

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PROJECTOR PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV SDIT AL MAWADDAH
COPER JETIS PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI



Oleh

SUPRI PURYANTI

210613075

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**

IAIN PONOROGO

2017

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut UU No.20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan Negara. Berbagai usaha pembaharuan kurikulum, perbaikan system pengajaran,¹ peningkatan kualitas kemampuan guru, dan lain sebagainya, merupakan suatu upaya ke arah peningkatan mutu pembelajaran. Banyak hal yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang baik, mengetahui kebiasaan dan kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu seharusnya guru mencari tahu tentang kondisi mana yang dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar yang dilakukan oleh manusia merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, dan di mana

¹Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Jakarta: Rajawali Press, 2009), 4.

saja, baik di sekolah, di kelas, di jalanan dalam waktu yang tak dapat ditentukan sebelumnya.

Dalam konteks merancang sitem belajar, konsep belajar ditafsirkan berbeda. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu. Maksudnya agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Guru dengan sengaja menciptakan kondisi dan lingkungan yang menyediakan kesempatan belajar kepada para siswa untuk mencapai tujuan tertentu, dilakukan dengan cara tertentu, dan diharapkan memberikan hasil tertentu pula kepada siswa (pelajar). Hal itu dapat diketahui melalui sistem penilaian yang dilaksanakan secara berkesinambungan.

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

Masalah pokok yang dihadapi mengenai belajar adalah bahwa proses belajar tidak dapat diamati secara langsung dan kesulitan untuk menentukan kepada terjadinya perubahan tingkah laku belajarnya. Dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Itulah sebabnya pengadilan dan pengontrolan proses belajar dapat dilakukan bila

proses belajar tersebut telah direncanakan dalam desain system belajar secara cermat. Dalam hubungan inilah para ahli mencoba mengembangkan berbagai teori tentang belajar.²

Pembelajaran Multimedia pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak selama peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran.

Fenomena yang terjadi di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo menunjukkan bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai pada mata pelajaran Ilmu Pengeyahuan Sosial khususnya di kelas IV diantaranya tingkat kecakapan berfikir peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang diajarkan setelah selesai pembelajaran kurang maksimal. Hal ini terjadi ketika proses pembelajaran ini berlangsung ditemukan 25% dari 33 siswa/siswi mengobrol dengan temanya atau tidak memperhatikan ketika mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan apabila ditanya moyoritas dari mereka tidak bisa memberikan jawaban dengan benar dan kurangnya keaktifan belajar siswa/siswi terhadap materi yang diajarkan. Meskipun demikian guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial sudah menggunakan berbagai strategi dan metode yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah mata pelajaran IPS.Siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS adalah mata

² Munir, Multimedia konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2013), 154-155.

pelajaran yang sulit dan tidak mudah dipahami karena banyak materi abstrak yang harus dihafal. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan guru tidak menarik dan cenderung monoton. Sehingga guru memerlukan cara dalam menyampaikan pelajaran IPS agar tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo yaitu ustadzah Winarsih menyatakan bahwa motivasi belajar masih rendah dan pembelajaran menggunakan ceramah saja membuat siswa siswinya masih kurang dalam memperhatikan dan ramai sendiri sehingga hasil belajar rendah dibuktikan masih ada 18,18% nilainya masih dibawah KKM. Rendahnya motivasi belajar siswa akan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa, upaya yang dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran. Dan Menurut Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.³

³Dede Sumarna. Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan (Bandung:ALFABETACV, 2013), 205.

Media pembelajaran yang dipilih sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan kemajuan IPTEK, melalui penerapan Multimedia Interaktif dengan mengoptimalkan media Microsoft powerpoint. Dalam pembelajaran, media Microsoft powerpoint menarik digunakan karena memiliki berbagai kemampuan pengelolaan teks, warna, gambar, suara, video, serta animasi yang dapat ditampilkan, selain itu dapat diolah sesuai dengan kemauan dan kreatifitas penggunanya. Sehingga melalui Multimedia, pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Peneliti memilih kelas IV karena kelas tersebut mendapatkan izin penelitian oleh kepala sekolah. Peneliti memilih kelas IV karena pada tahap itu peserta didik masuk dalam kelompok belajar operational konkret, yang mana peserta didik dapat memanipulasi objek atau gambaran yang ada dalam dirinya. Karena kegiatan ini memerlukan proses transformasi informasi ke dalam dirinya sehingga tindakannya lebih efektif. Peserta didik mampu melakukan pengklasifikasian, dan pengaturan masalah ia tidak perlu menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya. Namun taraf berfikirnya sudah dapat dikatakan maju. Peserta didik sudah tidak memusatkan diri pada karakteristik perceptual pasif. Untuk menghindari keterbatasan berfikir anak perlu diberi gambaran konkret, sehingga ia mampu menelaah persoalan.

Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai ialah belajar, tanpa belajar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Sedangkan motivasi ekstrinsik tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar- mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.⁴ Karena pentingnya motivasi intrinsik bagi peserta didik maka peneliti memilih jenis motivasi intrinsik untuk dijadikan bahan penelitian.

Realita yang terjadi menjadi sebuah masalah yang layak untuk diteliti, karena pada hakekatnya memperlihatkan kualitas proses dan hasil belajar yang diperoleh dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari kurang perhatiannya saat berlangsungnya proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar diperlukan adanya proses yang dilalui. Baik dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus

⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009), 90-91.

tanggap terhadap anak didiknya yakni dengan memilih dan menerapkan strategi, metode, teknik dan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Agar peserta didik dapat menerima apa yang guru sampaikan, dan bersemangat ketika mengikuti mata pelajaran tersebut.

Berangkat dari uraian fenomena yang terjadi, penulis berkeinginan untuk mengadakan penelitian tentang kualitas proses dan hasil belajar, dengan judul penelitian : “Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Multimedia Proyektor Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Sdit Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo Tahun Pelajaran 2016-2017”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya motivasi siswa.
- b. Hasil belajar rendah.
- c. Perhatian siswa rendah.
- d. Media pembelajaran yang kurang menarik.

