

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI PATEN I DUKUN MAGELANG
TAHUN AJARAN 2012/ 2013**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

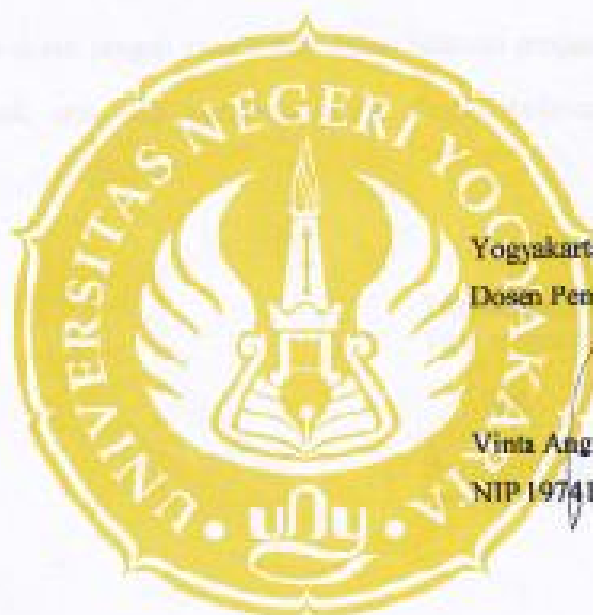


Oleh
Bernadeta Sutilah
NIM 10108247135

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PATEN I DUKUN MAGELANG TAHUN AJARAN 2012/2013" ini telah disetujui untuk diajukan.



Yogyakarta, 28 Agustus 2013

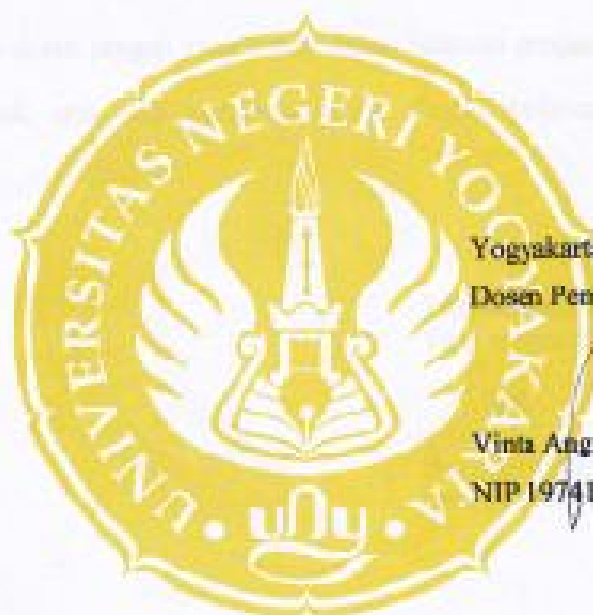
Dosen Pembimbing Skripsi

Vinta Angela Tiarani, M. Ed.

NIP 19741123 200312 2 002

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PATEN I DUKUN MAGELANG TAHUN AJARAN 2012/2013" ini telah disetujui untuk diajukan.



Yogyakarta, 28 Agustus 2013

Dosen Pembimbing Skripsi

Vinta Angela Tiarani, M. Ed.

NIP 19741123 200312 2 002

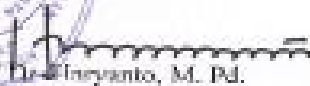
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PATEN 1 DUKUN MAGELANG TAHUN AJARAN 2012/2013" yang disusun oleh Bernadeta Sutih, NIM 10108247135 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 07 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Vita Angela Tiarani, M. Ed.	Ketua Penguji		22-10-2013
Fahurrohman, M. Pd.	Sekretaris Penguji		22-10-2013
Dr. Lantip Dlat P., M. Pd.	Penguji Utama		22-10-2013

Yogyakarta, 11 NOV 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan


Dr. Iryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

1. Sukses akan datang kepada mereka yang tetap giat meskipun sedang menunggu.

(Thomas A. Edison)

2. Selalu berdoa dan berusahalah untuk mencapai segala impian.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Suami dan anak-anakku tercinta
2. Almamaterku
3. Nusa, Bangsa, dan Agama

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPA DENGAN MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI PATEN I DUKUN MAGELANG
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh:
Bernadeta Sutilah
NIM 10108247135

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA melalui penggunaan multimedia pembelajaran di SD Negeri Paten 1 Magelang.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dimana peneliti bersama dengan guru kelas SD Negeri Paten 1, sebagai rekan pelaksana tindakan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Paten 1 Magelang yang berjumlah 14 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan persentase untuk hasil observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Paten 1 Magelang. Sebelum pelaksanaan tindakan, sebanyak 1 siswa mempunyai motivasi belajar IPA yang tinggi (7,1 %), 6 siswa motivasi belajarnya sedang (42,9%) dan 7 siswa motivasi belajarnya masih rendah (50%) dengan rata-rata kelas 58,8%. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I, sebanyak 4 siswa mempunyai motivasi belajar IPA yang tinggi (28,6%), 7 siswa motivasi belajarnya sedang (50%) dan 3 siswa motivasi belajarnya masih rendah (21,4%) dengan rata-rata kelas 62,9%. Setelah pelaksanaan tindakan siklus II, sebanyak 11 siswa mempunyai motivasi belajar IPA yang tinggi (78,6%) dan 3 siswa motivasi belajarnya sedang (21,4%) dengan rata-rata kelas 72,4 %.

Kata kunci: Motivasi Belajar IPA, Multimedia Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat, petunjuk, kekuatan, hidayah, sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar IPA dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran pada Siswa Kelas V SD Negeri Paten I Dukun Magelang Tahun Ajaran 2012/ 2013”.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama, bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Seiring dengan selesainya skripsi ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd, selaku dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Dr. Sugito, MA, selaku Wakil Dekan 1 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dra Hidayati, M. Hum, selaku Ketua Jurusan PPSD yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Ibu Vinta Angela Tiarani, M. Ed selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, membantu, dan memberikan arahan serta masukan-masukan yang sangat membangun, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Sadari, S. Pd selaku Kepala SD Negeri Paten I Kecamatan Dukun yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
6. Wali kelas V SD Negeri Paten I Kecamatan Dukun yang telah membantu penelitian.
7. Siswa-siswi kelas V SD Negeri Paten I Kecamatan Dukun tahun ajaran 2012/ 2013 yang telah memberikan data yang penyusun butuhkan.
8. Suami tercinta, yang telah memberikan semangat dan dukungan.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Atas segala bantuan yang diberikan dari berbagai pihak yang ikut membantu dan mendukung terselesaikannya skripsi ini, penulis doakan semoga amal dan bantuan saudara mendapat berkah yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

Demikian skripsi ini disusun, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan bagi semua pihak baik jangka pendek maupun jangka panjang.

Yogyakarta, 10 Oktober 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Tinjauan tentang IPA.....	9
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam.....	9
b. Pembelajaran IPA yang Efektif....	11
2. Tinjauan tentang Motivasi Belajar.....	12
a. Motivasi.....	12
1) Pengertian Motivasi	12
2) Macam-macam Motivasi	13

3) Ciri-ciri Motivasi	14
4) Cara Menumbuhkan Motivasi di Sekolah	15
5) Fungsi Motivasi	18
6) Tujuan Motivasi	19
7) Teori Motivasi	20
b. Belajar	22
1) Pengertian Belajar	22
2) Tujuan Belajar	23
c. Motivasi Belajar	24
1) Pengertian Motivasi Belajar	24
2) Unsur yang Mempengaruhi Belajar	25
3) Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar	27
3. Multimedia Pembelajaran	27
a. Pengertian Multimedia	27
b. Pengertian Multimedia Pembelajaran	29
c. Manfaat Multimedia Pembelajaran	30
d. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	31
e. CD Multimedia Pembelajaran	32
B. Kerangka Berfikir	33
C. Hipotesis Tindakan	34
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	35
B. Subjek dan Objek Penelitian	36
C. Setting Penelitian	36
D. Rencana Tindakan	36
1. Siklus I	36
2. Siklus II	37
E. Instrumen Penelitian	38
F. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	38
1. Metode Pengumpulan Data	39
2. Teknik Analisis Data	41

G. Indikator Keberhasilan	44
---------------------------------	----

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	45
1. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....	45
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	48
3. Deskripsi Penelitian Siklus II.....	56
B. Pembahasan	63
C. Keterbatasan Penelitian.....	67

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA.....	72
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	73
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kategori Skor Motivasi Belajar.....	43
Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Pra Siklus	47
Tabel 3. Persentase Kategori Motivasi Belajar IPA Pra Siklus	47
Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar IPA pada Siklus I.....	53
Tabel 5. Persentase Kategori Motivasi Belajar IPA pada Siklus I.....	53
Tabel 6. Hasil Angket Motivasi Belajar	61
Tabel 7. Persentase Kategori Motivasi Belajar IPA pada Siklus I.....	62

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Kerangka Berfikir	33
Gambar 2. Penelitian Tindakan Model Spiral Kemmis & Taggart	34
Gambar 3. Grafik Perbandingan Persentase Motivasi Belajar IPA Kategori Tinggi	64
Gambar 4. Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	65
Gambar 5. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar IPA.	66

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran I : Rencana pelaksanaan pembelajaran	74
Lampiran I.1 : Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan I ...	74
Lampiran I.2 : Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 2 ..	81
Lampiran I.3 : Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan I...	88
Lampiran I.4 : Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan 2..	95
Lampiran II : Angket	102
Lampiran II.1 : Kisi-kisi angket.....	102
Lampiran II.2 : Pengantar angket.....	103
Lampiran II.3 : Angket motivasi belajar	104
Lampiran II.4 : Angket motivasi belajar pra siklus yang dikerjakan siswa ..	108
Lampiran II.5 : Angket motivasi belajar siklus I yang dikerjakan siswa.....	112
Lampiran II.6 : Angket motivasi belajar siklus II yang dikerjakan siswa.....	116
Lampiran III : Skor angket motivasi belajar	120
Lampiran III.1 : Skor angket motivasi belajar pra siklus	120
Lampiran III.1 : Skor angket motivasi belajar siklus I.....	121
Lampiran III.1 : Skor angket motivasi belajar siklus II.....	122
Lampiran IV : Lembar observasi.....	123
Lampiran IV.1 : Lembar observasi siswa	123
Lampiran IV.2 : Hasil observasi siswa siklus I	124
Lampiran IV.3 : Hasil observasi siswa siklus II.....	125
Lampiran IV.4 : Lembar observasi guru.....	126
Lampiran IV.5 : Hasil observasi guru siklus I	127

Lampiran IV.6 : Hasil observasi guru siklus II	128
Lampiran V : Surat	129
Lampiran V.1 : Surat keterangan penelitian	129

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha dari setiap bangsa dan negara untuk meneruskan dan menurunkan pengetahuan dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi dewasa ini.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan, seperti yang tertuang dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

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

Dengan adanya undang-undang tersebut, maka dari waktu ke waktu bidang pendidikan haruslah tetap menjadi prioritas dan menjadi orientasi untuk ditingkatkan dan dikembangkan agar tujuan pendidikan nasional dapat terwujud. Tujuan dan fungsi pendidikan secara umum adalah untuk memberikan bekal yang diperlukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah dan akan terus dilakukan, di antaranya dengan melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sarana dan sumber belajar di sekolah. Hal itu sejalan dengan penjelasan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan penyediaan sarana belajar yang mendidik sebagai salah satu strategi dalam pembangunan pendidikan.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini penggunaan media pendidikan sudah merupakan suatu tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang semakin kompleks. Siswa sulit mencapai berbagai tujuan yang diharapkan, apabila hanya mengandalkan penjelasan guru. Hal ini sesuai tahap perkembangan peserta didik usia SD. Menurut teori Jean Piaget (Pujiati 2007: 2), siswa Sekolah Dasar (anak- anak yang berusia 7-11 tahun) berada pada tahap perkembangan berfikir operasional konkret. Siswa dapat memahami segala sesuatu dengan bantuan alat atau media yang dapat memvisualisasi siswa dalam memahami materi yang abstrak, sulit dipahami siswa menjadi mudah dipahami. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih tertarik, bersemangat, dan ingin tahu dalam mengikuti pembelajaran. Jenis media yang digunakan dalam dunia pendidikan antara lain media grafis, media audio dan proyeksi diam. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah media audio visual.

