juga para siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Selain memiliki keunggulan, *power point* interaktif juga memiliki berbagai kelemahan, kelemahan-kelemahannya menurut Munir (2012: 28) antara lain sebagai berikut:

- a. Harus ada persiapan waktu dan tenaga dalam mendisain materi pada *microsoft office power point*.
- b. Guru harus menyiapkan PC untuk presentasi di depan kelas bagi sekolah yang hanya memiliki satu PC dan penggunaannya dilakukan secara bergantian ,
- c. Guru harus mengetahui ruangan yang digunakan, agar pada saat menyampaikan proses pembelajaran dengan media *microsoft office power point* tidak terjadi hambatan seperti *font* yang tidak terbaca karena ruangan terlalu terang ataupun terjadi pemadaman listrik.

##### 5. Cara Membuat Media *Microsoft Power Point* Interaktif

Dalam membuat media terdapat hal-hal yang harus diperhatikan seperti yang dikemukakan oleh Aqib (2014: 52) diantaranya: *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (bermanfaat bagi pelajar), *accurate* ( benar dan tepat sasaran), *Leggitimate*

(sah dan masuk akal), *structured* (tersusun secara baik, runtut). Sedangkan menurut Mayer (2009: 80) hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat multimedia adalah memilih kata-kata yang relevan, memilih gambar-gambar yang relevan, manata kata dan gambar yang terpilih dengan menarik, memadukan representasi berbasis kata dan gambar dengan menarik. Berlandasan pendapat para ahli tersebut berikut langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam membuat media *Microsoft power pint* interaktif:

- a. Tentukan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang akan diajarkan. Kemudian dibuat dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang berisi tentang hal-hal yang akan dibutuhkan dan dilakukan dalam pembelajaran. RPP akan memudahkan pendidik dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilakukan, sehingga diharapkan dapat terwujud pembelajaran yang berkualitas.
- b. Mencari materi yang relevan dari berbagai sumber. Sebelum membuat media terlebih dahulu membuat materi yang akan disampaikan yaitu dengan cara mengumpulkan materi-materi terkait dari berbagai sumber. Cara yang mudah dan populer saat ini yaitu dengan mencari referensi dari internet.
- c. Mengumpulkan gambar dan video yang bisa dimanfaatkan. Media *power point* adalah media yang dikemas bukan dalam bentuk teks saja namun juga dalam bentuk gambar, audio maupun vidio. Dengan

demikian agar media *power point* menjadi sangat menarik diperlukan gambar dan vidio sebagai selingan dari teks materi yang ada. Cara mendapat gambar dan vidio yang menarik yaitu dengan *browsing* dan *download* di internet. Cara *download* di internet cukup mudah yaitu dengan mengklik icon internet baik *mozilla firefox* maupun *google chrome*, kemudian tulis *key word* atau kata kunci pada kotak pencarian lalu klik enter. Setelah memilih gambar dan vidio yang baik, menarik, dan bermakna lalu klik *download*. Setelah di *download file* akan otomatis tersimpan dalam komputer kita.

- d. Merancang slide semenarik mungkin. Setelah mendapat materi, gambar, audio dan vidio dan bahan lain yang diperlukan dalam pembuatan media *power point* interaktif, tahap selanjutnya adalah merancang dan membuat media dengan semenarik mungkin. Cara membuat *power point* interaktif tidaklah sulit, pertama kita buka aplikasi *power point* pada komputer kita dengan mengklik icon *power point* yang ada di desktop komputer. Kemudian klik insert, klik picture, pilih gambar yang akan dijadikan background lalu klik ok. Setelah menentukan background yang akan dipakai, kemudian duplikat slide sebanyak yang diperlukan, yaitu dengan cara aktifkan slide yang ada kemudian klik kanan dan pilih duplikat slide. Setelah slide telah selesai masukkan materi yang ingin diajarkan baik dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun vidio. cara memasukkan gambar, audio maupun vidio tidak beda jauh dengan cara memasukkan gambar untuk *background*.

Caranya yaitu dengan klik *insert* pilih *picture* untuk gambar, pilih audio untuk audio, dan pilih video untuk video. Tata letak materi harus disesuaikan dan semenarik mungkin agar tidak membosankan.

- e. Memberi tombol navigasi atau petunjuk arah. Untuk mempermudah pengguna petunjuk arah diperlukan agar tidak bingung dan dapat berjalan secara runtut dari a sampai z dan agar antar slide saling berhubungan. Petunjuk arah dibuat dengan sederhana dan tidak bertele-tele. Setelah membuat tombol petunjuk arah, kemudian tombol tersebut dihubungkan. Cara menghubungkan slide yaitu dengan cara klik tombol yang diinginkan kemudian klik insert lalu pilih *hyperlink* lalu pilih slide yang akan dihubungkan. Kemudian klik ok, begitu seterusnya.
- f. Mereview isi konten media dan juga kata-kata yang digunakan. Setelah semua selesai disusun, sebelum ditutup sebaiknya mereview isi yang ada dan juga mengedit apa hal-hal yang kurang pas agar materi yang terkandung berkualitas.
- g. Menguji coba media. Setelah melakukan pengecekan konten dan isi materi sebaiknya dilakukan pengujian media yang akan digunakan agar saat digunakan lebih sempurna. Cara menguji coba yaitu dengan mencoba mempresentasikan sendiri dengan mengslide show *softfile power point* dengan cara mengklik slide show kemudian pilih *from beginning*. Uji coba media tersebut sesuai dengan petunjuk yang ada.