2. Pembatasan Masalah

- a. Motivasi belajar rendah
- b. Hasil belajar rendah
- c. Perhatian siswa rendah.
- d. Media pembelajaran yang kurang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan beberapa masalah :

1. Apakah pembelajaran dengan menggunakan multimedia projector dapat meningkatkan motivasi Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo?
2. Apakah pembelajaran dengan menggunakan multimedia projector dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan PTK ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan bahwa Multimedia projector dapat meningkatkan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo.
2. Untuk menjelaskan bahwa Multimedia projector dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tindakan kelas dapat dilihat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan penelitian ini dapat menjadi wahana pengembangan keilmuan tentang strategi ataupun metode yang bervariasi dalam pelaksanaan

pembelajaran sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan masalah sosial menggunakan multimedia proyektor kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017. Selain itu untuk kepentingan studi ilmiah dan sebagai bahan informasi serta acuan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa (peserta didik)

1. Siswa dapat termotivasi dalam belajarnya untuk belajar lebih giat.
2. Membantu siswa meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan baik.
4. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dapat mengatasi kejenuhan siswa terhadap pelajaran.

b. Bagi pendidik

1. Meningkatkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Mendapatkan informasi tentang kemampuan siswa.
3. Bahan pertimbangan dalam mengajar, mendorong serta membimbing peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan pendidik terhadap media pembelajaran yang efektif dan efisien.

5. Menyempurnakan system pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman peserta didik.
- c. Bagi lembaga pendidikan (sekolah)
1. Meningkatkan kualitas sekolah.
 2. Sebagai sumbangan fikiran dan untuk menambah referensi berupa hasil penelitian.
 3. Meningkatkan hasil akademik peserta didik yang mana akan berpengaruh juga terhadap mutu pembelajaran dari lembaga pendidikan atau sekolah yang bersangkutan.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I, dalam bab ini berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Pada bab ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam memaparkan data.

BAB II, adalah kajian pustaka yang berisi tentang deskripsi landasan teori, telaah hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis. Bab ini dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam menjawab hipotesis. Bab ini dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam menjawab hipotesis.

BAB III, menguraikan tentang metode penelitian, yang meliputi objek penelitian tindakan kelas, setting penelitian, dan karakteristik subjek

penelitian tindakan kelas, variabel yang diamati, prosedur pelaksanaan tindakan kelas dan refleksi.

BAB IV, menguraikan tentang temuan dari hasil penelitian tindakan kelas yang meliputi, gambaran singkat setting lokasi penelitian, penjelasan per-siklus, proses analisis data per-siklus dan pembahasan.

BAB V, berupa kesimpulan sebagai jawaban dari pokok bahasan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian sebagai masukan.



BAB II

LANDASAN TEORI, TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Purwanto dalam buku yang tertulis oleh Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa yang berjudul Belajar dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional) mengatakan bahwa berhasil atau tidaknya perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam factor yang dibedakan menjadi dua sebagai berikut.⁵

- a. Factor yang ada pada diri organism tersebut yang disebut factor individual. Factor individual meliputi hal-hal berikut.
 - 1) Factor kematangan atau pertumbuhan,
 - 2) Factor kecerdasan dan inteligensi,
 - 3) Factor latihan dan ulangan,
 - 4) Factor motivasi, dan
 - 5) Factor pribadi.⁶

⁵ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, Belajar dan Pembelajaran (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), 31.

⁶Ibid., 32-33

- a. Factor yang ada di luar individu yang disebut factor social. Termasuk ke dalam factor di luar individu atau factor-faktor social antara lain sebagai berikut :
- 1) Factor keluarga atau keadaan rumah tangga,
 - 2) Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar dialami anak-anak,
 - 3) Factor guru dan cara mengajarnya,
 - 4) Factor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar,
 - 5) Factor lingkungan dan kesempatan yang tersedia,
 - 6) Factor motivasi social.⁷

Proses pembelajaran dan pengajaran akan berlangsung secara efektif jika didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam membutuhkan peralatan laboratorium, pembelajaran olahraga membutuhkan prasarana lapangan olahraga dan sarana pendukungnya, demikian juga dengan pembelajaran yang lain.

Kegagalan memenuhi persyaratan tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar.

⁷ Ibid., 33-34

2. Motivasi

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan kata motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.⁸

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting.

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energy di dalam system “neurophysiological” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energy manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

⁸Ibid, 72.

- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/feeling, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsure lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.⁹

Pada dasarnya, perbuatan manusia dapat dibagi tiga macam, yaitu perbuatan yang direncanakan, artinya digerakkan oleh suatu tujuan yang akan dicapai, perbuatan yang tidak direncanakan yang bersifat spontanitas, artinya tidak bermotif, dan perbuatan yang berada diantara dua keadaan, yaitu direncanakan dan tidak direncanakan, yang disebut dengan semi direncanakan.

Dorongan suatu tindakan yang muncul dalam diri manusia, menurut Freud, terbagi atas:

- a. Dorongan alam di bawah sadar.
- b. Dorongan alam sadar.

⁹ Sardima, *Interaksi Motivasi dan Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada), 73-74.

c. Dorongan libido seksualitas.¹⁰

Dorongan alam dibawah sadar artinya suatu kesadaran yang tidak dapat dijangkau oleh alam sadar manusia. Keadaannya merupakan gejala kejiwaan yang telah dimiliki oleh manusia. Karena manusia tidak memiliki kemampuan memahami alam tidak sadarnya itu, tingkah laku manusia yang sesungguhnya adalah akibat adanya alam tidak sadar. Sebab, tingkah laku yang bergerak mengikuti alam sadar merupakan keadaan yang bukan sesungguhnya.

Alam tidak sadar dengan alam sadar dapat disatukan sebagaimana menyatukan energy alam bawah sadar dengan pengaruh factor eksternal manusia, misalnya pengalaman.

Motivasi dan dorongan sangat kuat dalam menentukan terwujudnya suatu perbuatan yang direncanakan. Dorongan itu dapat berupa imbalan atau adanya ancaman. Dorongan juga dapat terjadi sebagai bagian dari kesadaran jiwa yang diimbangi oleh harapan terhadap sesuatu yang akan dicapai.

Dengan demikian, pengertian motivasi adalah dorongan atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang agar memiliki kemauan untuk bertindak. Dorongan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan meningkatkan upah kerjanya,

¹⁰ Hikmat, Manajemen Pendidikan (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2009), 271.

reward, dan imbalan yang merupakan bonus tertentu, aturan-aturan dan sanksi yang ketat bagi para pelanggar aturan, dan sebagainya.