Sesuai dengan sifatnya, media audio visual memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Media audio visual dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif, guru menciptakan suasana yang kondusif misalnya dengan memilih media pengajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Slameto (2003) mengemukakan bahwa alat pelajaran atau media erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat atau media pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai siswa untuk menerima bahan pelajaran.

Guru dalam menyampaikan materi yang komplek banyak mengalami kesulitan untuk menjelaskan dan memberikan contoh pada siswa, maka video dapat menggantikan objek yang terlalu besar ataupun yang terlalu kecil ke dalam bentuk gambar, film, atau model sehingga ini dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Fakta yang ditemukan di SD Negeri Paten 1 menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan. Dalam dunia pendidikan, paradigma lama mengenai proses pembelajaran masih menggunakan teori tabularasa John Locke. John Locke (Nur Asma, 2006: 1), mengatakan bahwa pikiran seorang

anak adalah seperti kertas kosong yang putih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Berdasarkan asumsi ini, banyak guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Tugas seorang guru adalah memberi dan tugas seorang siswa adalah menerima.

Selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran di SD N Paten 1 masih banyak guru yang mengkondisikan siswa untuk menghafal seperangkat fakta yang diberikan guru, seolah-olah guru sebagai sumber utama pengetahuan. Umumnya metode yang digunakan adalah metode ceramah sehingga proses pembelajaran bersifat monoton, siswa cenderung pasif, kurang bersemangat dan kurang termotivasi dalam belajar. Guru juga jarang menggunakan media karena minimnya media yang tersedia di SD N Paten 1 sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan dan memahami sesuatu yang abstrak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran sehari-hari diketahui bahwa motivasi belajar di SD Paten 1 masih rendah. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang bersemangat, kurang antusias, dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Banyak dari mereka yang tidak memperhatikan penjelasan guru, asyik bermain, mengobrol dengan temannya, dan ada yang melamun. Sebagian besar siswa di SD N Paten 1 tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik, sehingga siswa tidak bisa menyerap materi yang diberikan oleh guru dengan baik. Kebanyakan siswa kurang bersemangat dan kurang antusias terutama saat mengikuti

pembelajaran IPA, karena mereka menganggap pembelajaran IPA membosankan, sulit dipahami, materinya sangat banyak, banyak mencatat, dan jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang jarang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu penyebab yang membuat motivasi belajar IPA siswa di SD N Paten 1 rendah.

Siswa merasa kurang bersemangat karena metode belajarnya hanya menggunakan metode ceramah, dan jarang menggunakan media yang dapat menarik rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa merasa bosan. Metode ceramah kurang menarik perhatian siswa karena tidak ada hal-hal yang baru yang dapat menarik perhatian dan membuat siswa ingin tahu, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Hal tersebut mengakibatkan baik nilai ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian semester sebagian siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Nilai mata pelajaran di bawah KKM yang banyak diperoleh siswa salah satunya adalah mata pelajaran IPA.

Melihat realita di atas, hal ini harus segera ditindak lanjuti dan dicari solusi yang terbaik yang dapat menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya motivasi dalam belajar. Selain dukungan dari orang tua, anak juga harus selalu dinasehati dan dimotivasi oleh guru agar mereka mau belajar dengan sungguh-sungguh dan baik di rumah maupun di sekolah. Guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bervariasi supaya siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi

belajar siswa yang tinggi akan dapat meningkatkan dan memaksimalkan kemampuannya. Salah satu langkah yang tepat adalah dengan menggunakan berbagai media yang dapat menarik, meningkatkan rasa ingin tahu, dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ada beberapa macam media pembelajaran, namun media yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah multimedia pembelajaran. Melalui penggunaan multimedia pembelajaran, diharapkan motivasi belajar siswa SD Negeri Paten I dalam mengikuti pembelajaran IPA dapat lebih meningkat dan hasil belajarnya akan lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang mempengaruhi motivasi belajar IPA pada siswa, yaitu:

1. Guru di SD Negeri Paten 1 jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran.
2. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri Paten I kurang inovatif, cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dan merasa bosan.
3. Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran sangat rendah, hal tersebut terlihat dalam kegiatan belajar banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, asyik bermain, mengobrol dengan temannya, dan ada yang melamun.
4. Nilai yang diperoleh sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang ditentukan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, mengingat adanya keterbatasan-keterbatasan baik dari segi waktu, dana, tenaga dan pengalaman peneliti. Untuk itu dalam penelitian ini dibatasi motivasi belajar dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri Paten I Dukun Magelang masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana penggunaan multimedia pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar IPA materi peristiwa alam pada siswa kelas V SD Negeri Paten I Dukun Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Paten I Dukun Magelang dengan menggunakan multimedia pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Agar hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi usaha penelitian lanjutan, perbandingan maupun tujuan lain yang relevan. Disamping itu dapat menjadi bahan pertimbangan mengambil kebijakan khususnya di bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menggunakan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman yang diperoleh selama penelitian untuk bekal mengajar yang lebih baik terutama dalam mengajar IPA. Selain itu juga dapat dijadikan bahan masukan dalam proses pembelajaran dan memberikan alternatif media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Sebagai masukan supaya guru lebih inovatif dalam proses pembelajaran, menggunakan metode dan media yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar dengan penggunaan multimedia pembelajaran
- 2) Menghilangkan anggapan bahwa IPA adalah pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang IPA

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Sрни M. Iskandar (1997: 2), kata IPA merupakan singkatan dari kata “Ilmu Pengetahuan Alam” yang diterjemahkan dari bahasa Inggris “*Natural Science*”, secara singkat disebut *Science*. Jadi sains secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Penggunaan kata sains sebagai ganti ilmu pengetahuan alam (IPA) ini perlu dipertegas untuk membedakannya dari pengertian *social science*, *educational science*, *political science*, dan penggunaan kata *science* yang lainnya.

Sains adalah apa yang dikerjakan para ahli sains (*saintis*). Suatu penemuan setiap aspek dari lingkungan sekitar, yang menjadikan seseorang dapat mengukurnya sebaik mungkin, dan menilai data dari hasil penelitiannya dengan hati-hati dan terbuka. Pada bagian lain, Vessel mengemukakan bahwa “*science is an intellectual search involving inquiry, rational though, and generalitation*”. Hal itu mencakup teknik sains yang sering disebut sebagai proses sains. Sedangkan hasilnya yang berupa fakta-fakta dan prinsip biasa disebut dengan produk sains (Patta Bundu, 2006:9).

Definisi-definisi yang telah dikemukakan di atas merupakan usaha untuk menjelaskan IPA secara singkat apa sebenarnya IPA itu. Penjelasan singkat dengan satu atau dua kalimat tentu belum lengkap. Sebab IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan, fakta-fakta, pengetahuan tentang benda-benda atau makhluk-makhluk, tetapi IPA juga merupakan cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah (Srini M. Iskandar, 1997: 4).

Menurut Patta Bundu (2006: 12) pengkajian IPA dari segi proses disebut juga keterampilan proses sains (*science process skills*) atau disingkat saja dengan proses sains. Proses sains (IPA) adalah sejumlah keterampilan untuk mengkaji fenomena alam dengan cara-cara tertentu untuk memperoleh ilmu dan pengembangan ilmu itu selanjutnya. Dengan keterampilan proses siswa dapat mempelajari IPA sesuai dengan apa yang para ahli sains lakukan, yakni melalui pengamatan, klasifikasi, inferensi, merumuskan hipotesis, dan melakukan eksperimen.

Penguasaan proses sains (IPA) adalah perubahan dalam dimensi afektif dan psikomotor, yakni sejauh mana siswa mengalami kemajuan dalam proses sains yang antara lain meliputi kemampuan observasi, klasifikasi, kuantifikasi, inferensi, komunikasi, dan proses sains lainnya.

Winaputra (dalam Usman Samatowa, 2006: 3) mengemukakan bahwa IPA tidak hanya merupakan kumpulan

pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Jadi kesimpulannya adalah Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang mempunyai objek dan menggunakan metode ilmiah.

b. Pembelajaran IPA yang Efektif

Pembelajaran IPA pada jenjang pendidikan dan dengan menggunakan pendekatan serta model apa pun harus benar-benar efektif. Dalam buku Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif (Aristo Rohadi, 2003: 5-6) pembelajaran yang efektif secara umum diartikan sebagai Kegiatan Belajar Mengajar yang memberdayakan potensi siswa (peserta didik) serta mengacu pada pencapaian kompetensi individual masing-masing peserta didik. Ada baiknya jika guru yang akan merancang pembelajaran IPA di SD memperhatikan tujuh ciri utama pembelajaran efektif yang memberdayakan potensi siswa sebagaimana diuraikan pada buku tersebut. Ketujuh ciri itu adalah:

- 1) Berpijak pada prinsip *konstruktivisme*
- 2) Berpusat pada siswa
- 3) Belajar dengan mengalami
- 4) Mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional
- 5) Mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah ber-Tuhan
- 6) Belajar sepanjang hayat

2. Tinjauan tentang Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu faktor individual yang mempengaruhi belajar. Tinggi rendahnya motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi berhasil baik atau tidaknya belajar individu. Oleh karena itu, berikut akan diuraikan lebih lanjut tentang motivasi belajar. Namun sebelumnya akan terlebih dahulu dijabarkan mengenai motivasi dan belajar.

a. Motivasi

1) Pengertian Motivasi

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Ngalim purwanto, 2002:73). Sedangkan Dimyati dan Mudjiono (2006:80) mengemukakan bahwa motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Sedangkan Syaiful Bahri Djamarah (2002:118) menjelaskan bahwa motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan motivasi adalah suatu usaha yang ada

dalam diri individu dan dari luar individu yang berupa sikap, tindakan dan dorongan untuk bertindak dalam mengarahkan serta menggerakkan individu pada suatu tingkah laku sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.