## 6. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif

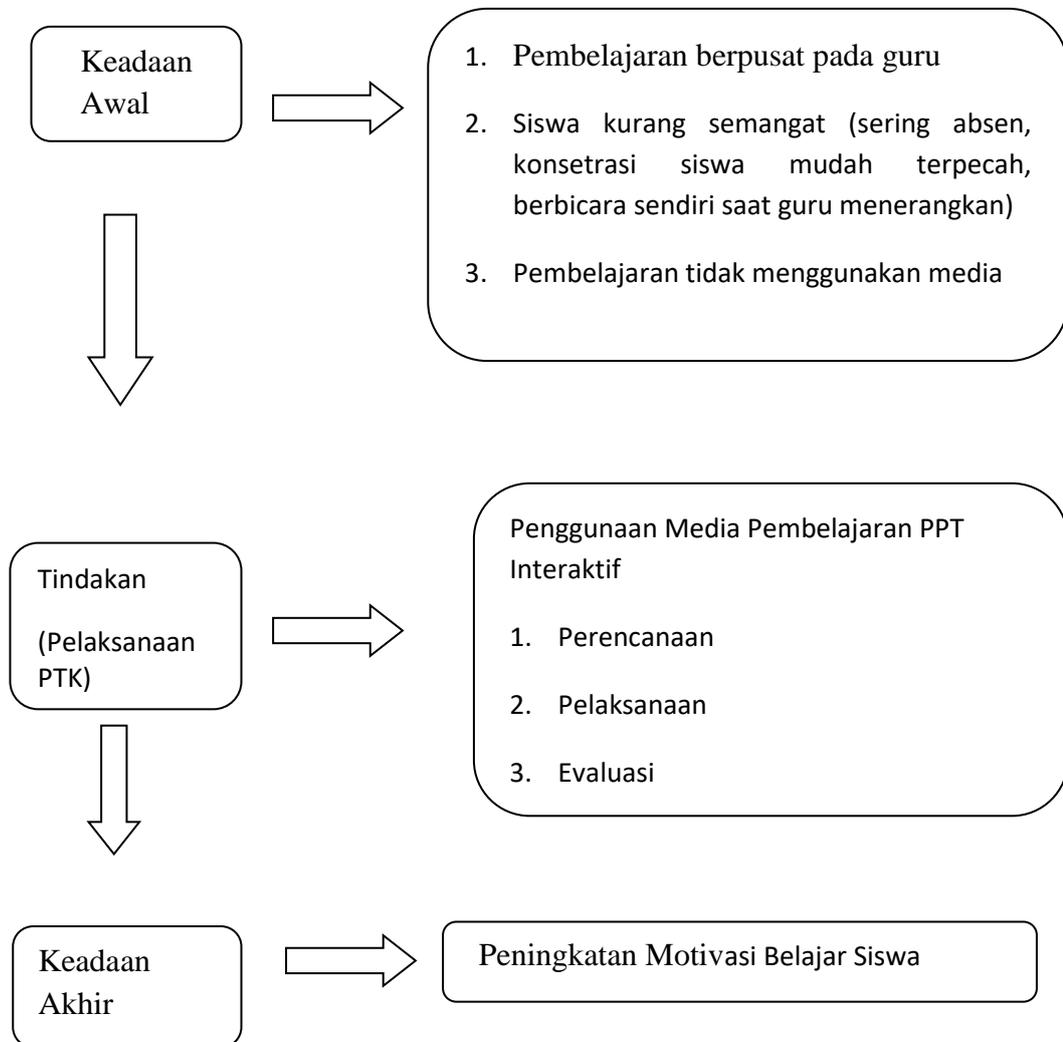
Untuk mengoptimalkan peran media, sebagai pendidik dan calon pendidik harus memahami dan menguasai cara penggunaannya dengan baik, sehingga saat menggunakannya kita tidak bingung lagi. Berikut ini peneliti jabarkan cara penggunaan media *power point* interaktif menurut (Mayer, 2009: 30) diantaranya:

- a. Siapkan *soft file power point* interaktif yang akan digunakan. Sebelum menggunakan media ini, pastikan *soft file power point* interaktif sudah siap dipresentasikan. Media *power point* interaktif merupakan media berbasis multimedia yang mungkin saja bisa terkena virus sehingga tidak bisa digunakan lagi, untuk meminimalkan resiko tersebut, sebaiknya *soft file power point* interaktif diduplikat dalam beberapa tempat.
- b. Siapkan komputer dan proyektor. Komputer dan proyektor merupakan alat pendukung dalam menggunakan media *soft file power point* interaktif ini, tanpa dua alat tersebut media *soft file power point* interaktif tidak bisa digunakan. Dalam hal ini peran keduanya sangat penting, sebelum digunakan pastikan bahwa kedua alat tersebut tidak rusak. Untuk lebih memaksimalkan dalam penggunaan media *soft file power point* interaktif *speaker active* sebaiknya digunakan, dengan alat tersebut saat pemutaran audio atau video suara dapat terdengar kepenjuru ruangan.

- c. Hubungkan komputer dengan proyektor yang sudah disambungkan dengan listrik dan *speaker active* jika diperlukan. Setelah alat-alat yang diperlukan tersedia, hubungkan dengan arus listrik, kemudian hidupkan computer, proyektor dan speaker. Hubungkan ketiga alat tersebut sehingga alat-alat saling terhubung, dan siap untuk digunakan.
- d. Buka *soft file power point* interaktif yang akan digunakan. Setelah semua alat siap untuk digunakan buka *soft file power point* interaktif, jika *soft file power point* interaktif tersimpan dalam *flashdisk* maka colokkan terlebih dahulu *flashdisk* tersebut pada komputer. Carilah *soft file power point* interaktif dalam computer, kemudian buka *soft file power point* interaktif yang dimaksud. Setelah *soft file power point* interaktif terbuka klik *slide show* agar penggunaan media lebih maksimal.