Motivasi dilakukan untuk tujuan berikut:

- a. Merangsang seseorang untuk bekerja dengan baik.
- b. Mendorong seseorang untuk bekerja lebih berprestasi.
- c. Mendorong seseorang untuk bekerja dengan penuh tanggung jawab.
- d. Meningkatkan kualitas kerja.
- e. Mengembangkan produktivitas kerja.
- f. Menaati peraturan yang berlaku.
- g. Jera dalam melanggar aturan.
- h. Mengarahkan perilaku untuk mencapai tujuan.
- i. Mempertahankan prestasi kerja dan bersaing secara sportif.¹¹

Tujuan-tujuan motivasi tersebut merupakan bagian dari pengertian motivasi yang sesungguhnya. Dalam organisasi pendidikan, motivasi kerja sangat dibutuhkan demi kelancaran penyelenggaraan proses pembelajaran dan sebagainya. Motivasi untuk para guru atau dosen dapat dilakukan dengan memberikan bantuan kuliah, member beasiswa, meningkatkan insentif dan honor dari pekerjaannya, dan sebagainya. Motivasi sebagaimana dilakukan oleh pemerintah untuk dosen telah terasa manfaatnya,

¹¹Ibid 271-272.

misalnya dengan memberi bantuan untuk pembuatan buku dasar, penelitian, pembuatan SAP, uang transport, menghadiri seminar, diskusi, rapat dan sebagainya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹² Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran/kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam

¹² Mulyono, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar, 39.

mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal, bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan feedback atau tindak lanjut, atau bahkan cara mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut

pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.¹³

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu yang bersumber dari dalam diri manusia yang disebut faktor internal dan yang bersumber dari dalam diri manusia yang disebut faktor eksternal.¹⁴

1) Faktor Internal

- a) Faktor Biologis yang meliputi: usia, kematangan dan kesehatan.
- b) Faktor Psikologis yang meliputi: kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, motivasi dan kebiasaan belajar

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor Manusia seperti keluarga, sekolah dan masyarakat
- b) Faktor Non Manusia seperti udara, suara dan lingkungan fisik

a. Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni :

1) Ranah kognitif

¹³Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013), 5-6.

¹⁴Suharsimi Arikunto, Manajemen Pengajaran (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993), 21.

Berkeanaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni : pengetahuan ingatan, pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis dan evaluasi

2) Ranah afektif

Berkeanaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi

3) Ranah psikomotorik

Berkeanaan dengan gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretative ¹⁵

d. Manfaat hasil belajar

Informasi hasil belajar peserta didik dapat diperoleh melalui ujian, kuesioner atau angket, wawancara dan pengamatan. Informasi penilaian hasil belajar bagi peserta didik sangat bermanfaat diantaranya:

- a. Untuk mengetahui kemajuan hasil belajar diri
- b. Untuk mengetahui indikator-indikator yang telah ditetapkan yang belum dikuasai
- c. Memotivasi diri untuk belajar lebih baik lagi

¹⁵ Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, 22.

d. Memperbaiki strategi belajar.

4. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu social (social science), maupun ilmu pendidikan. Dengan kata lain IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti : Geografi, Ekonomi, Ilmu politik, Ilmu Hukum, Sejarah, Antropologi, Psikologi, Sosiologi dan sebagainya.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bukan merupakan suatu bidang keilmuan atau disiplin bidang akademik, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah social. Dalam kerangka kerja pengkajiannya IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menggunakan bidang-bidang keilmuan yang termasuk bidang ilmu Social.

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai satu program pendidikan tidak hanya menyajikan tentang konsep-konsep pengetahuan semata, namun harus pula mampu membina peserta didik menjadi warga masyarakat yang tahu akan hak dan kewajiban, yang juga memiliki tanggung jawab atas kesejahteraan bersama yang seluas-luasnya. Oleh karena itu peserta didik diharapkan pula memiliki kesabaran dan tanggung jawab yang tinggi terhadap diri dan lingkungannya.

Adanya mata pelajaran IPS di sekolah dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu

sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah social tersebut. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep karena dalam pembelajarn IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdsarkan konsep yang telah dimilikinya.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan social (IPS) atau pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu social dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu

memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Dalam pembelajaran media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran.¹⁶

Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu system, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen system pembelajaran tersebut. Menggunakan media dalam proses pembelajaran harus didasarkan filosofi atau alasan teoritis yang benar. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat proses belajar mengajar yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator (communicator) yang bertugas menyampaikan pesan pendidikan (message) kepada penerima pesan (communican) yaitu anak.

Dengan demikian, dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya.¹⁷

¹⁶Rudi Gunawan, Pengembangan Kompetensi Guru IPS (Bandung: Alfabeta CV, 2014),74.

¹⁷ Rudi Gunawan, Pengembangan Kompetensi Guru IPS (Bandung: Alfabeta CV, 2014), 75.

6. Multimedia Projector

a. Pengertian Multimedia Projector

Teknologi multimedia merupakan perpaduan dari teknologi computer baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan teknologi elektronik. Perkembangan dan pemanfaatan teknologi multimedia banyak digunakan hampir di seluruh aspek kegiatan. Guna lebih meningkatkan pemahaman akan informasi diperlukan suatu media yang efektif yang dapat menyampaikan informasi.

b. Kelebihan dan kekurangan Multimedia Projector

1) Kelebihan Multimedia Projector

Fenrich menyimpulkan kelebihan multimedia pembelajaran antara lain:

- a) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginannya.
- b) Peserta didik belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari peserta didik.
- c) Peserta didik akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- d) Peserta didik menghadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
- e) Peserta didik menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.

- f) Belajar saat kebutuhan muncul (just -in -time learning).
- g) Belajar kapan saja sesuai kemauan mereka tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.
- h) Peserta didik mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi.
- i) Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi pendidik dan peserta didik.
- j) Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat menambah motivasi belajar anak lebih meningkat.
- k) Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan.
- l) Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2) Kekurangan Multimedia Projector

- a) Berkaitan dengan orientasi filosofis,
- b) Berkaitan dengan lingkungan belajar,
- c) Berkaitan dengan desain pembelajaran
- d) Berkaitan dengan umpan balik,
- e) Berkaitan dengan sifat social dari jenis pembelajaran.

3) Mengenal Multimedia Projector

Projector merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar atau data dari computer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb.

Projector jenis ini merupakan salah satu alat optik dan elektronik dengan system optik yang efisien, menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan atau menggelapkan lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.