2) Macam- Macam Motivasi

Syaiful Bahri Djamarah (2002: 115-117) menyebutkan macam-macam motivasi meliputi :

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Syaiiful Bahri Djamarah, 2002:115). Anak didik yang memiliki motivasi intrinsik cenderung akan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan yang mempunyai keahlian dalam bidang tertentu. Dan bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

b) Motivasi Ekstrinsik

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 91) menyatakan bahwa “motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya. Orang berbuat sesuatu karena dorongan dari luar seperti

adanya hadiah dan menghindari hukuman”. Kemudian Syaiful Bahri Djamarah (2002: 117) mengemukakan bahwa “motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar”. Sedangkan Sardiman (2007: 91) menjelaskan bahwa “motivasi ekstrinsik sebagai motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar”.

Penghargaan dan celaan, persaingan atau kompetisi, hadiah dan hukuman, serta pemberitahuan tentang kemajuan belajar siswa adalah beberapa contoh dari motivasi ekstrinsik yang sering digunakan guru untuk merangsang minat belajar siswa.

3) Ciri- Ciri Motivasi

Sardiman (2007 : 83) menyatakan bahwa motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d) Lebih senang bekerja mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).

- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- g) Tidak pernah mudah melepaskan hal yang sudah diyakini.
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila seseorang telah memiliki ciri-ciri motivasi di atas maka orang tersebut selalu memiliki motivasi yang kuat/ tinggi. Kegiatan belajar mengajar akan berhasil baik, kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri. Selain itu siswa juga harus peka dan responsif terhadap masalah umum dan bagaimana memikirkan pemecahannya. Siswa yang telah termotivasi memiliki keinginan dan harapan untuk berhasil dan apabila mengalami kegagalan mereka akan berusaha keras untuk mencapai keberhasilan itu yang ditunjukkan dalam prestasi belajarnya. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang belajar akan melahirkan prestasi belajar yang baik.

4) Cara menumbuhkan Motivasi di Sekolah

Sardiman (2001: 89-93) mengemukakan beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:

a) Memberi angka

Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Namun ada juga, bahkan banyak siswa bekerja dan belajar hanya ingin mengejar pokoknya naik kelas saja.

Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan *value* yang terkandung di dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

b) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan , mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.

c) Saingan/ kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan baik persaingan individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d) *Ego-involvent*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

e) Memberi ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan merupakan sarana motivasi.

f) Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g) Pujian

Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

h) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

i) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti dalam diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

j) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

k) Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat tepat. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

5) Fungsi Motivasi

Sardiman (2007: 85) menyebutkan ada tiga fungsi motivasi yang meliputi :

1. mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Nana Syaodih Sukmadinata (2003: 63) mengemukakan bahwa motivasi memiliki dua fungsi, yaitu: pertama mengarahkan atau *directional function*, dan kedua mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan atau *activating and energizing function*.

Berdasarkan uraian tentang fungsi motivasi belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat diketahui bahwa fungsi dari motivasi belajar itu adalah sebagai motor penggerak bagi manusia untuk melakukan kegiatan belajar, menentukan arah tujuan dari kegiatan belajar yang dilakukan, mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan belajar, dan menyeleksi perbuatan diri yang serasi guna mencapai tujuan belajar.

Motivasi dalam pembelajaran juga berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

6) Tujuan Motivasi

Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu (Ngalim Purwanto, 2002: 73). Bagi seorang guru, tujuan dari motivasi adalah 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 dalam kurikulum sekolah. Sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian kepada siswa yang maju kedepan kelas dan

dapat mengerjakan hitungan matematika di papan tulis. Dengan pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya pada diri sendiri, di samping itu timbul keberaniannya sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju ke depan kelas.

7) Teori motivasi

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 80) menyebutkan ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Dan teori motivasi yang banyak dianut orang adalah teori kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow. Teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakekatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis.

Maslow yang dikutip Ngalim Purwanto (2002: 77) mengemukakan adanya lima tingkatan kebutuhan pokok manusia yang kemudian dijadikan pengertian kunci dalam mempelajari motivasi manusia. Kelima tingkatan kebutuhan pokok itu adalah:

- a) Kebutuhan fisiologis, yaitu kebutuhan dasar yang bersifat primer dan vital, yang menyangkut fungsi-fungsi biologis dasar dari organisme manusia seperti kebutuhan akan pangan, sandang dan papan, kebutuhan fisik, dsb.
- b) Kebutuhan rasa aman dan perlindungan (*safety and security*) seperti terjaminnya keamanannya, terlindung dari bahaya dan

ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil, dsb.

- c) Kebutuhan social (*social needs*) yang meliputi kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai anggota kelompok, rasa setia kawan, kerja sama.
- d) Kebutuhan akan penghargaan (*esteem needs*), termasuk kebutuhan dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status, pangkat, dsb.
- e) Kebutuhan akan aktualisasi diri (*self actualization*), seperti kebutuhan mempertinggi potensi-potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreatifitas, dan ekspresi diri.

Berdasarkan teori kebutuhan menurut Maslow tersebut, dapat dijelaskan bahwa kehidupan tiap manusia yang paling mendesak adalah kebutuhan fisiologis seperti sandang, pangan dan papan. Apabila kebutuhan fisiologis ini telah terpenuhi, timbulah kebutuhan mendesak pada tingkatan yang lebih tinggi yaitu kebutuhan akan rasa aman dan perlindungan. Demikian seterusnya sampai pada tingkat kebutuhan yang paling tinggi yaitu aktualisasi diri.

Maka agar siswa dapat termotivasi dalam belajar, hendaknya kebutuhan-kebutuhan yang sifatnya mendesak harus terpenuhi terlebih dahulu. Sehingga timbul kesadaran dari siswa akan kebutuhannya untuk belajar.

Hamzah B Uno (2010: 47-48) menjelaskan bahwa dalam teori harapan ini didasarkan pada keyakinan bahwa orang yang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka. Contohnya, siswa yang ingin mendapatkan nilai yang baik akan menunjukkan perilaku belajar dan keaktifan dalam pembelajaran yang tinggi kalau dia menganggap perilaku belajar dan keaktifan dalam pembelajaran yang tinggi akan dihargai dengan nilai yang baik.

b. Belajar

1) Pengertian Belajar

Berbagai pendapat yang dikemukakan para ahli tentang pengertian belajar, diantaranya Morgan yang dikutip oleh M. Ngalm Purwanto (2002: 24) berpendapat bahwa “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman”. Kemudian Slameto (2003: 2) menyatakan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Selanjutnya Wittig, yang dikutip Muhiibbin Syah (2008: 65- 66), mengemukakan bahwa “belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/ keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman”. Sedangkan Sardiman (2007: 21) menjelaskan bahwa “belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi

manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik” .

Beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan keseluruhan tingkah laku individu yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang relatif menetap sebagai hasil dari latihan dan pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2) Tujuan Belajar

M. Dalyono (2009: 49-50) menyatakan bahwa belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku; mengubah kebiasaan; dari yang buruk menjadi baik; merubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya; mengubah keterampilan; serta menambah pengetahuan dari berbagai bidang ilmu. Sedangkan Sardiman (2001: 26-29) mengemukakan tujuan belajar itu ada tiga jenis, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta untuk pembentukan sikap.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, secara umum manusia belajar dengan tujuan untuk perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku dan kebiasaan, serta untuk menambah pengetahuan dari berbagai bidang ilmu, penanaman konsep dan keterampilan, serta untuk pembentukan sikap.

c. Motivasi Belajar

1) Pengertian motivasi belajar

Hamzah B. Uno (2007: 23) menyatakan motivasi belajar hakikatnya adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator meliputi: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. Kemudian Winkel (2004: 169) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, memberi arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan uraian tentang motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar adalah suatu energi yang menggerakkan siswa untuk belajar sekaligus menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta suatu yang mengarahkan aktifitas siswa kepada tujuan belajar yang pada umumnya tampak dari beberapa indikator meliputi: adanya hasrat dan keinginan untuk belajar, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, adanya harapan dan cita-cita, penghargaan

dan penghormatan atas usaha belajar, adanya lingkungan belajar yang baik, dan adanya kegiatan belajar yang menarik.

2) Unsur yang mempengaruhi motivasi belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 97-100) menyebutkan ada enam unsur yang mempengaruhi motivasi belajar.

a) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita dapat dikatakan sebagai harapan atau impian masa depan yang dimiliki siswa. Sehingga siswa tersebut akan melakukan usaha-usaha yang bertujuan untuk dapat mencapai cita-citanya, contohnya adalah dengan giat belajar. Jadi dapat dikatakan cita-cita dapat memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik.

b) Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu diimbangi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Sebagai contoh, keinginan membaca harus diimbangi dengan kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf-huruf.

c) Kondisi siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang anak yang sakit akan enggan belajar, anak yang marah-marah akan sukar memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Sebaliknya, setelah siswa tersebut sehat, ia akan mengejar ketinggalan pelajaran. Siswa

tersebut dengan senang hati membaca buku-buku pelajaran agar memperoleh nilai yang baik seperti sebelum sakit.

d) Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar.

e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Pembelajar yang masih berkembang jiwa raganya dan lingkungan yang semakin bertambah baik berkat dibangun merupakan kondisi dinamis yang bagus bagi pembelajaran. Guru profesional diharapkan mampu memanfaatkan surat kabar, majalah, siaran radio, televisi, dan sumber belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi belajar.

f) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Guru adalah pendidik yang berkembang. Tugas profesionalnya mengharuskan dia belajar sepanjang hayat, belajar sepanjang hayat tersebut sejalan dengan masyarakat dan lingkungan sekitar sekolah yang dibangun. Dimiyati dan Mudjiono (2006:100) menjelaskan ada tiga upaya pembelajaran yang dilakukan guru secara individual untuk menghadapi anak didiknya, yaitu: (1) pemahaman tentang diri siswa dalam rangka kewajiban

tertib belajar, (2) pemanfaatan berupa hadiah, kritik, hukuman secara tepat guna, dan (3) mendidik cinta belajar.

3) Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2006:101-107) menjelaskan ada beberapa usaha yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar:

- a) Optimalisasi penerapan prinsip Belajar
- b) Optimalisasi Unsur Dinamis Belajar dan pembelajaran
- c) Optimalisasi pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa
- d) Pengembangan cita-cita dan aspirasi Belajar

Dari uraian diatas, dalam penelitian ini peneliti merumuskan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Minat
- b. Hasrat untuk belajar
- c. Harapan dan cita-cita
- d. Dorongan dan kebutuhan belajar
- e. Lingkungan belajar yang baik
- f. Kegiatan belajar yang menarik
- g. Penghargaan (Hadiah, Pujian) dan Hukuman

3. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata “*multi*” (bahasa Latin, *nouns* yang berarti banyak, bermacam-macam) dan “*medium*”

(bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu). Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (dalam Niken Ariani, 2010: 1) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Jadi subjek multimedia adalah informasi yang bisa dipresentasikan kepada manusia. Secara sederhana presentasi informasi itu sering dikategorikan sebagai ilmu pengetahuan.