#### **D. Kerangka Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi. Melalui observasi, peneliti menemukan permasalahan yaitu rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA. Dari permasalahan tersebut, peneliti merumuskan masalah dan instrument penelitian. Kemudian peneliti melakukan analisis data penelitian. Harapannya dalam penelitian ini adalah media power point interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar anak pada pelajaran IPA. Berikut kami jabarkan kerangka berfikir penelitian ini dalam bentuk tabel dibawah ini:



Gambar 1  
Kerangka Berfikir

### E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Dalam penelitian ini hipotesis tindakannya adalah media

pembelajaran *power point* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Data yang diperoleh dari penelitian merupakan data-data yang baru yang belum pernah diketahui. Data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu. Data yang diperoleh dari penelitian digunakan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

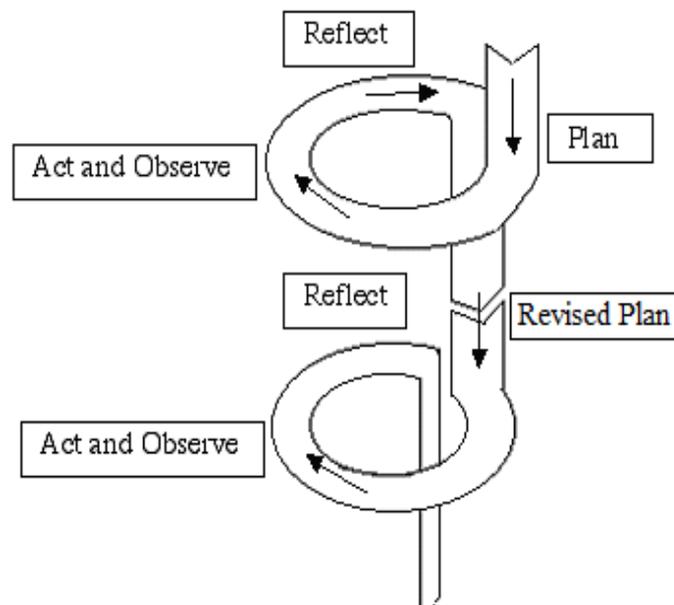
Penelitian ini akan membuktikan media pembelajaran *power point* interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan kendala-kendala yang terkait dengan motivasi belajar anak pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian meliputi :

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian adalah suatu kesatuan, rencana terinci dan spesifik mengenai cara memperoleh, menganalisis, dan menginterpretasi data. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, maka rancangan penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan data untuk menentukan tingkat keberhasilan jenis tindakan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas memiliki kekhasan tersendiri, diantaranya

penelitian tindakan kelas mengkaji masalah-masalah yang bersifat praktis, pelaksanaannya sangat situasional dan kondisional, penelitian tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran atau tidak diseting secara khusus untuk kepentingan penelitian semata.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc Tanggart. Model penelitian Kemmis dan Mc Tanggart ini memiliki tiga komponen yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi (Kusumah, 2010: 18). Adapun bentuk siklus model penelitian digambarkan dalam bentuk gambar berikut ini.



Gambar 2.

Model Penelitian Kemmis dan Mc Tanggart (Kusumah, 2010: 20)

## **B. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di dalam kelas dengan obyek pengamatan motivasi belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Berikut peneliti jabarkan obyek penelitian sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2016/2017. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan tingkat motivasi belajar ilmu pengetahuan alam yang masih rendah pada kelas III di Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2016/2017. Oleh karena itu peneliti berupaya meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan alam siswa dengan melakukan penelitian selama dua bulan mulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2017.

## **C. Subyek Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Karakteristik penelitian berarti ciri-ciri khusus pada subyek penelitian. Berikut penjabaran dari subyek dan karakteristik subyek penelitian dalam penelitian ini:

### **1. Sifat-sifat Subyek Penelitian**

Sifat-sifat subyek penelitian yang dimaksud adalah siswa kelas tiga Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang dengan rentang usia 9-10 tahun yang memiliki motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang rendah.

## 2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelangyang berjumlah 3 siswa.

## D. Variabel Penelitian

Variabel adalah subyek penelitian atau yang menjadi titik perhatian dalam penelitian. Variabel penelitian dapat dikatakan sebagai suatu hal yang akan diteliti. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu variabel *input*, variabel proses dan variabel *output*.

### 1. Variabel *Input*

Variabel *input* penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas tiga Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang semester genap tahun ajaran 2016/ 2017.

### 2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah penggunaan media *power point* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan alam.

### 3. Variabel *Output*

Variabel *output* adalah hasil dari proses. Dalam penelitian ini variable *outputnya* adalah meningkatnya motivasi belajar siswa kelas

tiga Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tahun ajaran 2016/ 2017.

#### **E. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel atau menspesifikkan kegiatan ataupun memberi suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Media *Power Point* Interaktif

Media *Power Point* Interaktif merupakan salah satu media berbasis multimedia yang penggunaannya berbantuan komputer dan proyektor yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan memanfaatkan program *software* yang dapat memuat teks, gambar maupun video dan dilengkapi dengan tombol navigasi sebagai petunjuk atau pengontrol penggunaan.

2. Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa

Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa adalah suatu dorongan untuk melakukan sesuatu supaya terjadi perubahan perilaku yang cenderung tetap khususnya pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam yang ditandai dengan kehadiran siswa lebih dari 60%, tidak bergantung pada penghargaan dalam belajar, selalu memilih tugas diantara aktivitas yang lain, banyak usaha dalam belajar, gigih saat menghadapi hambatan, dan memiliki prestasi yang baik.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini peneliti memilih jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian tindakan kelas pengumpulan data dapat diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/ triangulasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa metode observasi dan metode wawancara.

### **1. Metode Observasi**

Metode observasi dalam penelitian ini dikatakan sebagai sarana mengumpulkan data kualitatif, mencakup cermat memperhatikan dan secara sistematis mencatat apa yang dilihat dan didengar berlangsung dalam setting khusus. Obyek observasi dalam penelitian ini adalah motivasi belajar tiga siswa kelas tiga di Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa terkait motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam di dalam kelas.