Projector jenis ini merupakan jenis yang lebih modern dan merupakan teknologi yang dikembangkan dari jenis sebelumnya, dengan fungsi sama yaitu Overhead Projektor (OHP) karena pada OHP datanya masih berupa tulisan pada plastic taransparasi atau kertas bening.¹⁸

Dalam multimedia pembelajaran, informasi disajikan dengan menggunakan dua atau lebih format, diantaranya berupa tulisan dan berupa gambar. Untuk membuat presentasi multimedia yang efektif, harus tahu kemampuan peserta didik dalam mengartikan dan mengintegrasikan kata-kata dan gambar-gambar. Tujuannya untuk berkontribusi teori multimedia pembelajaran.

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dijadikan pertimbangan, maka peneliti mengambil skripsi yang disusun oleh Afta zahara prodi PGMI tahun 2013 dengan judul : ” Upaya Peningkatan Motivasi Belajar melalui media

¹⁸ Hujair AH Sanaky, Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 144.

gambar pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas III SDN 01 Babadan Ponorogo tahun pelajaran 2012/2013.” Persamaan pembahasan dalam skripsi terdahulu dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang penelitian tindakan kelas mengenai Motivasi belajar.

Sedangkan perbedaannya adalah dalam penggunaan metode belajar yaitu dalam skripsi terdahulu menggunakan strategi media gambar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sedangkan penulis menggunakan Multimedia Proyektor pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut penelitian Tatik Riyanti yang berjudul “ Peningkatan Prestasi belajar siswa menggunakan Multimedia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV Surakarta Tahun Pelajaran 2013-2014.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan Multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan peneliti terdahulu dengan yang saya teliti terletak pada model pembelajaran yang diterapkan sama. Perbedaannya terletak pada penerapan model pembelajaran peneliti sebelumnya meningkatkan prestasi belajar, sedangkan peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar.

C. Kerangka Berfikir

Berangkat dari landasan teori dan telaah pustaka diatas, maka dapat diajukan kerangka berfikir penelitian sebagai berikut:

1. Jika penerapan Multimedia Proyektor baik, maka motivasi siswa-siswi dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun ajaran 2016/2017 akan semakin baik.

2. Jika penerapan Multimedia Projektor baik, maka hasil siswa-siswi dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun ajaran 2016/2017 akan semakin baik.

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Berangkat dari kerangka berfikir diatas maka rumusan hipotesis antara motivasi dan hasil belajar adalah sebagai berikut :

1. Penerapan Multimedia Projektor dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun ajaran 2016/2017.
2. Penerapan Multimedia Projektor dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun ajaran 2016/2017.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Dan adapun jenis tindakan yang memfokuskan pada peningkatan motivasi siswa. Maka teknis tindakan yang diteliti adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Multimedia Projector pada kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Multimedia Projector pada kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.

B. Setting Subjek Penelitian

Setting atau lokasi PTK ini adalah SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo, kelas IV dengan jumlah siswa 33 yang terdiri dari siswa perempuan 16 dan siswa laki-laki 17. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tahun pelajaran 2016/2017. Adapun subyek pelaku PTK ini adalah Mahasiswa, sedangkan subyek penerima PTK adalah siswa SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo.

Karakteristik siswa rata-rata hampir sama. Lokasi sekolah dekat dengan Pesantren Putri Al Mawaddah, dengan latar social orang tua siswa rata-rata menengah keatas.

C. Variabel yang Diamati

1. **Variabel Proses** yang meliputi:

- a. **Keaktifan** siswa-siswi dalam pembelajaran masalah sosial pada mata pelajaran IPS pokok bahasan mengenal permasalahan sosial di daerahnya di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.
 - b. **Gairah belajar** siswa-siswi dalam pembelajaran IPS tentang masalah sosial pada mata pelajaran IPS pokok bahasan mengenal permasalahan sosial di daerahnya di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.
 - c. **Rasa ingin tahu** siswa-siswi dalam pembelajaran IPS tentang masalah sosial pada mata pelajaran IPS pokok bahasan mengenal permasalahan sosial di daerahnya di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.
 - d. **Semangat belajar** siswa-siswi dalam mengidentifikasi masalah sosial pada mata pelajaran IPS pokok bahasan mengenal permasalahan sosial di daerahnya di SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.
2. **Variabel Output:** Motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial dengan menggunakan Multimedia Projector pada kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.

3. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

- a. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) perbaikan.
- b. Menyiapkan sumber/bahan/alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Menyiapkan instrument penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi.
- d. Menyiapkan kriteria ketuntasan minimal pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrument tolak ukur keberhasilan tindakan.
- e. Menyiapkan lembar perekam proses pengumpulan data yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan tindakan kelas menggunakan multimedia projector , adapun penerapannya:

- a. Sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru membuat media pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Projector.
- b. Satu hari sebelum kegiatan belajar mengajar, guru mengecek media pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Projector.
- c. Guru menyiapkan media pendukung seperti, LCD, laptop, dan speaker active.
- d. Saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru mengajar dengan menggunakan Multimedia projector dengan membuka file pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya.

- e. Guru memberikan latihan soal kepada siswa.

3. Pengamatan

Aspek yang diamati dalam pengamatan tindakan kelas adalah:

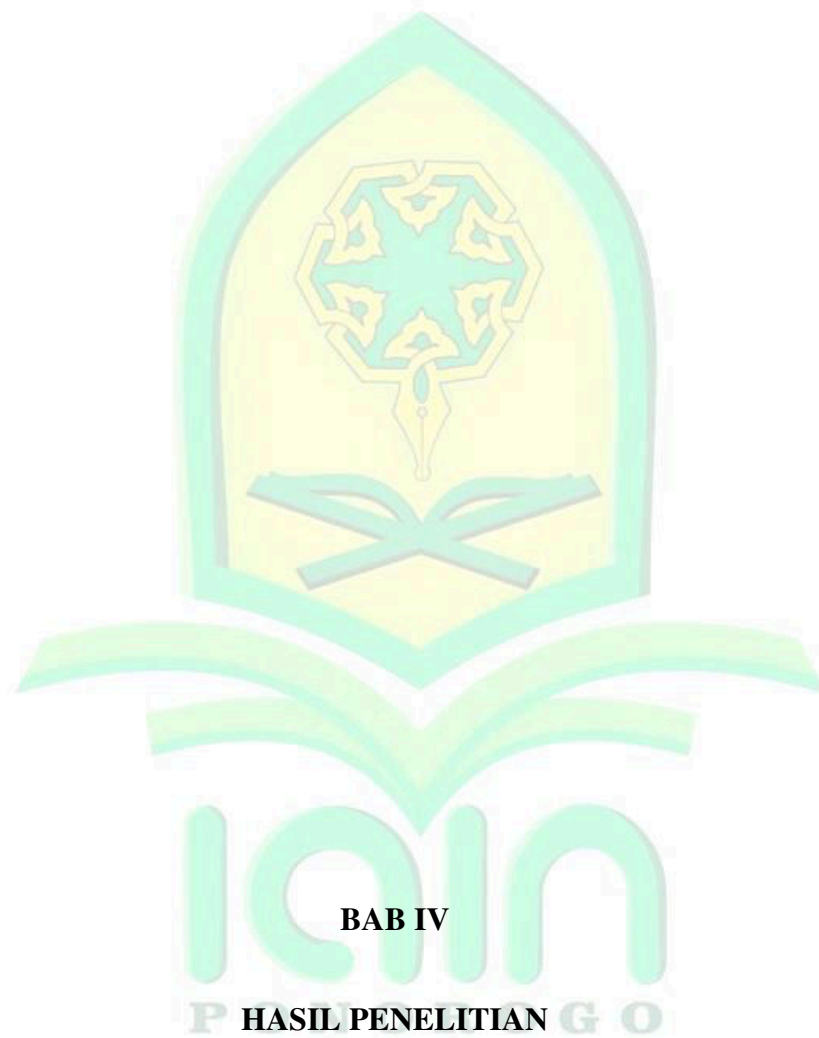
- a. Guru mengamati motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Multimedia Projector pada kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.
- b. Guru mengamati hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Multimedia Projector pada kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017.