Multimedia menurut Turban (dalam Daryanto, 2010: 60), adalah "kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* yang dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar". Kemudian Robin dan Linda (dalam Niken Ariyani, 2010: 11), menyatakan bahwa "multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video*". Sedangkan menurut Wahono (dalam Dina Indriana, 2011: 97), berpendapat bahwa "multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan *video* untuk menyampaikan pesan kepada publik". Senada dengan itu Zeembry (dalam Dina Indriana, 2011: 97), mengatakan bahwa "multimedia merupakan kombinasi dari data teks, *audio*, gambar, animasi, *video*, dan interaksi".

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*),

grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi dan lain lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak dan salah satunya untuk media dalam proses pembelajaran.

b. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Untuk memahami konsep multimedia pembelajaran, ada baiknya kita pahami terlebih dahulu pengertian multimedia dan pembelajaran secara lebih mendalam. Multimedia adalah media yang menggambarkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contoh nyatanya TV dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif ini adalah CD multimedia interaktif, aplikasi game, dan lain lain.

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

c. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi,

kualitas belajar siswa dapat termotivasi dan terdorong dan belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja (sangat fleksibel), serta sikap, perhatian dan minat siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.

Manfaat di atas akan lebih mudah direalisasikan mengingat terdapat keunggulan dari multimedia pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, *elektron* dan sebagainya.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dan masih banyak lagi.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- 6) Meningkatkan daya tarik, perhatian dan minat siswa

d. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan

karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

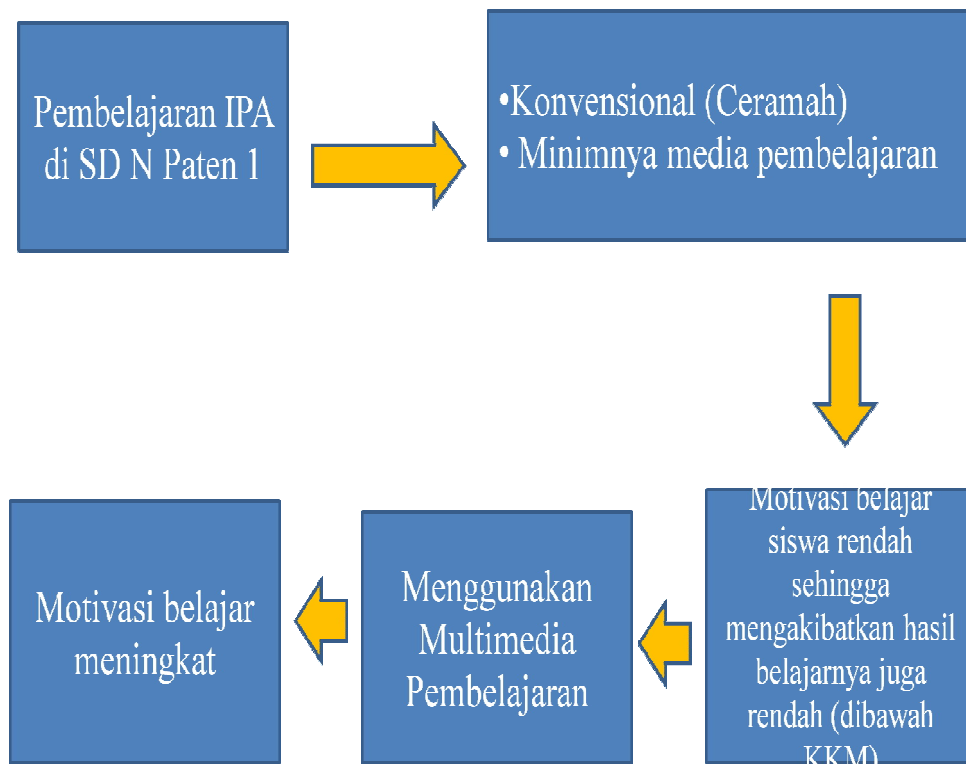
e. CD Multimedia Pembelajaran

CD multimedia merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer. Media komputer dengan menggunakan CD ini bersifat interaktif, yang dapat menerima respons balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan. Dengan cara yang demikian, media pembelajaran ini efektif meningkatkan perhatian siswa ke pembelajaran. Media ini bersifat interaktif dan berbentuk multimedia yang memiliki unsur-unsur media secara lengkap, seperti *sound*, animasi, *video*, teks, dan *grafis*.

CD multimedia sangat membantu dalam proses pembelajaran siswa. Misalnya, siswa dapat mengetahui cara penyerbukan bunga,

cara membuat okulasi, proses pembelahan sel, proses terbentuknya awan dan hujan proses metabolisme tubuh dan lain macamnya. Namun ada kelemahan dari media ini, yaitu daya jangkanya terbatas dan biaya penggandaan alatnya relatif lebih mahal. Karena itu, jika ada sekolah atau guru yang membutuhkannya, maka harus mengeluarkan biaya untuk membeli CD tersebut.

B. Kerangka Berpikir



C. Hipotesis Tindakan

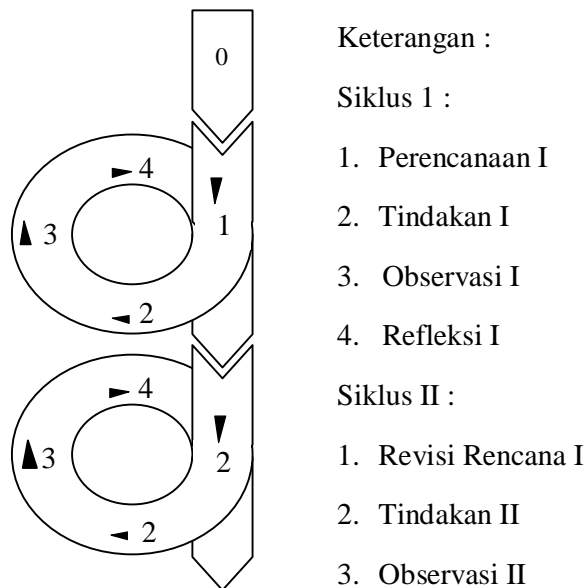
Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Paten I.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model Spiral Kemmis dan MC Taggart secara berulang-ulang, semakin lama, diharapkan semakin meningkat perubahan atau pencapaian hasilnya (Sukidin, dkk, 2002: 48).

Dalam perencanaan Kemmis dan MC Taggart menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu anjang-ancang pemecahan permasalahan. Tahapannya adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Penelitian tindakan model spiral Kemmis & Taggart

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SD Negeri Paten 1, Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 14 siswa yang terdiri dari 7 putri dan 7 putra. Sedangkan objek penelitian ini yaitu motivasi belajar IPA.

C. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2012/ 2013 tepatnya tanggal 13 – 22 Mei 2013. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Paten 1, yang beralamat di Paten, Dukun, Magelang, Jawa Tengah.

D. Rencana Tindakan

Rencana tindakan pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan sistem spiral Kemmis dan MC Taggart, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Langkah-langkah dalam pelaksanaan perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran
- 2) membuat instrumen penilaian

b. Tindakan

Tindakan merupakan pelaksanaan dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dipersiapkan. Tindakan yang akan dilakukan secara garis besar adalah penggunaan multimedia pembelajaran dalam

kegiatan belajar mengajar. Setiap tindakan dan proses pembelajaran tersebut selalu diikuti kegiatan pemantauan.

c. Observasi/ pengamatan

Tiap pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas penerapan tindakan pada pembelajaran. Hal ini berguna untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan tindakan, selanjutnya peneliti melakukan refleksi. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi siklus I dengan tujuan mengetahui hasil atau dampak pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini dapat ditarik kesimpulan dan dapat diketahui apakah penelitian ini mencapai keberhasilan atau tidak. Dari hasil refleksi tersebut dapat disusun rencana untuk siklus II. Masalah-masalah pada siklus I dicari pemecahannya, sedangkan kelebihan-kelebihannya dipertahankan dan ditingkatkan.

2. Siklus II

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II adalah sebagai perbaikan dari siklus I. Tahapan-tahapannya sama dengan siklus I tetapi dilakukan secara lebih baik. Siklus II berhenti apabila indikator keberhasilan sudah tercapai, tetapi apabila belum tercapai dilanjutkan dengan melakukan siklus ke III dan seterusnya.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan dapat berhasil dengan baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket.

F. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah mengenai penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa (Suharsimi Arikunto, 2006: 3).

Penelitian tindakan kelas termasuk penelitian yang reflektif. Kegiatan penelitian dimulai dari permasalahan yang riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecahan masalah tersebut. Setelah itu masalah tersebut ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan terencana dan terukur. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas membutuhkan kerjasama antara peneliti, guru/ teman sejawat, siswa, dan staf sekolah lainnya untuk menciptakan suatu kinerja sekolah yang lebih baik. Prinsip utama dalam PTK adalah pemberian tindakan dalam siklus yang bertahap dan berkelanjutan sampai memperoleh hasil yang ditetapkan. Siklus yang dinamis dengan tindakan yang sama. Sebagaimana yang diungkapkan

oleh Suhardjono dalam Suharsimi Arikunto (2008: 73), bahwa PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu (a) perencanaan; (b) tindakan; (c) pengamatan; dan (d) refleksi.

G. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Menurut Ridwan (2006: 51), metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data dikumpulkan dengan dua metode yaitu sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi seringkali diartikan sebagai suatu aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Dalam pengertian psikologi, observasi atau pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap (Suharsimi Arikunto, 2002: 133). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil atau dampak yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut H.B. Sutopo (2006: 75) teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data yang berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat atau lokasi, dan benda, serta rekaman gambar. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat dalam

melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi difokuskan pada kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA dalam pokok bahasan peristiwa alam beserta dampaknya.

Observasi terhadap kinerja juga diarahkan pada kegiatan guru di dalam menjelaskan pelajaran, memotivasi siswa, mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban siswa, mengelola kelas, memberikan latihan dan umpan balik, dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Selain guru, observasi juga dilakukan pada siswa yaitu kegiatan dan tingkah laku siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2009:199)

Penetapan skor/ penyekoran instrumen dalam penelitian ini menggunakan *skalaliker*t, yaitu dengan memberikan skor secara bertingkat atas jawaban yang diberikan kepada responden. Dalam penelitian ini jenjang tertinggi diberikan nilai 4 dan jenjang terendah diberi nilai 1. Angket untuk mengungkap data motivasi belajar disediakan empat jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Adapun penentuan skor menurut alternatif jawaban dengan bobot skor sebagai berikut:

1) Skor jawaban pertanyaan positif

- a) Selalu = skor 4
- b) Sering = skor 3
- c) Kadang-kadang = skor 2
- d) Tidak pernah = skor 1

2) Skor jawaban negatif

- a) Selalu = skor 1
- b) Sering = skor 2
- c) Kadang-kadang = skor 3
- d) Tidak pernah = skor 4

Item dikatakan item positif apabila item pertanyaan mendukung nilai variabel, sedangkan item dikatakan item negatif apabila item pertanyaan tidak mendukung item variabel.

2. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif yang berupa nilai hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif yang digunakan adalah mencari skor rerata dan mencari persentase peningkatan motivasi belajar dalam setiap siklus.

Analisis deskriptif adalah analisis yang menggunakan suatu data yang akan dibuat sendiri maupun dibuat secara berkelompok (Riduwan dan Akdon, 2007: 27). Tujuan analisis ini adalah untuk membuat gambaran secara sistematis data yang faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diselidiki atau diteliti.

Dalam analisis digunakan metode interpretasi skor, metode ini digunakan untuk mengkaji variabel yang ada pada penelitian ini yaitu tingkat motivasi belajar IPA. “Sebagai suatu hasil ukur berupa angka (kuantitatif), skor suatu norma pembandingan agar dapat diinterpretasikan secara kualitatif” (Saifuddin Azwar, 2007: 105). Sekalipun skor pada skala yang ditentukan lewat prosedur penskalaan akan menghasilkan angka-angka pada level pengukuran interval, namun dalam interpretasinya hanya dapat dihasilkan kategori-kategori skor yang berada pada level ordinal. Kemudian data akan disajikan dalam distribusi frekuensi data.

Tujuan kategorisasi ini adalah menempatkan individu kedalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur (Saifuddin Azwar, 2007: 107). Contoh kontinum jenjang adalah dari tinggi ke rendah.

Dalam penelitian ini tingkat motivasi belajar IPA dibagi dalam 5 kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Untuk itu luas interval untuk setiap kategori dalam penelitian ini adalah $6 : 5 = 1,2$ standar deviasi. Untuk membuat skala atau rentang skor pada masing-masing variabel, harus diketahui terlebih dahulu nilai maksimal, nilai minimal, *mean*, rentang, dan standar deviasi.

Untuk mengkategorisasikan motivasi belajar IPA, digunakan acuan kriterium atau Penilaian ber-Acuan Patokan (PAP) yaitu pemberian nilai kepada testee itu dilaksanakan dengan jalan membandingkan antara skor mentah hasil tes yang dimiliki oleh masing-masing *testee* dengan skor

maksimum ideal (SIM) yang mungkin dapat dicapai oleh *testee* (Anas Sudjiono, 2008: 315).

Data tentang motivasi belajar IPA diperoleh melalui angket dengan jumlah item 25 butir, skor yang digunakan dalam angket tersebut adalah 1 sampai 4, sehingga berdasarkan skor tersebut maka variabel perhatian orang tua memiliki rentangan 25 – 100. Rentangan tersebut berdasarkan jumlah skor minimal ideal yang diperoleh yaitu $1 \times 25 = 25$ dan jumlah skor maksimal yang mungkin diperoleh siswa yaitu $4 \times 25 = 100$, jadi rentangnya adalah $100 - 25 = 75$. Maka diperoleh *mean* sebesar 62,5 dan standar deviasi (SD) sebesar 12,5. *Mean*, rentang, dan standar deviasi digunakan untuk membuat rentang skor kategori motivasi belajar IPA. Rentang skor kategori motivasi belajar IPA sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Skor Motivasi Belajar IPA

Kategori	Rentang Skor
Sangat Rendah	$25 \leq X \leq 40$
Rendah	$40 \leq X \leq 55$
Sedang	$55 \leq X \leq 70$
Tinggi	$70 \leq X \leq 85$
Sangat Tinggi	$85 \leq X \leq 100$

Sumber : (Saifuddin Azwar, 2007: 107)

H. Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan kriteria keberhasilan normatif, yaitu dengan membandingkan hasil yang dicapai sebelum diberi tindakan dan hasil setelah tindakan. Kriteria yang dimaksud adalah apabila

keadaan setelah tindakan menunjukkan keadaan yang lebih baik dari keadaan sebelum diberi tindakan maka dikatakan penelitian ini berhasil.

Kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila ada peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar IPA, yaitu sebanyak 75% dari jumlah siswa V SD Negeri Paten 1 mendapatkan skor motivasi belajar IPA ≥ 70 .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian Tahap Awal

Peneliti mengawali penelitian dengan melakukan observasi/ pengamatan pada siswa kelas V di SD Negeri Paten Iyang dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran sehari-hari diketahui bahwa motivasi belajar di SD Paten 1 masih rendah. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang bersemangat, kurang antusias, dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Banyak dari mereka yang tidak memperhatikan penjelasan guru, asyik bermain, mengobrol dengan temannya, dan ada yang melamun. Kebanyakan siswa kurang bersemangat dan kurang antusias terutama saat mengikuti pembelajaran IPA, karena mereka menganggap pembelajaran IPA membosankan, sulit dipahami, materinya sangat banyak, banyak mencatat, dan jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang jarang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu penyebab yang membuat motivasi belajar IPA siswa di SD N Paten 1 rendah.

Siswa merasa kurang bersemangat karena metode belajarnya hanya menggunakan metode ceramah, dan jarang menggunakan media yang dapat menarik rasa ingin tahu siswa, sehingga siswa merasa bosan. Metode ceramah kurang menarik perhatian siswa karena tidak ada hal-hal yang

baru yang dapat menarik perhatian dan membuat siswa ingin tahu, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Hal tersebut mengakibatkan baik nilai ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian semester sebagian siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Nilai mata pelajaran di bawah KKM yang banyak diperoleh siswa salah satunya adalah mata pelajaran IPA. Hasil nilai ulangan mata pelajaran IPA pada semester I paling rendah dibandingkan dengan hasil ulangan pada mata pelajaran lain. Nilai tertinggi dari hasil ujian IPA 75, nilai terendah 40, dan rerata kelas 63. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (65) ada 8 dari 14 siswa.

Data tentang motivasi belajar Peneliti juga mengambil data mengenai tingkat motivasi belajar siswa menggunakan angket. Angket tahap awal/ angket pra siklus dibagikan pada siswa pada hari Senin, 13 Mei 2013. Semua siswa menjawab angket dengan baik. Dari hasil angket pra siklus diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar IPA Pra siklus

No	Nama Siswa	Skor	Kategori
1	EI	54	Rendah
2	AP	71	Tinggi
3	WZ	66	Sedang
4	ES	60	Sedang
5	AA	68	Sedang
6	DK	61	Sedang
7	NW	52	Rendah
8	QI	53	Rendah
9	RC	62	Sedang
10	RS	54	Rendah
11	SU	53	Rendah
12	UT	61	Sedang
13	VW	54	Rendah
14	EA	54	Rendah
Jumlah		823	
Rata- rata		58,8	

Adapun tabel persentase kriteria nilai siswa pada pratindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Kategori Motivasi Belajar IPA Pra siklus

Kategori	Rentang Skor	frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$25 \leq X \leq 40$	0	0 %
Rendah	$40 \leq X \leq 55$	7	50%
Sedang	$55 \leq X \leq 70$	6	42,9%
Tinggi	$70 \leq X \leq 85$	1	7,1%
Sangat Tinggi	$85 \leq X \leq 100$	0	0%
Jumlah		14	100%

Sumber : Data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar IPA siswa SD N Paten 1 termasuk dalam kategori Rendah. Hal tersebut membuat peneliti ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD N Paten 1 yang rendah. Peneliti

berinisiatif untuk menggunakan multimedia pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar IPA.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan, meliputi :

- 1) Menyusun RPP yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui aktifitas siswa pada proses pembelajaran IPA menggunakan multimedia pembelajaran.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan angket motivasi belajar siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Berikut deskripsi langkah-langkah pelaksanaan tindakan pertemuan 1 dan 2 pada siklus I.

1) Pertemuan 1 Siklus I

Pertemuan 1 pada siklus I ini dilaksanakan hari Senin, 13 Mei 2013 pada pukul 07.50 – 09.00 WIB. Deskripsi pelaksanaannya adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan siswa dan guru mengucapkan salam kemudian berdoa bersama. Setelah itu guru melakukan presensi agar mengetahui kehadiran siswa pada saat itu. Agar siswa mengetahui arah pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa “Siapa yang pernah melihat gunung meletus dan banjir?”

b) Kegiatan Inti

Guru memutarakan CD pembelajaran tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia, siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Tiap kelompok diberi LKS. Siswa diminta memperhatikan penjelasan dari guru tentang panduan untuk mengerjakan LKS. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengerjakan LKS yang diberikan. Guru berkeliling memeriksa dan membimbing kegiatan siswa.

Tiap kelompok mewakili salah satu anggota ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Anggota kelompok lain yang tidak mempresentasikan hasil diskusinya menanggapi hasil diskusi kelompok yang maju di depan kelas.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan siswa diminta untuk mempelajari kembali di rumah materi peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia.

2) Pertemuan 2 Siklus I

Pertemuan 2 pada siklus I ini dilaksanakan hari Rabu, 15 Mei 2013 pada pukul 07.15 – 09.00 WIB. Deskripsi pelaksanaannya adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai dengan siswa dan guru bergantian mengucapkan salam kemudian berdoa bersama. Setelah itu guru melakukan presensi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Agar siswa mengingat materi yang kemarin, guru melakukan Tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Guru memutar CD pembelajaran tentang dampak peristiwa alam bagi makhluk hidup dan lingkungannya, siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Tiap kelompok diberi LKS. Siswa diminta memperhatikan penjelasan dari guru tentang panduan untuk mengerjakan LKS. Siswa berdiskusi dengan

kelompoknya untuk mengerjakan LKS yang diberikan. Guru berkeliling memeriksa dan membimbing kegiatan siswa.

Perwakilan tiap kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil kerja mereka. Selanjutnya guru memimpin diskusi bersama. Pada pertemuan ke-2 siklus I ini ada beberapa kelompok yang bertanya karena jawaban yang diperoleh pada LKS ada yang berbeda. Guru memberikan penjelasan dan penegasan mengenai jawaban-jawaban siswa. Selanjutnya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti mengenai kegiatan yang sudah dilakukan dari awal sampai akhir.

Kegiatan selanjutnya adalah siswa diberi soal evaluasi secara individu oleh guru siswa mengerjakan soal tes dengan didampingi guru. Setelah selesai, siswa dengan bimbingan guru membahas evaluasi yang telah dikerjakan

c) Kegiatan Akhir

Siswa menyimpulkan materi dengan bimbingan guru dan guru memberikan motivasi agar siswa selalu giat belajar.

c. Hasil Observasi

Hasil observasi pada siklus I diperoleh dari observasi motivasi belajar IPA siswa kelas V SD N Paten 1, yaitu diperoleh dari observasi kegiatan pembelajaran dan hasil angket motivasi belajar IPA. Pada pertemuan I, kegiatan pembelajaran sudah berjalan dengan

baik. Guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Siswa pun terlihat antusias saat guru menyampaikan apersepsi dengan bertanya pada siswa “Siapa yang pernah melihat gunung meletus dan banjir?”. Semua siswa menjawab serentak dengan jawaban yang sama yaitu sudah pernah. Guru terlihat senang karena siswa bersemangat dalam memulai pembelajaran. Akan tetapi, saat kegiatan inti ada satu kelompok yang kurang berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dan ada 2 orang siswa yang lebih asyik memperhatikan gambar-gambar yang ada pada pemutaran CD tersebut tanpa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan pada pemutaran CD tersebut. Saat kerja kelompok ada berapa anak yang ramai sendiri, kerjasama antar anggota kelompok masih kurang, dan saat diskusi kelas banyak siswa yang malu untuk mengutarakan pendapatnya.