### **2. Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. Berdasarkan strukturnya wawancara dibedakan menjadi dua yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Dalam penelitian ini jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara

terstruktur. Hal-hal yang akan ditanyakan telah terstruktur secara rinci sebelumnya. Dalam penelitian ini narasumber yang akan diwawancarai yaitu guru kelas tiga di Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Hal-hal yang ditanyakan meliputi motivasi belajar ketiga siswa yang menjadi objek penelitian.

### **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan dua instrumen, yaitu lembar observasi dan pedoman wawancara untuk memperoleh data.

#### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi digunakan untuk melakukan pengamatan dan pencatatan secara logis, sistematis dan rasional terhadap pembelajaran selama tindakan berlangsung. Lembar observasi ini digunakan untuk melihat tingkat motivasi belajar siswa kelas III khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif. Adapun hal-hal yang akan diobservasi meliputi: datang tepat waktu, tidak mengantuk saat pembelajaran, mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat, mengisi waktu luang dengan kegiatan dan aktif dalam pembelajaran.

#### **2. Pedoman Wawancara**

Sebelum melakukan wawancara peneliti membuat pedoman wawancara yang beracuan pada indikator motivasi belajar yang telah

dibahas pada tinjauan pustaka. Berikut hal-hal yang diungkap dari siswa melalui wawancara dalam penelitian, yaitu:

- a. Datang tepat waktu.
- b. Tidak mengantuk saat pembelajaran.
- c. Mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat.
- d. Mengisi waktu luang dengan kegiatan.
- e. Aktif dalam pembelajaran.

#### **H. Uji Validitas**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validasi triangulasi berbagai sumber. Triangulasi berbagai sumber yaitu validasi data dengan cara membandingkan derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Untuk menambah kepercayaan peneliti dalam menganalisis hasil penelitian, dalam hal ini peneliti dapat membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara tentang motivasi belajar siswa setelah dilakukan perlakuan yaitu melalui media pembelajaran berupa *power point* interaktif.

#### **I. Metode Analisis Data**

Metode analisis data adalah cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan tujuan dapat menyimpulkan hasil penelitian dengan akurat. Tujuan metode analisis data pada penelitian ini adalah untuk memperoleh bukti apakah terjadi perubahan (peningkatan) motivasi belajar

siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sebagaimana yang diharapkan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah data deskriptif dengan metode analisis refleksi. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subyek penelitian berdasarkan data variabel yang diperoleh. Analisis reflektif dilakukan dengan menggunakan dan mengkoordinasikan data hasil penelitian yang diperoleh peneliti dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dengan sesudah menggunakan media *power point* interaktif saat pembelajaran. Untuk mengetahui perubahan hasil tindakan sebagai akibat digunakannya media *power point* interaktif saat pembelajaran.

Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif berupa pencapaian motivasi belajar yang tinggi. Oleh karena itu data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis prosentase. Untuk mengetahui tingkat perubahan rumus yang digunakan dalam menghitung prosentase peningkatan motivasi belajar adalah sebagai berikut (Muhid, 2009: 69) :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- p : Persentase perubahan
- F : Jumlah frekuensi yang muncul
- N : Jumlah indikator yang ada

## **J. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan merupakan kriteria dalam menyimpulkan kondisi akhir pada suatu penelitian. Indikator keberhasilan biasanya ditetapkan berdasarkan standar yang berlaku. Menurut (Muslich, 2010) indikator keberhasilan tindakan yaitu:

1. Apabila hasil persentase menunjukkan 60% lebih, maka dinyatakan berhasil
2. Apabila hasil persentase menunjukkan kurang dari 60%, maka dinyatakan kurang berhasil
3. Apabila hasil persentase menunjukkan 60% maka dinyatakan tidak berhasil
4. Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dapat diamati apabila pada subyek penelitian terjadi perubahan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dalam penelitian ini, penelitian dikatakan berhasil apabila persentase hasil mencapai minimal nilai 60%.

## **K. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian adalah serangkaian rencana tindakan penelitian yang berisi tentang langkah-langkah dalam penelitian. Adapun pelaksanaan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan dengan model siklus dari Kemmis dan Taggart, yang memiliki 4 tahap yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam penelitian ini perencanaan bersifat dinamis, artinya perencanaan dapat berubah-ubah dari siklus satu dengan siklus yang lain

sesuai refleksi yang dilakukan. Perencanaan dimasukkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

## 2. Tindakan (*acting*)

Kegiatan ini merupakan pelaksanaan skenario yang telah direncanakan sebelumnya.

## 3. Observasi (*observing*)

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang disusun. Melalui pengumpulan informasi, peneliti dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan, sehingga hasil dapat dijadikan masukan ketika guru melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang siklus selanjutnya.

## 4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Hasil dari refleksi akan dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan rencana pembelajaran selanjutnya.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus menggunakan satu kompetensi dasar (KD), dengan kata lain satu Kompetensi Dasar digunakan untuk dua pertemuan. Adapun prosedur penelitian yang peneliti lakukan dalam menguji keefektifan media *power point* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas tiga sebagai berikut:

## 1. Persiapan Penelitian

### a. Persiapan materi dan waktu penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pelajaran ilmu pengetahuan alam khususnya pada konsep sumber daya alam dan kelestariannya. Dalam menentukan materi, peneliti konsultasi dengan guru kelas, selain itu peneliti itu menggunakan pedoman berupa silabus yang digunakan oleh sekolah dasar negeri Deyangan 2 kecamatan Mertoyudan kabupaten Magelang. Materi yang akan digunakan peneliti yaitu, pengertian sumber daya alam, jenis-jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam, kelestarian sumber daya alam, dampak jika sumber daya alam habis, upaya pelestarian sumber daya alam. Untuk waktu pembelajaran, peneliti juga membatasi waktu dengan tujuan agar pemberian materi tidak sampai jauh dari koridor yang telah ditetapkan. Setelah materi dan waktu telah ditentukan, untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Adapun prosedur pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang peneliti lakukan, yaitu: menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang dapat dilihat pada silabus. Menentukan pendekatan, model dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Menuliskan langkah-langkah pembelajaran secara rinci yaitu mencakup bagian pembukaan, inti, penutup yang telah disesuaikan dengan model pembelajaran yang dipakai.