4. Refleksi

Merefleksi hasil pengamatan, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Multimedia Projector, serta menganalisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan Multimedia Projector pada kelas IV di SDIT AL Mawaddah Coper Jetis Ponorogo tahun pelajaran 2016/2017 dengan menggunakan tolak ukur yang telah ditentukan untuk membuat keputusan apakah perlu dilakukan siklus selanjutnya atau tidak.

4. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1.	Pelaksanaan pembelajaran siklus I	9 April 2017
2.	Pelaksanaan pembelajaran siklus II	14 April 2017
4.	Menyusun proposal PTK	17 Februari 2017
5.	Penulisan laporan PTK	16 Mei 2017

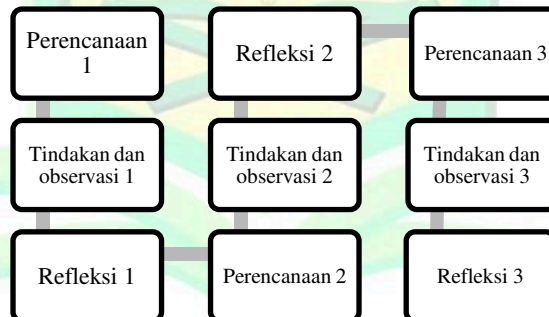


A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al Mawaddah Coper yang terletak di Jl. Mangga Desa Coper Kec. Jetis, Kab. Ponorogo, Jawa Timur. Sekolah ini memiliki lokasi yang strategis dan dekat dengan Pesantren Putri Al Mawaddah. Hal ini dikarenakan sekolah ini berada di pinggir jalan. Selain itu juga didukung dengan kemudahan transportasi, sehingga membuat orang mudah untuk mengunjunginya. Jalan Mangga, Desa Coper, Kecamatan Jetis, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur.

B. Penjelasan Data Per Siklus

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini menggunakan alur atau tahapan (perencanaan, pengamatan dan refleksi) dan disajikan dalam 2 (dua) siklus dapat dilihat pada gambar berikut 4.1 berikut :



Gambar 4.1 Prosedur Pelaksanaan PTK

Adapun perincian dari penjelasan 2 (dua) siklus tersebut jika disajikan dalam bentuk tabel 4.1, 4.2, adalah sebagai berikut :

Prosedur Pelaksanaan PTK antar Siklus

Tabel 4.1 Siklus 1 Langkah-Langkah Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Menggunakan Multimedia Projector.

Indikator : 4.1 Memberi contoh masalah sosial yang sering ditemui di daerahnya.

Perencanaan	Pelaksanaan	Pengamatan	Refleksi
<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun RPP berbasis PTK dengan pokok bahasan memberi contoh masalah sosial yang sering ditemui di daerahnya. • Menyiapkan sumber/bahan/alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu : buku IPS kelas IV Dalam bentuk multimedia projector LCD, Laptop, spidol dan papan tulis. • Menyiapkan instrument penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi. • Menyiapkan criteria ketuntasan minimal pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrument tolak ukur keberhasilan tindakan. • Menyiapkan lembar perekam proses pengumpulan data yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan contoh masalah sosial yang sering ditemui di daerahnya menggunakan multimedia projector. • Siswa diminta bertanya tentang materi yang telah diajarkan oleh guru. • Guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. • Guru membagikan kartu yang berisikan materi yang telah diajarkan. • Siswa diminta menjawab soal yang terdapat pada kartu tersebut. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati keaktifan dan kehadiran masing-masing siswa/siswi dalam memberikan mempersiapkan pelajaran. • Mengamati gairah belajar siswa/siswi dalam memperhatikan pembelajaran masalah social yang sering ditemui di daerahnya dengan memberikan conteng pada lembar observasi terstruktur. • Mengamati rasa ingin tahu siswa dalam mengajukan pertanyaan tentang masalah social yang sering ditemui di daerahnya yang 	<p>Merefleksikan hasil pengamatan, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan multimedia projector , serta menganalisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan multimedia projector pada kelas IV SDIT Al Mawaddah tahun pelajaran 2016/2017 dengan menggunakan tolak ukur yang telah ditentukan untuk</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta mencari pasangan jawaban kepada teman kelasnya. • Siswa diminta menempelkan pasangan soal dan jawaban di papan tulis. • Guru mengklarifikasi soal dan jawaban yang telah siswa/siswi kerjakan. 	<p>disampaikan melalui multimedia projector.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati semangat belajar siswa/siswi dalam mengidentifikasi soal dalam bentuk kartu yang telah guru berikan dengan memberikan conteng pada lembar observasi terstruktur. • Mengamati rasa percaya diri siswa dalam mencari pasangan jawaban teman kelasnya dengan memberikan conteng pada lembar observasi terstruktur. 	<p>membuat keputusan apakah perlu dilakukan siklus II atau tidak.</p>
--	--	---	---