Siswa terlihat lebih bersemangat saat guru mulai memutar CD pembelajaran yang ditayangkan dengan proyektor dan suaranya diperkeras dengan *speaker active*. Selain itu siswa menjadi lebih tertarik, antusias, aktif, ingin tahu, dan lebih memperhatikan dengan seksama materi yang disampaikan. Multimedia khususnya CD pembelajaran ini dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, siswa diminta mengisi angket motivasi belajar IPA siklus I. Hasil tes pada siklus I digunakan sebagai upaya untuk mengukur sejauh mana motivasi belajar IPA. Berikut tabel motivasi belajar IPA pada siklus I.

Tabel 4. Hasil Angket Motivasi Belajar IPA pada Siklus I

No	Nama Siswa	Skor	Kategori
1	EI	53	Rendah
2	AP	76	Tinggi
3	WZ	72	Tinggi
4	ES	63	Sedang
5	AA	71	Tinggi
6	DK	63	Sedang
7	NW	54	Rendah
8	QI	63	Sedang
9	RC	56	Sedang
10	RS	62	Sedang
11	SU	54	Rendah
12	UT	63	Sedang
13	VW	62	Sedang
14	EA	69	Sedang
Jumlah		881	
Rata- rata		62.9	

Adapun tabel persentase kriteria nilai siswa pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Persentase Kategori Motivasi Belajar IPASiklus 1

Kategori	Rentang Skor	frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$25 \leq X \leq 40$	0	0 %
Rendah	$40 \leq X \leq 55$	3	21,4%
Sedang	$55 \leq X \leq 70$	7	50%
Tinggi	$70 \leq X \leq 85$	4	28,6%
Sangat Tinggi	$85 \leq X \leq 100$	0	0%
Jumlah		14	100%

Sumber : Data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar IPA siswa SD N Paten 1 termasuk dalam kategori Sedang. Hal ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar IPA dari kondisi awal. Dibanding sebelum tindakan, rata-rata skor motivasi belajar IPA siswa kelas V SD N Paten 1 pada siklus I mengalami kenaikan yaitu dari 58,8 menjadi 62,9. Besar kenaikan motivasi belajar IPA dari sebelum tindakan sampai tindakan pada siklus I naik sebesar 6,97%.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi pada siklus I bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam hal ini peneliti dan guru IPA kelas V melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk diperbaiki pada tindakan berikutnya.

1) Pertemuan I

- a) Ada beberapa siswa yang lebih asyik memperhatikan gambar-gambar yang ada pada pemutaran CD tersebut tanpa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan pada pemutaran CD tersebut .
- b) Ada satu kelompok yang kurang berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- c) Kerjasama dalam kelompok masih kurang

2) Pertemuan II

- a) Ada siswa yang ramai sendiri saat kerja kelompok
- b) Saat diskusi kelas banyak siswa yang malu untuk mengutarakan pendapatnya
- c) Hasil rata - rata skor angket motivasi belajar IPA adalah 58,8.

Walaupun hasil rata-rata siswa sudah lebih baik daripada keadaan awal yaitu 62,9 tetapi penelitian ini dinyatakan belum berhasil karena persentase siswa yang tuntas KKM belum 75% sehingga hasil penelitian ini belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Untuk itu, guru dan peneliti merancang siklus II.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, perlu diadakan revisi sekaligus rancangan untuk siklus II agar siklus II menjadi lebih baik daripada siklus I. Revisi dan rancangannya adalah sebagai berikut.

a) Pertemuan I

- (1) Sebelum memutar CD pembelajaran, guru memberi pengarahannya pada siswa supaya seain memperhatikan tayangan yang ada, siswa juga harus memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang ada pada tayangan tersebut.
- (2) Memberi nasehat kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.
- (3) Membimbing siswa untuk bekerjasama dalam kelompok dengan baik

b) Pertemuan II

- (1) Saat melaksanakan kerja kelompok, semua anggota kelompok diharapkan berpartisipasi dengan baik dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh.
- (2) Guru harus menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya.

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan siklus II

Rencana tindakan pada siklus II ini hampir sama dengan perencanaan pada siklus I pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi sebelumnya. Berdasarkan refleksi pada siklus I maka pada tahap perencanaan siklus II, peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan, meliputi :

- 1) Menyusun RPP digunakan oleh guru sebagai acuan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Mei 2013 dan hari Rabu tanggal 22 Mei 2013,
- 2) Mempersiapkan multimedia pembelajaran yang akan digunakan.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui aktifitas siswa pada proses pembelajaran IPA menggunakan multimedia pembelajaran.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan angket motivasi belajar siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Berikut deskripsi langkah-langkah pelaksanaan tindakan pertemuan 1, 2, pada siklus II.

1) Pertemuan 1 siklus II

Pertemuan 1 pada siklus I ini dilaksanakan hari Senin, 20 Mei 2013 pada pukul 07.50 – 09.00 WIB. Deskripsi pelaksanaannya adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan siswa dan guru mengucapkan salam kemudian berdoa bersama. Setelah itu guru melakukan presensi agar mengetahui kehadiran siswa pada saat itu. Agar siswa mengetahui arah pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa “Apa dampak gunung meletus bagi kehidupan kita?”

b) Kegiatan Inti

Sebelum memutar CD pembelajaran, guru memberikan pengarahan pada siswa supaya memperhatikan penjelasan yang ada bukan hanya sekedar melihat gambar atau tayangan yang indah. Guru memutar CD pembelajaran tentang peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia, siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Tiap kelompok diberi LKS. Siswa diminta

memperhatikan penjelasan dari guru tentang panduan untuk mengerjakan LKS dan meminta siswa untuk bekerjasama yang baik dengan teman satu kelompoknya. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengerjakan LKS yang diberikan. Guru berkeliling memeriksa dan membimbing kegiatan siswa.

Tiap kelompok mewakili salah satu anggota ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Anggota kelompok lain yang tidak mempresentasikan hasil diskusinya menanggapi hasil diskusi kelompok yang maju di depan kelas.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan siswa diminta untuk mempelajari kembali di rumah materi peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia.

3) Pertemuan 2 Siklus II

Pertemuan 2 pada siklus I ini dilaksanakan hari Rabu, 20 Mei 2013 pada pukul 07.15 – 09.00 WIB. Deskripsi pelaksanaannya adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Pembelajaran dimulai dengan siswa dan guru bergantian mengucapkan salam kemudian berdoa bersama. Setelah itu guru melakukan presensi dan menyampaikan tujuan

pembelajaran. Agar siswa mengingat materi yang kemarin, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Guru memutarakan CD pembelajaran tentang dampak peristiwa alam bagi makhluk hidup dan ingkungan, siswa diminta untuk memperhatikan dengan seksama. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok. Tiap kelompok diberi LKS. Siswa diminta memperhatikan penjelasan dari guru tentang panduan untuk mengerjakan LKS. Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengerjakan LKS yang diberikan. Guru berkeliling memeriksa dan membimbing kegiatan siswa.

Perwakilan tiap kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan hasil kerja mereka. Guru menumbuhkan rasa percaya diri siswa supaya berani mengungkapkan pendapatnya. Selanjutnya guru memimpin diskusi bersama. Guru memberikan penjelasan dan penegasan mengenai jawaban-jawaban siswa. Selanjutnya guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti mengenai kegiatan yang sudah dilakukan dari awal sampai akhir.

Kegiatan selanjutnya adalah siswa diberi soal evaluasi secara individu oleh guru siswa mengerjakan soal tes dengan

didampingi guru. Setelah selesai, siswa dengan bimbingan guru membahas evaluasi yang telah dikerjakan

c) Kegiatan Akhir

Siswa menyimpulkan materi dengan bimbingan guru dan guru memberikan motivasi agar siswa selalu giat belajar.

e. Hasil Observasi

Kegiatan pembelajaran dan motivasi belajar IPA siklus II sudah lebih baik daripada siklus 1 dan terdapat peningkatan. Guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Siswa juga terlihat lebih konsentrasi saat kegiatan belajar mengajar sehingga tidak ada perilaku negatif siswa seperti pada siklus I yaitu ramai sendiri dan kurang berkonsentrasi.

Kerja kelompok sudah berjalan dengan baik, semua siswa berpartisipasi aktif dalam mengerjakan LKS. Siswa tampak bersemangat, antusias, aktif, lebih mudah memahami pelajaran, dan gembira dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus 2, siswa terlihat antusias sekali dalam mengikuti pembelajaran IPA. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa sudah memperhatikan penjelasan yang ditayangkan pada CD pembelajaran dan penjelasan dari guru, ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman lain tetapi masih seputar materi yang diajarkan, siswa sudah aktif dalam mengajukan pertanyaan tanpa

diminta oleh guru terlebih dahulu untuk bertanya. Siswa sudah tidak takut lagi untuk bertanya dan mengutarakan pendapatnya. Dalam menjawab pertanyaan pun, siswa sudah tidak ragu-ragu lagi untuk menjawab meskipun jawaban siswa belum tentu tepat. Semua berebut untuk menjawab pertanyaan yang datang dari guru maupun dari siswa. Disini nampak bahwa siswa sudah aktif dalam pembelajaran.

Selain pengamatan langsung, peningkatan motivasi belajar dapat diketahui dengan hasil angket motivasi belajar IPA siklus II yang dibagikan setelah kegiatan pembelajaran pada pertemuan ke 2 siklus II berakhir. Berikut tabel motivasi belajar IPA pada siklus II.