b. Persiapan alat, bahan, media dan sumber belajar

Dalam penelitian ini, peneliti memerlukan alat berupa komputer dan proyektor guna menunjang penggunaan media yang akan digunakan saat pembelajaran. Peneliti juga mempersiapkan bahan ajar yaitu berupa materi ajar yang dibuat dari berbagai sumber dengan tujuan memperkaya materi. Sumber belajar yang peneliti gunakan bukan hanya dari buku namun juga dari majalah, surat kabar dan internet. Media dalam penelitian ini adalah *power point* interaktif, peneliti telah membuat media *power point* interaktif tersebut dengan berpedoman pada silabus dan bahan ajar yang telah ditentukan, dengan tujuan media yang digunakan tidak keluar dari koridor atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

c. Persiapan instrumen penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti memerlukan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Dalam mempersiapkan instrumen peneliti berpedoman pada indikator yang peneliti telah tentukan sesuai pada pembahasan pada tinjauan pustaka. Instrumen penelitian yang peneliti buat yaitu lembar observasi dan pedoman wawancara. Adapun kisi-kisi lembar observasi motivasi belajar yang peneliti jadikan pedoman dalam membuat instrumen yaitu:

Tabel 1  
Kisi-Kisi Lembar Observasi Motivasi Belajar

Indikator	Subindikator
Kehadiran siswa	Datang tepat waktu
Cepat bosan	Tidak mengantuk saat pembelajaran
Hasrat dan keinginan untuk berhasil	Mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat
Pilihan minat	Mengisi waktu luang dengan kegiatan
Usaha	Aktif dalam pembelajaran

Instrumen tersebut peneliti ujikan kepada para ahli yang telah ditetapkan untuk menguji kelayakan instrumen yang dibuat oleh peneliti. Berikut peneliti sajikan hasil penilaian dari ketiga validator tersebut.

Tabel 2  
Rangkuman Hasil Validasi Instrumen

No	Validator	Lembar observasi	Pedoman wawancara	RPP	Media	Rat-rata
1	Ari Suryawan, M.Pd (Dosen Pembeimbinng)	7	7	7	7	70
2	Dhuta Sukmarani, M.Si (Dosen IPA)	69	69	69	69	69
3	Nurul Fatmawati (Guru Kelas 3)	69	69	69	69	69

Hasil validasi dari ketiga validator diatas menunjukkan bahwa lembar observasi, pedoman wawancara, RPP dan media mendapat nilai rata-rata  $> 68$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa istrumen tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

### Siklus 1

#### a. Perencanaan

Pelaksanaan siklus satu pertemuan pertama dilaksanakan pada 20 April 2017 pada kelas III dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Berikut hal-hal yang peneliti siapkan untuk pelaksanaan siklus 1, yaitu:

- 1) Menyiapkan data siswa atau subyek penelitian
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu berupa media *power point* interaktif.
- 3) Mempersiapkan waktu pembelajaran
- 4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran meyusun lembar observasi dan pedoman wawancara.

#### b. Tahap Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

##### 1) Pertemuan ke-I

###### a) Kegiatan awal

Peneliti menginstruksikan kepada siswa untuk duduk dengan rapi dan tenang. Peneliti membuka kegiatan dengan salam dan berdo'a bersama dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Sebagai apersepsi peneliti bertanya jawab dengan siswa tentang sumber daya alam yang terdapat disekitar lingkungan hidup manusia.

b) Kegiatan inti

Peneliti menyampaikan materi tentang sumber daya alam dan kelestariannya dengan subbahasan menjelaskan contoh sumber daya alam dan kegunaannya dengan berbantuan media *power point* interaktif.

c) Kegiatan akhir

Sebagai penutup peneliti bertanya jawab dengan siswa sebagai umpan balik dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan juga sebagai acuan peneliti dalam mengevaluasi pembelajaran yang berlangsung.

2) Pertemuan ke-II

a) Kegiatan awal

Setelah pembelajaran dibuka dengan salam dan do'a guru mengajak siswa untuk membuat kontrak belajar yang berisi tentang aturan-aturan yang berlaku selama pembelajaran berlangsung, kemudian dilanjutkan dengan bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya sebagai apersepsi.

b) Kegiatan inti

Peneliti menyampaikan materi tentang sumber daya alam dan kelestariannya pada indikator mengidentifikasi cara-cara yang digunakan manusia dalam memanfaatkan sumber daya alam dengan media pembelajaran *power point* interaktif. Peneliti

berupaya memancing perhatian siswa ketika mengalami kesulitan berkonsentrasi dengan memberikan selingan materi berupa video.

c) Kegiatan akhir

Sebagai penutup peneliti bertanya jawab dengan siswa sebagai umpan balik dan menyimpulkan hasil belajar kemudian peneliti memberi tugas kepada siswa agar dipertemuan selanjutnya siswa membawa botol, dengan harapan rasa penasaran siswa meningkat sehingga dipertemuan selanjutnya siswa akan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 3  
Tindakan Pembelajaran dengan Media *Power Point* Interaktif 1