Data Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 1¹⁹

¹⁹ Hasil observasi terstruktur tanggal 9 April 2017 di kelas IV SDIT Al Mawaddah

No	Nama Siswa	Variabel yang Diamati				f	Keterangan
		A	B	C	D		
1	Adam Madya Wira Tamma	3	2	3	2	10	Baik
2	Adilla Akmalina	2	2	2	2	8	Kurang baik
3	Ahmad Fathoni Badlowi	1	1	1	2	5	Kurang baik
4	Ahmad Galih Mutaqin	4	3	2	2	11	Baik
5	Alvio Rodzi	1	2	2	1	6	Kurang baik
6	Andhika Maharani Putri	4	3	3	2	12	Baik
7	Anggresta Rendra Oktavia	3	2	3	3	11	Baik
8	Arman Zuhdi	2	2	2	2	8	Kurang baik
9	Aulia Rahmadhani	2	3	3	3	11	Baik
10	Aura Iga Berlian	3	3	3	3	12	Baik
11	Dimas Winnar Janoko. Putra J	4	3	3	2	12	Baik
12	Fadlan Arya Husada	3	2	3	2	10	Baik
13	Fannisa Febry Agustin	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	Fauzi Almadana Pranayadipta	3	3	3	4	10	Baik
15	Fawwaz Aqil Cahya Wijdan	3	3	3	2	11	Baik
16	Hanifah Nur Annisa	2	2	2	2	8	Kurang baik
17	Hanna Layla Nur Akhifa	3	2	4	3	12	Baik
18	Iqbal Irnanda Putra	2	3	3	3	11	Baik
19	Lea Dinar Solenia	3	2	4	3	12	Baik
20	Muhammad Azka Sidqi Al Wafa	3	3	3	3	12	Baik
21	Muhammad Fauzan Abror	4	3	2	3	12	Baik
22	Muhammad Haidar Hilmy	4	4	4	4	16	Sangat baik
23	Nvidia Rahma Aprilia	3	4	3	4	14	Sangat baik
24	Rahmad Adji Sofana	3	3	3	2	11	Baik
25	Rifa Kholifatun Nisa'	2	2	2	2	8	Kurang Baik
26	Rika Nurmaha	3	2	4	3	12	Baik
27	Shafira Nugraheni	2	3	3	3	11	Baik
28	Sheva Arsy Aliyatuzzahra	3	2	4	3	12	Baik
29	Tristania Syafira S. N	3	3	3	3	12	Baik
30	Tsalisa Dessy Kumalasari	4	3	3	3	13	Sangat baik
31	Vanes Ryan Saputra	4	4	3	3	14	Sangat Baik
32	Zam Zam Alief Hakiki	3	2	3	2	10	Baik
33	Izzy Ageiska Lujainudani	4	4	4	4	16	Sangat Baik

Keterangan

1. A = Keaktifan
2. B = Gairah belajar
3. C = Rasa Ingin tahu
4. D = Semangat Belajar

Keterangan penilaian

1. 4 = Sangat Baik (13-16)
2. 3 = Baik (9-12)
3. 2 = Kurang Baik (5-8)
4. 1 = Tidak baik (1-4)



Tabel 4.1 Siklus II Langkah-Langkah Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Menggunakan Multimedia Projector

Indikator : 4.2 Menjelaskan upaya penanggulangan masalah sosial di masyarakat

Perencanaan	Pelaksanaan	Pengamatan	Refleksi
<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun RPP berbasis PTK dengan pokok bahasan menjelaskan upaya penanggulangan masalah social di masyarakat. • Menyiapkan sumber/bahan/alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu : buku IPS kelas IV Dalam bentuk multimedia projector LCD, Laptop, spidol dan papan tulis. • Menyiapkan instrument penilaian yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi. • Menyiapkan criteria ketuntasan minimal pencapaian kompetensi serta menyiapkan instrument tolak ukur keberhasilan tindakan. • Menyiapkan lembar perekam proses pengumpulan data yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan upaya penanggulangan masalah sosial di masyarakat menggunakan multimedia projector. • Siswa diminta bertanya tentang materi yang telah diajarkan oleh guru. • Guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa. • Guru membagikan kartu yang berisikan materi yang telah diajarkan. • Siswa diminta menjawab soal yang terdapat pada kartu tersebut. • Siswa diminta mencari pasangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati keaktifan dan kehadiran masing-masing siswa/siswi dalam memberikan mempersiapkan pelajaran. • Mengamati gairah belajar siswa/siswi dalam memperhatikan pembelajaran tentang upaya penanggulangan masalah social di masyarakat dengan memberikan conteng pada lembar observasi terstruktur. • Mengamati rasa ingin tahu siswa dalam mengajukan pertanyaan tentang upaya penanggulangan masalah social di masyarakat yang disampaikan 	<p>Merefleksikan hasil pengamatan, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan multimedia projector , serta menganalisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan multimedia projector pada kelas IV SDIT Al Mawaddah tahun pelajaran 2016/2017 dengan menggunakan tolak ukur yang telah ditentukan.</p>

	<p>jawaban kepada teman kelasnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta menempelkan pasangan soal dan jawaban di papan tulis. • Guru mengklarifikasi soal dan jawaban yang telah siswa/siswi kerjakan. 	<p>melalui multimedia projector.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati semangat belajar siswa/siswi dalam mengidentifikasi soal dalam bentuk kartu yang telah guru berikan dengan memberikan conteng pada lembar observasi terstruktur. • Mengamati rasa percaya diri siswa dalam mencari pasangan jawaban teman kelasnya dengan memberikan conteng pada lembar observasi terstruktur. 	
--	---	---	--