1. Kegiatan	Media <i>power point</i> interaktif
2. Tujuan	Meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Alat/ bahan	Buku paket, buku tulis, pensil
4. Perinci waktu	a. Pembukaan 15 menit b. Inti 40 menit 1) Pemaparan materi 2) Tanya jawab materi 3) Penyimpulan materi c. Penutup Mengulas kegiatan, berdo'a dan salam
5. Kegiatan observasi	a. Peneliti membuka kegiatan dengan berdo'a dan salam b. Peneliti mengakhiri pertemuan dengan berdo'a dan salam

c. Observasi

Selama pembelajaran di siklus 1 peneliti melakukan observasi terkait peningkatan motivasi belajar ilmu pengetahuan alam pada subyek penelitian. Dalam melakukan observasi peneliti menggunakan instrumen

penelitian yang telah melalui uji kelayakan dari para ahli. Pada observasi ini peneliti mengamati tiga subyek penelitian yaitu YL, HK dan AH yang mana ketiga subyek tersebut siswa kelas tiga Sekolah Dasar Negeri Deyangan 2 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Observasi siklus I peneliti lakukan pada tanggal Mei 2017. Pada observasi tersebut peneliti mengalami kendala yaitu kesulitan dalam pengamatan tiga siswa secara bersamaan.

d. Refleksi

Tahap ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Pelaksanaan refleksi ini berupa diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas untuk menelaah apakah tindakan sudah berhasil atau belum. Apabila diketahui perubahan tingkat motivasi belajar siswa 60% maka masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya hingga mencapai peningkatan motivasi belajar ilmu pengetahuan alam siswa. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa subyek sudah mampu membedakan contoh sumber daya alam dengan yang bukan sumber daya alam, namun subyek belum mampu menyebutkan cara yang digunakan manusia dalam memanfaatkan sumber daya alam. Dari hasil observasi di siklus satu tersebut, akan peneliti gunakan sebagai acuan dalam pemberian tindakan di siklus kedua sebagai bahan perbaikan.

Tabel 4

Matrik Tindakan I dengan Subyek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar  
Ilmu Pengetahuan Alam

Tahap	Rencana Kegiatan	Peran Penelitian	Peran Subyek	Hasil
Tahap I	Mengadakan pendekatan secara persuasive	Meciptakan suasana akrab, persahabatan dan penuh keterbukaan	Menerima dengan senang	Subyek belum menunjukkan suasana yang diharapkan
Tahap II	Persiapan kegiatan	Menjelaskan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama pembelajaran	Menerima dan mematuhi peraturan yang telah disepakati	Subyek belum memahami aturan yang berlaku
Tahap III	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media <i>power point</i> interaktif	Memaparkan materi tentang sumber daya alam dan kegunaannya serta cara yang dilakukan manusia dalam memanfaatkannya	Memperhatikan serta berusaha memahami apa yang disampaikan peneliti	Subyek belum menunjukkan mencapai motivasi belajar yang diharapkan
Tahap IV	Penutup	Mengakhiri pertemuan dengan mengulas kegiatan sehari, dilanjutkan dengan kesan pesan dan do'a pulang	Menerima pertemuan berikutnya	Motivasi belajar siswa masih rendah

## Siklus II

### a. Perencanaan

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada 26 April 2017 yang merupakan tindak lanjut dari siklus I. Berikut hal-hal yang peneliti siapkan untuk pelaksanaan siklus II:

- 1) Menyiapkan data siswa atau subyek penelitian

- 2) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu berupa media *power point* interaktif dengan indikator memberi contoh perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan.
- 3) Mempersiapkan media tambahan yaitu botol.
- 4) Mempersiapkan waktu pembelajaran
- 5) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan saran dari guru dan hasil refleksi dari siklus satu.

b. Tahap Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan 2 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pada hari Jum'at tanggal 10 April 2017 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 15 April 2017 peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

1) Pertemuan ke-I

a) Kegiatan awal

Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* dengan tujuan memancing konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Mengingatkan tentang aturan-aturan yang berlaku selama pembelajaran yang telah disepakati sebelumnya. Sebagai apersepsi peneliti bertanya jawab dengan siswa tentang sumber daya alam pada indikator

memberi contoh perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan/ pelestarian.

b) Kegiatan inti

Peneliti menyampaikan materi tentang sumber daya alam dan kelestariannya dengan media *power point* interaktif. Peneliti memutar video kartun tentang cara mudah yang dapat kita lakukan untuk ikut melestarikan sumber daya alam.

c) Kegiatan akhir

Sebagai penutup peneliti bertanya jawab dengan siswa sebagai umpan balik dan juga sebagai acuan peneliti dalam mengevaluasi pembelajaran yang berlangsung.

2) Pertemuan ke-II

a) Kegiatan awal

Peneliti membuka kegiatan dengan salam dan berdo'a bersama. Sebelum pembelajaran peneliti menceritakan kisah inspiratif dengan tujuan siswa termotivasi menjadi yang lebih baik dari sekarang, kemudian siswa diminta untuk menulis target atau harapan yang ingin dicapai dalam kertas kecil kemudian dimasukkan kedalam botol. Sebagai apersepsi peneliti bertanya jawab dengan siswa tentang sumber daya alam. Indikator menjelaskan tindakan yang dapat merusak lingkungan

b) Kegiatan inti

Peneliti menyampaikan materi tentang sumber daya alam dan kelestariannya dengan media *power point* interaktif. Kegiatan ini dilakukan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah peneliti susun.

c) Kegiatan akhir

Sebagai penutup peneliti bertanya jawab dengan siswa sebagai umpan balik, kemudian peneliti bertanya jawab tentang pesan dan kesan selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 5  
Tindakan Pembelajaran dengan Media *Power Point* Interaktif

1. Kegiatan	Media <i>power point</i> interaktif
2. Tujuan	Meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Alat/ bahan	Buku paket, buku tulis, pensil
4. Perinci waktu	a. Pembukaan 15 menit b. Inti 40 menit 1) Pemaparan materi 2) Tanya jawab materi c. Penutup Mengulas kegiatan, berdo'a dan salam

c. Observasi

Selama pembelajaran di siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 2017 peneliti melakukan observasi terkait motivasi belajar siswa secara cermat dengan tujuan pelaksanaan pada siklus berikutnya dilakukan secara lebih baik. Di samping itu juga untuk mengetahui ada

tidaknya perubahan perilaku pada subyek penelitian secara lebih akurat.

d. Refleksi

Tahap ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Pelaksanaan refleksi ini berupa diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas untuk menelaah apakah tindakan sudah berhasil atau belum, apabila diketahui perubahan tingkat motivasi belajar siswa 60% maka masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan subyek sudah dapat membedakan contoh sumber daya alam dengan yang bukan sumber daya alam, namun subyek belum mampu menyebutkan upaya pelestarian yang dapat dilakukan. Ketiga subyek telah mengalami peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam, namun prosentase perubahan belum mencapai criteria minimum. Dari hasil observasi di siklus dua ini, akan peneliti gunakan sebagai acuan dalam melakukan observasi di siklus ketiga sebagai bahan perbaikan.

Tabel 6  
Matrik Tindakan II

Tahap	Rencana Kegiatan	Peran Penelitian	Peran Subyek	Hasil
Tahap I	Mengadakan pendekatan secara persuasif	Menciptakan suasana akrab, persahabatan dan penuh keterbukaan	Menerima dengan senang	Subyek sudah menunjukkan suasana yang diharapkan
Tahap II	Persiapan kegiatan	Menceritakan kisah inspiratif untuk menumbuhkan motivasi subyek	Memperhatikan serta berusaha memahami apa yang disampaikan peneliti	Sebagian subyek memahami aturan yang berlaku
Tahap III	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media <i>power point</i> interaktif	Memaparkan materi tentang sumber daya alam dan pelestariannya serta memberi contoh tindakan pelestarian dan menjelaskan tindakan yang dapat merusak lingkungan	Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat	Subyek belum menunjukkan mencapai motivasi belajar yang diharapkan
Tahap IV	Penutup	Mengakhiri pertemuan dengan mengulas kegiatan sehari, dilanjutkan dengan kesan pesan dan do'a pulang	Menerima pertemuan berikutnya	Motivasi belajar siswa mulai muncul

### Siklus III

#### a. Perencanaan

Pelaksanaan siklus satu pertemuan pertama dilaksanakan pada 26 April 2017 pada kelas III dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Berikut hal-hal yang peneliti siapkan untuk pelaksanaan siklus 1:

- 1) Menyiapkan data siswa atau subyek penelitian
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu berupa media *power point* interaktif dengan indikator memberi contoh perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan .
- 3) Mempersiapkan media tambahan yaitu botol.
- 4) Mempersiapkan waktu pembelajaran
- 5) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan memperhatikan saran dari guru dan hasil refleksi dari siklus satu.

#### b. Tahap Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan siklus III dilakukan 2 kali pertemuan. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

##### 2) Pertemuan ke-I

###### a) Kegiatan awal

Peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk duduk dengan rapi dan tenang. Peneliti membuka kegiatan dengan salam dan berdo'a bersama. Peneliti mengintruksikan kepada siswa

untuk menyanyikan yel-yel motivasi diri secara acak untuk memancing semangat siswa. Sebagai apersepsi peneliti bertanya jawab dengan siswa tentang sumber daya alam.

b) Kegiatan inti

Peneliti menyampaikan materi tentang sumber daya alam dan kelestariannya dengan media *power point* interaktif. Guru memutarakan video terkait materi kemudian siswa ditugaskan untuk menganalisis dengan cepat dan tepat.

c) Kegiatan akhir

Sebagai penutup peneliti bertanya jawab dengan siswa sebagai umpan balik dan juga sebagai acuan peneliti dalam mengevaluasi pembelajaran yang berlangsung.

2) Pertemuan ke-II

d) Kegiatan awal

Peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk duduk dengan rapi dan tenang. Peneliti membuka kegiatan dengan salam dan berdo'a bersama. Peneliti mengintruksikan kepada siswa untuk menyanyikan yel-yel motivasi diri secara acak untuk memancing semangat siswa. Sebagai apersepsi peneliti bertanya jawab dengan siswa tentang sumber daya alam.

e) Kegiatan inti

Peneliti menyampaikan materi tentang sumber daya alam dan kelestariannya dengan media *power point* interaktif. Kegiatan

ini dilakukan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah peneliti susun.

f) Kegiatan akhir

Sebagai penutup peneliti bertanya jawab dengan siswa sebagai umpan balik dan juga sebagai acuan peneliti dalam mengevaluasi pembelajaran yang berlangsung.

Tabel 7  
Tindakan Pembelajaran dengan Media *Power Point* Interaktif

5. Kegiatan	Media <i>power point</i> interaktif
6. Tujuan	Meningkatkan motivasi belajar siswa
7. Alat/ bahan	Buku paket, buku tulis, pensil
8. Perinci waktu	d. Pembukaan 15 menit e. Inti 40 menit 1) Pemaparan materi 2) Tanya jawab materi f. Penutup Mengulas kegiatan, berdo'a dan salam

c. Observasi

Observasi pada siklus III dilaksanakan pada tanggal 15 -18 Mei 2017. Selama pembelajaran peneliti mengamati ketiga subyek secara bersamaan dengan cermat. Hasil observasi pada siklus II yaitu semua subyek telah menunjukkan peningkatan namun belum memenuhi kriteria minimum, sedangkan pada siklus III ini semua subyek telah mengalami peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan prosentase perubahan diata 60%.