Data Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 1²⁰

No	Nama Siswa	Variabel yang Diamati				f	Keterangan
		A	B	C	D		
1	Adam Madya Wira Tamma	3	2	3	2	10	Baik
2	Adilla Akmalina	3	2	2	3	8	Baik
3	Ahmad Fathoni Badlowi	3	3	3	2	11	Baik
4	Ahmad Galih Mutaqin	4	3	2	2	11	Baik
5	Alvio Rodzi	2	3	3	2	10	Baik
6	Andhika Maharani Putri	4	3	3	2	12	Baik
7	Anggresta Rendra Oktavia	3	2	3	3	11	Baik
8	Arman Zuhdi	2	2	2	2	8	Kurang Baik
9	Aulia Rahmadhani	2	3	3	3	11	Baik
10	Aura Iga Berlian	3	3	3	3	12	Baik
11	Dimas Winnar Janoko. Putra J	4	3	3	2	12	Baik
12	Fadlan Arya Husada	3	4	4	2	13	Sangat Baik
13	Fannisa Febry Agustin	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	Fauzi Almadana Pranayadipta	3	3	3	4	10	Baik
15	Fawwaz Aqil Cahya Wijdan	3	3	3	2	11	Baik
16	Hanifah Nur Annisa	2	2	3	3	10	Baik
17	Hanna Layla Nur Akhifa	3	2	4	3	12	Baik
18	Iqbal Irnanda Putra	3	3	3	4	13	Sangat Baik
19	Lea Dinar Solenia	3	2	4	3	12	Baik
20	Muhammad Azka Sidqi Al Wafa	3	3	3	3	12	Baik
21	Muhammad Fauzan Abror	4	3	2	3	12	Baik
22	Muhammad Haidar Hilmy	4	4	4	4	16	Sangat baik
23	Nvidia Rahma Aprilia	3	4	3	4	14	Sangat baik
24	Rahmad Adji Sofana	3	3	3	2	11	Baik
25	Rifa Kholifatun Nisa'	2	2	3	3	10	Baik
26	Rika Nurmaha	3	2	4	3	12	Baik
27	Shafira Nugraheni	2	3	3	3	11	Baik
28	Sheva Arsy Aliyatuzzahra	3	2	4	3	12	Baik
29	Tristania Syafira S. N	3	3	3	3	12	Baik
30	Tsalisa Dessy Kumalasari	4	3	3	3	13	Sangat baik
31	Vanes Ryan Saputra	4	4	3	3	14	Sangat Baik

²⁰ Hasil observasi terstruktur tanggal 12 April 2017 di kelas IV SDIT Al Mawaddah

32	Zam Zam Alief Hakiki	3	2	3	2	10	Baik
33	Izzy Ageiska Lujainudani	4	4	4	4	16	Sangat Baik

Keterangan

5. A = Keaktifan
6. B = Gairah belajar
7. C = Rasa Ingin tahu
8. D = Semangat Belajar

Keterangan penilaian

1. 4 = Sangat Baik (1316)
2. 3 = Baik (9-12)
3. 2 = Kurang Baik (5-8)
4. 1 = Tidak baik (1-4)

C. Proses Analisis Data Per siklus

Proses analisis data sebagai hasil penelitian meliputi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS pokok bahasan memberi contoh masalah social yang sering ditemui di daerahnya yang meliputi :keaktifan, gairah belajar, rasa ingin tahu, semangat belajar serta perolehan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pokok bahasan memberi contoh masalah social yang sering ditemui di daerahnya yang disajikan dalam siklus sebagai berikut :

1. Siklus I

Dalam kegiatan pembelajaran siklus pertama, kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Strategi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Multimedia Projector. Hasil penelitian siklus I dapat dilihat sebagaimana pada tabel 4. sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penelitian Siklus I

Kemampuan	f	%
Sangat Baik	6 siswa	18,18%
Baik	21 siswa	63,63%
Kurang baik	6 siswa	18,18%
Tidak Baik	0	0

Keterangan :

Siswa yang tuntas mencapai nilai 9-16 dengan jumlah 27 siswa, siswa yang tidak tuntas mencapai nilai 1-8 dengan jumlah 6 siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS pada siklus 1 ini, kemampuan siswa/ siswi dalam keaktifan 24 siswa/siswi dengan presentase 72,72 %, gairah belajar 19 siswa/siswi dengan presentasi 57,57%, rasa ingin tahu siswa/siswi 19 dengan presentasi 57,57% dan semangat belajar siswa/siswi dengan presentase 75,75%. Hal ini membuktikan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa/siswi masih belum maksimal. Sehingga perlu adanya kegiatan pembelajaran pada siklus II.

2. Siklus II

Dalam kegiatan pembelajaran siklus kedua kegiatan yang dilakukan adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Strategi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Multimedia Projector. Hasil penelitian siklus II dapat dilihat sebagaimana pada tabel 4.4. sebagai berikut:

Aspek yang Diamati	Jumlah Pencapaian	Presentase
Sangat Baik	8 siswa	24,24 %
Baik	24 siswa	72,72 %
Kurang Baik	1 siswa	3,03 %
Tidak Baik	0	0

Tabel 4.4

Keterangan :

Siswa yang tuntas mencapai nilai 9-16 dengan jumlah 32 siswa, siswa yang tidak tuntas mencapai nilai 1-8 dengan jumlah 1 siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran IPS pada siklus II ini, kemampuan siswa/ siswi dalam keaktifan 27 siswa/siswi dengan presentase 81,81 %, gairah belajar 22 siswa/siswi dengan presentasi 66,66 %, rasa ingin tahu siswa/siswi 22 dengan presentasi 66,66 % dan semangat belajar siswa/siswi dengan presentase 87,87 %.

Hal ini membuktikan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa/siswi sudah maksimal.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia projector memperlihatkan hasil yang memuaskan sehingga sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Data perbandingan dalam 2 siklus ini dapat dicermati pada tabel berikut.

Tabel 4.5

Komparasi Hasil Penelitian Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan	Siklus I		Siklus II	
	F	%	f	%
Sangat Baik	6	18,18 %	8	24,24 %
Baik	21	63,63 %	24	72,72 %
Kurang Baik	6	18,18 %	1	3,03 %
Tidak Baik	0	0	0	0

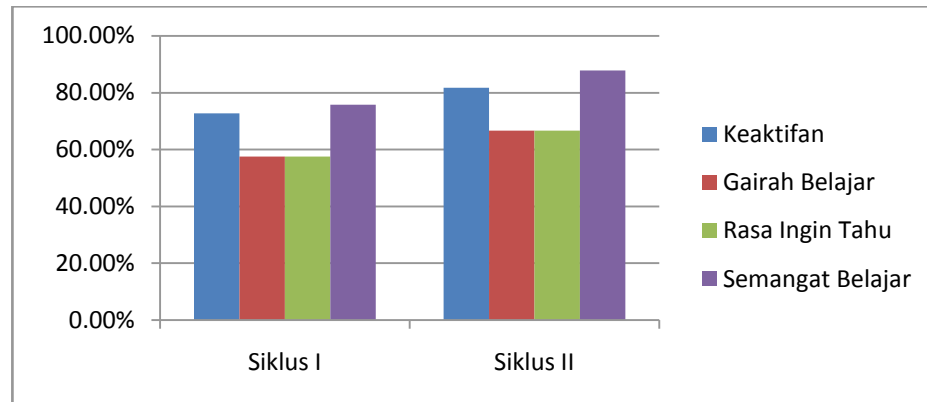
Dapat dilihat dari tabel di atas motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia projector ada peningkatan dari siklus I sampai siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini sudah mencapai KKM. Maka dari itu hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diketahui bahwa dari jumlah 33

siswa/siswi, diperoleh 32 siswa/siswi yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas dikarenakan tidak memperhatikan pelajaran. Siswa tuntas yang mempunyai motivasi dan hasil belajar 96,96 % dan siswa yang tidak tuntas 3,03 %, hasil Penelitian Tindakan Kelas sudah mencapai ketuntasan.

Di dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan menggunakan multimedia projector dapat merangsang siswa untuk memotivasi dengan tanpa disadari jika telah belajar IPS. Hal ini dikarenakan kecanggihan teknologi merupakan hal yang menyenangkan dan variasi bagi anak usia SD/MI. Jadi jika sebuah materi disampaikan dengan metode yang variasi tidak monoton maka siswa/siswi akan merasa senang dan aktifitas belajar juga akan diwarnai dengan berbagai aktifitas yang mendidik. Karena kebanyakan siswa/siswi akan merasa bosan jika dalam pembelajaran mereka hanya duduk diam di tempat, selain itu hal ini akan menghambat perkembangan belajar siswa sebab tidak ada aktifitas yang dilakukan dalam pembelajaran.

Dengan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa yang dilakukan siswa/siswi kelas IV SDIT Al Mawaddah Coper Jetis Ponorogo pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat digunakan sebagai motivasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan tersebut seorang siswa/siswi akan belajar berfikir sendiri bagaimana mencari solusi yang akan mereka ambil jika menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dari keseluruhan motivasi dan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari gambar grafik berikut ini :



Grafik 4.1

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan multimedia projector dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada siswa/siswi kelas IV SDIT Al Mawaddah Coper jetis Ponorogo. Hal ini dapat mengembangkan inisiatif dan kreatif siswa serta menumbuhkan keberanian siswa dalam menghadapi permasalahan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah penerapan multimedia projector dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pokok bahasan masalah sosial di SDIT Al Mawaddah kelas IV Tahun Pelajaran 2016/2017, dapat meningkatkan :

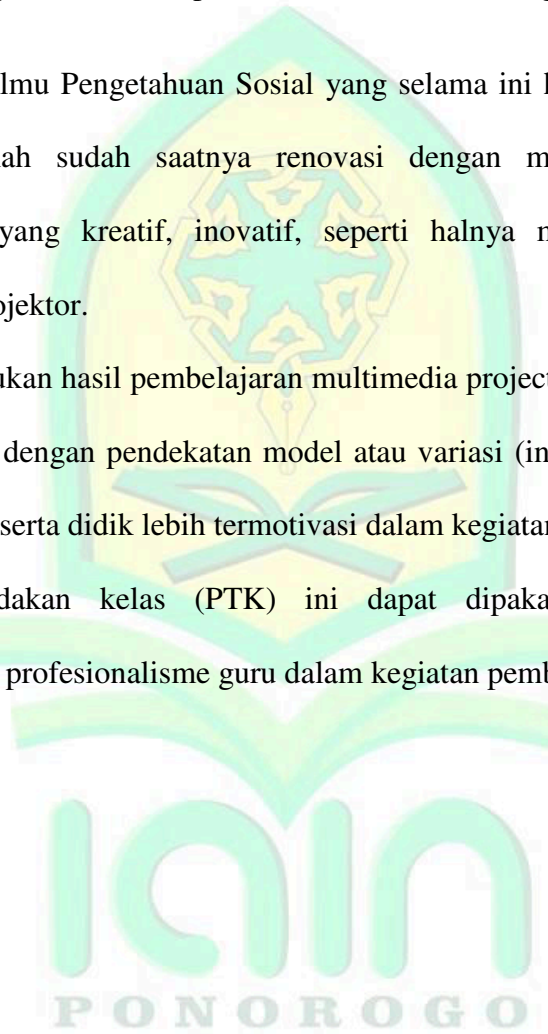
1. Kemampuan masing-masing siswa dalam keaktifan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada siklus I sebanyak 24 siswa dengan jumlah prosentase 72,72%. Pada siklus II sebanyak 27 siswa dengan jumlah prosentase 81,81%.
2. Kemampuan masing-masing siswa dalam gairah belajar. Hal ini ditunjukkan pada siklus I sebanyak 19 siswa dengan jumlah prosentase 57,57 %. Pada siklus II sebanyak 22 siswa dengan jumlah prosentase 66,66 %.
3. Kemampuan masing-masing siswa dalam pembelajaran rasa ingin tahu. Hal ini ditunjukkan pada siklus I sebanyak 19 siswa dengan jumlah prosentase 57,57%. Pada siklus II sebanyak 22 siswa dengan jumlah prosentase 66,66%.
4. Kemampuan masing-masing siswa dalam semangat mengikuti pembelajaran . Hal ini ditunjukkan pada siklus I sebanyak 25 siswa dengan jumlah

prosentase 75,75 %. Pada siklus II sebanyak 29 siswa dengan jumlah prosentase 87,87 %.

B. Saran

Dari kesimpulan di atas dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang selama ini hanya menggunakan metode ceramah sudah saatnya renovasi dengan menggunakan teknik pembelajaran yang kreatif, inovatif, seperti halnya model pembelajaran Multimedia Proyektor.
2. Dengan melakukan hasil pembelajaran multimedia projector ini, tentunya bisa dikembangkan dengan pendekatan model atau variasi (inovasi) pembelajaran lainnya agar peserta didik lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dipakai sebagai wahana pengembangan profesionalisme guru dalam kegiatan pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Munir, Multimedia konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sumarma, Dede. Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan Bandung:Alfabeta CV, 2013.
- Sardiman, Interaksi dan Motivasi Balajar-Mengajar Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2009.
- Thobroni, Muhammad dan Arif Mustofa, Belajar dan Pembelajaran Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Sardima, Interaksi Motivasi dan Belajar Mengajar Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Hikmat, Manajemen Pendidikan Bandung: CV Pustaka Setia, 2009.
- Mulyono, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar.
- Susanto, Ahmad. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2013.

Arikunto, Suharsimi, Manajemen Pengajaran Jakarta: PT Rineka Cipta, 1993.

Sudjana, Nana. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.

Gunawan, Rudi. Pengembangan Kompetensi Guru IPS Bandung: Alfabeta CV, 2014.

AH, Sanaky Hujair. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.