## d. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus tiga menunjukkan bahwa motivasi belajar ilmu pengetahuan alam siswa sudah mencapai batas minimum yaitu 60%, dengan demikian pemberian perlakuan atau tindakan cukup sampai siklus III dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 8  
Matrik Tindakan III

Tahap	Rencana Kegiatan	Peran Penelitian	Peran Subyek	Hasil
Tahap I	Mengadakan pendekatan secara persuasif	Menciptakan suasana penuh semangat, kondusif dan menyenangkan	Menerima dengan senang	Subyek sudah menunjukkan suasana yang diharapkan
Tahap II	Persiapan kegiatan	Menyanyikan yel-yel motivasi diri dengan penuh semangat	Memperhatikan serta berusaha memahami apa yang disampaikan peneliti	Sebagian sudah memahami aturan yang berlaku
Tahap III	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media <i>power point</i> interaktif	Memaparkan materi tentang dampak perilaku manusia terhadap lingkungan	Mengikuti kegiatan pembelajaran	Subyek sudah menunjukkan mencapai motivasi belajar yang diharapkan
Tahap IV	Penutup	Mengakhiri pertemuan dengan mengulas kegiatan sehari, dilanjutkan dengan kesan pesan dan do'a pulang	Menerima pertemuan berikutnya	Motivasi belajar siswa sudah muncul

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### A. Kesimpulan

##### 1. Kesimpulan teori

Motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu dorongan untuk melakukan sesuatu supaya terjadi perubahan perilaku yang cenderung tetap khususnya pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam. Siswa dengan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam yang tinggi akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga akan membuat mereka lebih serius dalam belajar.

Media *power point* interaktif adalah alat untuk menyampikan informasi dengan memanfaatkan program *software* yang dapat memuat teks, gambar, audio maupun vidio dan dilengkapi dengan tombol navigasi sebagai petunjuk atau pengontrol penggunaan. Media *power point* interaktif merupakan media yang efektif dan efisien yang sangat cocok untuk membantu menyampaiakn materi Ilmu Pengetahuan Alam yang sangat variatif dan relatif banyak. Dengan mengkombinasikan materi dalam berbagai bentuk yaitu teks, gambar audio dan vidio akan menarik perhatian siswa sehingga perhatian siswa terpusat dalam pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih interaktif, penuh semangat dan menyenangkan. Dengan demikian motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam akan meningkat.

## 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Subyek I mengalami peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan total skor sebesar 16 dengan prosentase perubahan 64%.
- b. Subyek II mengalami peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan total skor sebesar 17 dengan prosentase perubahan 68.%.
- c. Subyek III mengalami peningkatan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan total skor sebesar 18 dengan prosentase perubahan 72%

Dari data tersebut menunjukkan bahwa setiap subyek penelitian mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *power point* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar ilmu pengetahuan alam siswa.

## B. Saran

### 1. Bagi lembaga pendidikan sekolah dasar

Diharapkan kepada pihak sekolah dasar sebagai penyelenggara pendidikan hendaknya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media *power point* interaktif.

2. Bagi pendidik sekolah dasar

Hendaknya guru terus berupaya menginovasikan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif, aktif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti lain yang ingin megkaji permasalahan yang sama hendaknya pengkajian teori-teori dilakukan secara mendalam berkaitan dengan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa guna melengkapi kerkurangan yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, Purwa. 2010. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Interaktif)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwandi, Yosfan. 2007. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Dalyanto. 2010. *Belajar Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2010. Jurnal Resmi Universitas Satya Wacana (online). <http://definisipowerpoint.com>. (diakses tanggal 12 desember 2016).
- \_\_\_\_\_. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gunawan, ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama publishing.
- Hartono. 2008. *Statistik Untuk Pelajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima.
- Hopkins, David. 2011. *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juhairiyah. 2012. *Sarana dan Prasarana Administrasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- KBBI. 2017. Pengertian Indikator (online). *kbbi.web.id*. (diakses tanggal 21 Februari 2017).

- Kusumah, Wijayah dan Dwitagama, Dedi. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Leni, Oktavia. 2016. "Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar IPA." *Skripsi* (tidak diterbitkan). PGSD-UMMGL.
- Mayer, Ricard E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mertler, Craig A. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ormrod, Ellis Jeane. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Pintrich, Paul, dkk. 2012. *Motivasi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Indeks.
- Prawira, Purwa Atmaja. 2014. *Psikoogi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Puspitasari, Dian. 2015. "Pengaruh Permanan Playdough Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Lambing Bilangan." *Skripsi* (tidak diterbitkan). PGPAUD-UMMGL.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitan Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Purwanto, M Ngalim. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Reid, Gavin. 2009. *Memotivasi Siswa Di Kelas: Gagasan Dan Strategi*. Jakarta: Indeks.
- Rohaeti, Eli. 2010. *Smart Sains SD*. Yogyakarta: Bursa Ilmu.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Shaleh, Abdul Rahman. 2009. *Psikologi: Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islami*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajagrafindo Persada.

- Suja, I Wayan. 2014. *Ilmu Alamiah Dasar*. Yogyakarta: Graham Ilmu.
- Sutirman. 2013. *Media Dan Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graham Ilmu.
- Suardi, Moh. 2012. *Pengantar Pendidikan: Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks.
- Syuria, Ita dan Nurhasanah. 2011. *Next Step IPA Aktif 4 Untuk Kelas IV Standar Isi 2006*. Jakarta: Esis.
- Trisnawati, E Sulle dan Saefullah, Kurniawan. 2010. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Dibidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ward, Hellen. 2010. *Pengajaran Sains Berdasarkan Cara Kerja Otak*. Jakarta: Indeks.
- Widiasworo, Erwin. 2015. *19 Kiat Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Yuliawati, Fitri, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Zahroh. 2014. "Optimalisasi Keisiplinaan Anak Di Sekolah Melalui Teknik Pembiasaan." *Skripsi* (tidak diterbitkan).PGPAUD-UMMGL.