Tabel 6. Hasil Angket Motivasi Belajar IPA pada Siklus II

No	Nama Siswa	Skor	Kategori
1	EI	59	Sedang
2	AP	82	Tinggi
3	WZ	80	Tinggi
4	ES	75	Tinggi
5	AA	78	Tinggi
6	DK	72	Tinggi
7	NW	67	Sedang
8	QI	74	Tinggi
9	RC	71	Tinggi
10	RS	66	Sedang
11	SU	71	Tinggi
12	UT	72	Tinggi
13	VW	74	Tinggi
14	EA	73	Tinggi
Jumlah		1014	
Rata- rata		72.4	

Adapun tabel persentase kriteria nilai siswa pada pratindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Persentase Kategori Motivasi Belajar IPASiklus II

Kategori	Rentang Skor	frekuensi	Persentase
Sangat Rendah	$25 \leq X \leq 40$	0	0 %
Rendah	$40 \leq X \leq 55$	0	0%
Sedang	$55 \leq X \leq 70$	3	21,4%
Tinggi	$70 \leq X \leq 85$	11	78,6%
Sangat Tinggi	$85 \leq X \leq 100$	0	0%
Jumlah		14	100%

Sumber : Data penelitian yang diolah

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar IPA siswa SD N Paten 1 termasuk dalam kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar IPA dari siklus 1. Dibanding siklus 1, rata-rata skor motivasi belajar IPA siswa kelas V SD N Paten 1 pada siklus II mengalami kenaikan yaitu dari 62,9 menjadi 72,4. Besar kenaikan motivasi belajar IPA dari siklus 1 sampai tindakan pada siklus II naik sebesar 15,10%.

f. Refleksi Tindakan Siklus II

Peneliti dan teman sejawat berdiskusi mengenai tindakan yang sudah dilaksanakan. Dari hasil diskusi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dan motivasi belajar IPA siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Hasil yang diperoleh siswa juga sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 75% dari jumlah siswa mempunyai motivasi belajar IPA yang tinggi. Untuk itu, peneliti dan teman sejawat memutuskan

untuk menghentikan penelitian tersebut dan menganggap penelitian telah berhasil.

B. Pembahasan

Topik yang akan dibahas pada penelitian ini adalah upaya peningkatan motivasi belajar IPA melalui penggunaan multimedia pembelajaran. Menurut Nana Sudhana (2002:99-100), penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran memang dibutuhkan untuk membantusiswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, sesuai dengan taraf berfikir siswa sekolah dasar yang masih dalam taraf berfikir operasional konkret. Terlihat dari hasil tindakan, siswa tampak bersemangat, antusias, aktif, dan gembira dalam mengikuti pembelajaran IPA. Dengan penggunaan multimedia pembelajaran anak mampu menangkap konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret.

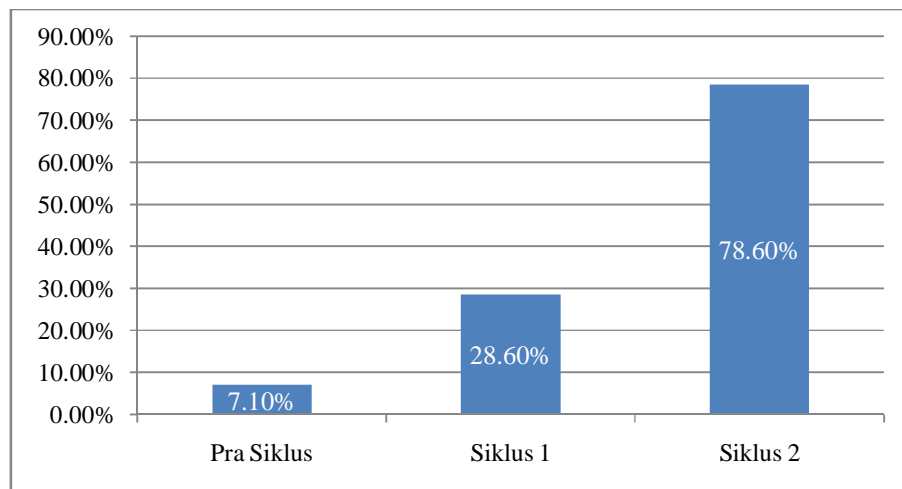
Dengan menggunakan multimedia pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi belajar IPA meningkat. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran dapat memperbesar minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa, sehingga juga mempengaruhi prestasi belajarnya.

Menurut Nana Sudjana (2002:99-100) penggunaan media pembelajaran dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru sehingga mempertinggi mutu belajar mengajar. Selain itu siswa menjadi

semangat, aktif, antusias, dan senang mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajarnya tinggi.

Sebelum menggunakan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPA, hasil rata-rata motivasi belajar IPA pada pra siklus hanya 58,8 dan hanya ada 1 orang siswa yang motivasi belajar IPA termasuk kategori tinggi, sebagian besar motivasi belajar IPA termasuk dalam kategori rendah.. Hasil skor angket yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa motivasi belajarmengalami peningkatan.Hasil skor angket pada siklus I menunjukkan bahwa ada 4 siswa yang termasuk dalam kategori tinggi dengan rata- rata kelas sebesar 62,9.Sedangkan hasil skor angket pada siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 11 siswa atau 78,6% siswatelah mencapai kategoritinggi, dengan rata- rata kelas sebesar 72,4.

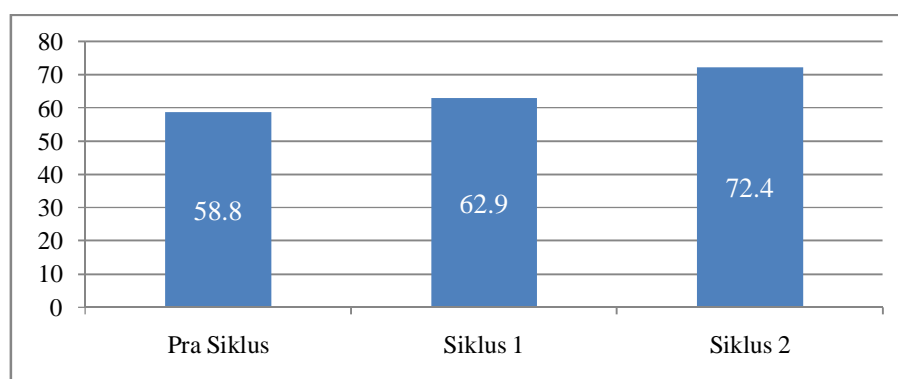
Berikut grafik perbandingan presentase motivasi belajar IPA kategori tinggi pra siklus,siklus 1, dan siklus II.



Gambar 3.Grafik Perbandingan Persentase Motivasi Belajar IPA Kategori Tinggi

Sebelum dilakukan penelitian tindakan, jumlah siswa yang motivasi belajar IPA termasuk kategori tinggi 7,10%. Setelah dilaksanakan siklus I, jumlah siswa yang motivasi belajar IPA termasuk kategori tinggi meningkat menjadi 28,60%. Pada siklus II, jumlah siswa yang motivasi belajar IPA termasuk kategori tinggi meningkat lagi menjadi 78,60%. Hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada BAB III, yaitu 75% siswa memiliki motivasi belajar IPA dalam kategori tinggi, maka pembelajaran IPA menggunakan multimedia pembelajaran dikatakan telah mencapai keberhasilan untuk meningkatkan motivasi belajar IPA.

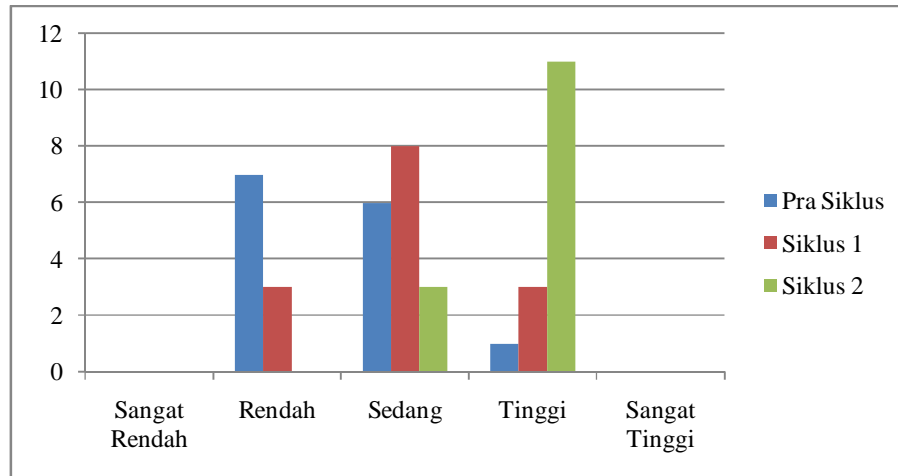
Adapun perbandingan nilai rata-rata hasil angket motivasi belajar IPA pra siklus, siklus I, dan Siklus II disajikan grafik berikut.



Gambar 4. Perbandingan Nilai Rata- Rata Hasil Angket Motivasi Belajar IPA pra siklus, siklus I, dan Siklus II

Nilai rata-rata hasil angket motivasi belajar IPA pra siklus adalah 58,8. Pada siklus I meningkat menjadi 62,9. Sedangkan pada siklus II, rata- rata angket motivasi belajar meningkat menjadi 72,4. Hal ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD N Paten 1.

Berikut adalah grafik peningkatan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD N Paten 1 dari pra siklus hingga siklus terakhir.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar IPA

Terjadinya peningkatan seperti yang dijelaskan di atas merupakan dampak dari penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPA yang secara umum berjalan dengan baik seperti yang dilihat dari hasil observasi, menurut Jean Piaget (Hendro Darmojo dan Jenny R.E Kaligis, 1993:22), tidak ada belajar tanpa perbuatan, hal ini disebabkan perkembangan intelektual anak dipengaruhi langsung oleh keterlibatannya secara fisik dan mental dengan lingkungannya. Oleh karena itu hendaknya guru mengupayakan pembelajaran IPA melalui aktivitas konkret untuk semua tingkat di SD, salah satunya menggunakan multimedia pembelajaran.

Pendapat tersebut didukung oleh Syaiful Bahri Djamarah (2000: 97), yang mengatakan bahwa tidak ada belajar tanpa keaktifan anak didik yang belajar. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ditandai dengan perhatian siswa terhadap pembelajaran, mengajukan pertanyaan,

menjawab pertanyaan, atau mengemukakan pendapat, mengikuti kegiatan pembelajaran dengan seksama dan bersungguh-sungguh.

Keaktifan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan, karena belajar sendiri merupakan suatu kegiatan dan tanpa adanya kegiatan tidak mungkin seseorang belajar. Berikut adalah grafik perbandingan keaktifan siswa.

Selain menggunakan angket juga dilakukan observasi dengan panduan lembar observasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, yang diamati adalah semangat mengikuti pelajaran, memperhatikan penjelasan materi dengan seksama, antusias mengikuti pelajaran, senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan keaktifan siswa. Hasil pengamatan menunjukkan semangat, perhatian, antusias, keaktifan, dan perasaan senang siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus ke siklus.

C. Keterbatasan penelitian

Penelitian yang dilakukan di kelas V SD N Paten 1 ini dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan yaitu alokasi waktu yang terbatas sehingga hasil yang dicapai kurang maksimal. Selain itu pengetahuan peneliti yang masih kurang mengenai penggunaan multimedia pembelajaran sehingga masih memerlukan bimbingan dari guru lain yang lebih memahami.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap akhir siklus penelitian. Penggunaan multimedia membuat siswa menjadi semakin bersemangat dalam belajar IPA. Kegiatan belajar siswa lebih menyenangkan sehingga keaktifan siswa juga meningkat. Meningkatnya minat dan keaktifan inilah yang sangat memicu meningkatnya motivasi belajar IPA.

Peningkatan motivasi belajar IPA ditunjukkan pada setiap akhir siklus penelitian. Peningkatan rata-rata motivasi belajar IPA dari pra siklus atau keadaan awal 58,8 meningkat menjadi 62,9 pada siklus 1, kemudian meningkat lagi menjadi 72,4 pada siklus II.

Jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar IPA kategori tinggi, dari keadaan awal sampai siklus II selalu mengalami peningkatan. Pada keadaan awal hanya ada 1 orang siswa yang memiliki motivasi belajar IPA kategori tinggi yaitu 7,1% dari jumlah siswa kelas V SD N Paten 1, meningkat menjadi 4 orang siswa atau 28,6% dari jumlah siswa pada siklus I. Siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 11 orang atau 78,6% dari jumlah siswa kelas V. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran IPA yang menggunakan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPA.

B. Saran

Setelah penelitian dilaksanakan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya memberikan variasi metode dalam pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah.
- b. Guru hendaknya menggunakan berbagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran, menumbuhkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah menggunakan multimedia pembelajaran.
- c. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran IPA membutuhkan adanya pengetahuan serta keterampilan guru, untuk itu perlu adanya upaya peningkatan pengetahuan guru tentang pembelajaran melalui penggunaan multimedia pembelajaran dari berbagai pihak.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya meningkatkan motivasi belajarnya dengan berbagai cara dan dapat memanfaatkan fasilitas belajar yang ada di sekolah dan di rumah untuk mendukung kegiatan belajar supaya memperoleh hasil belajar yang baik dan dapat meraih apa yang dicita-citakan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memberi dukungan kepada guru untuk lebih meningkatkan keterampilannya menggunakan berbagai media pembelajaran dan mendukung pengadaan berbagai media yang bervariasi dengan jumlah yang memadai untuk membantu keancaran proses kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjiono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aristo Rohadi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Hamzah B Uno. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis dibidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- H.B. Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif : Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Negeri Sebelas Maret
- Hendro Darmodjo dan Jenny R.E Kaligis. (1993). *Pendidikan IPA 1*. Jakarta: Depdiknas.
- M. Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudhana. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Sudjana dan Ahmad Riva. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: sinar Baru Algensindo
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2003): *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Niken Ariyani. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Patta Bundu. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains*. Jakarta : Depdiknas
- Pujiati. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan dan Akdon. (2007). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta

- Saifudin Azwar. (2007). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Srini M Iskandar. (1997). *Ilmu Pengetahuan Alam SD*. Bandung: CV Maulana
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukidin. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya. Insan Cendikia
- Syaiful Bahri Jamarah & Aswar Zain. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003. Bandung: Citra Umbara
- Undang-Undang Republik Indonesia No 2 Tahun 1989. Bandung: Citra Umbara
- Usman Samatowa. (2006). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks
- Winkel. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester : V/ II
Hari, Tanggal : Senin, 13 Mei 2013
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

I. Standar Kompetensi

Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam

II. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan

III. Indikator

- A. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
- B. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi makhluk hidup
- C. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi lingkungan

IV. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pelajaran dengan penggunaan multimedia pembelajaran ini dan diskusi kelompok, siswa dapat:

- A. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dengan benar
- B. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi makhluk hidup dengan benar
- C. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi lingkungan dengan benar

V. Materi Pokok

Peristiwa - peristiwa alam yang terjadi di Indonesia (terlampir)

VI. Metode Pembelajaran

Diskusi kelompok

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal

1. Salam pembuka
2. Mengkondisikan siswa
3. Berdoa untuk membiasakan selalu ingat kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Presensi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Apersepsi, guru bertanya kepada siswa, “Siapa yang pernah melihat banjir dan gunung meletus?”

B. Kegiatan Inti

1. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran yaitu dengan memutar CD pembelajaran menggunakan laptop, ditayangkan diperbesar menggunakan proyektor, dan suaranya diperkeras menggunakan *speaker active* tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
2. Siswa memperhatikan penyampaian materi dengan multimedia pembelajaran dengan seksama
3. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok
4. Tiap kelompok diberi LKS, untuk dikerjakan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya. LKS nya berupa perintah untuk menyebutkan peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia beserta penyebabnya.
5. Guru berkeliling memeriksa hasil kerja kelompok dan memberikan bimbingan seperlunya.
6. Tiap kelompok mewakilkan anggotanya untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta menanggapi

7. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok dengan berdiskusi dengan siswa dan membimbing kearah jawaban yang benar

8. Hasil diskusi kelompok dikumpulkan kepada guru

C. Kegiatan Akhir

1. Dengan bimbingan guru siswa merangkum dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

2. Siswa diminta untuk mempelajari kembali di rumah materi peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia

3. Berdoa untuk menutup pelajaran

4. Salam Penutup

VIII. Sumber dan Media Pembelajaran

A. Sumber Pembelajaran : buku sekolah elektronik “Ilm Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI kelas V, oleh Heri Sulistyanto, dkk. Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, halaman 171-173”

B. Media Pembelajaran :

Multimedia pembelajaran (dengan menggunakan CD pembelajaran, yang diputar menggunakan laptop ditayangkan diperbesar menggunakan proyektor, dan suaranya diperkeras menggunakan *speaker active*)

Dukun, 11 Mei 2013

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sadari, S.Pd.Sd

NIP.19671112198861001

Guru Kelas

Sutilah, A.Ma.Pd

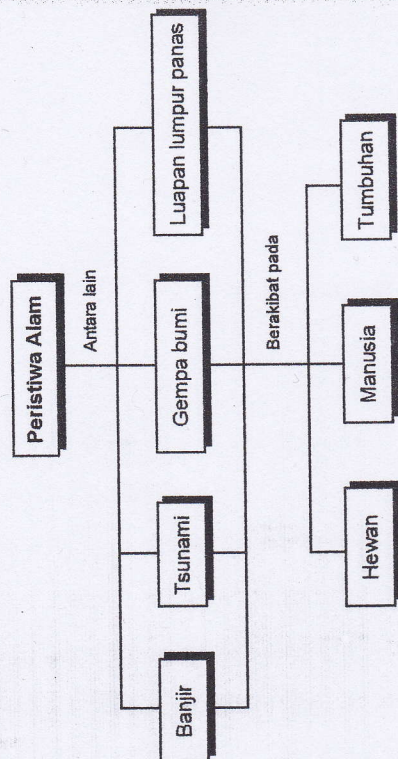
NIP.195803131983042003

Peristiwa Alam



Sumber: www.wikipedia.org

Peta Konsep



Kata Kunci

- Banjir
- Tsunami
- Gempa bumi
- Tanah longsor

Sejalan dengan perjalanan waktu, alam di sekitar kita selalu mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat terjadi secara alami, atau karena perubahan yang disebabkan kegiatan manusia. Perubahan yang terjadi secara alami disebut perubahan secara alami, sedangkan perubahan yang terjadi karena kegiatan manusia disebut perubahan karena aktifitas manusia.

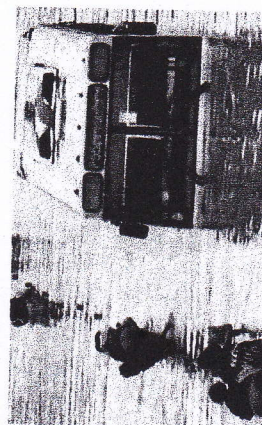
A. Peristiwa Alam yang Terjadi di Indonesia

Beberapa tahun terakhir ini, negeri kita Indonesia banyak dilanda peristiwa alam, seperti tsunami di Aceh, gempa bumi di Yogyakarta, banjir di Jakarta, luapan lumpur panas dan masih banyak peristiwa alam lainnya. Peristiwa-peristiwa alam seperti ini terjadi karena ketidakseimbangan alam karena ulah manusia atau karena kehendak Tuhan Yang Maha Esa. Banjir yang terjadi di Jakarta, banyak disebabkan karena ulah manusia. Perhatikan gambar-gambar peristiwa alam yang pernah terjadi di Indonesia.



Sumber: www.wikipedia.org

Gambar 12. 1 Kerusakan yang diakibatkan oleh tsunami di Aceh



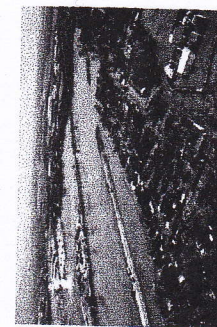
Sumber: www.wikipedia.org

Gambar 12. 2 Banjir yang selalu menjadi langganan kota Jakarta



Sumber: Ensiklopedi pelajar jilid 3

Gambar 12. 3 Kerusakan yang diakibatkan oleh gempa bumi



Sumber: www.dpreview.com

Gambar 12. 3 Kerusakan yang diakibatkan oleh Porong Sidoarjo

B. Membuat Laporan tentang Peristiwa Alam



Gambar 12.5 Televisi merupakan salah satu sumber informasi untuk peristiwa alam di wilayah lain

Peristiwa alam yang terjadi di Indonesia, seperti banjir, gunung meletus, tsunami, dan gempa bumi dapat kalian buat laporannya. Di dalam laporan tersebut berisi data-data yang terkait dengan peristiwa alam yang terjadi. Informasi dapat kalian peroleh baik dari media cetak (koran, majalah, dan lain-lain) ataupun media elektronik (TV, Radio, atau internet). Kalian tentu dapat membuat suatu laporan yang menggambarkan peristiwa alam yang terjadi di negeri kita ini.

Agar kalian mudah dalam pembuatan laporan, perhatikan langkah-langkah pembuatan laporan berikut ini!

1. Menyusun sebuah laporan

Langkah awal untuk membuat suatu laporan adalah dengan cara mengumpulkan informasi-informasi yang memuat peristiwa atau kejadian yang akan dibuat laporannya. Koran adalah salah satu media yang dapat dijadikan sumber untuk mencari informasi mengenai peristiwa alam yang akan kita buat laporannya.

Laporan dapat disajikan dalam bentuk lisan ataupun tulisan. Dalam hal ini kita akan mempelajari bagaimana membuat laporan dalam bentuk tulisan. Laporan yang kita buat harus sesuai dengan data yang kita dapat dari koran ataupun sumber lainnya. Jadi, laporan bukan sebuah karangan yang kita tulis bebas.

Penyajian yang tepat dengan susunan laporan yang baik akan memudahkan pembaca memahami laporan yang kita buat. Oleh karena itu, kita harus mengerti bagaimana penggunaan bahasa yang tepat dan sesuai. Pembuatan laporan ini dapat dilakukan oleh perorangan ataupun berkelompok.

2. Sistematika Pembuatan Laporan

Untuk membuat suatu laporan tentang suatu peristiwa alam yang terjadi di Indonesia, kita perlu membuat urutan-urutan laporan. Hal ini bertujuan agar hasil laporan kita mudah dipahami dan sesuai dengan informasi yang kita dapatkan. Urutan-urutan laporan tersebut kita kenal dengan istilah sistematika pembuatan laporan. Adapun sistematika pembuatan laporan yang baik adalah sebagai berikut.

a. **Judul laporan**

Judul laporan dibuat dengan kalimat yang singkat dan jelas tidak terlalu panjang. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami laporan apa yang akan kita buat. Contoh judul laporan adalah sebagai berikut.

- 1) Tsunami di Aceh
- 2) Gempa Bumi di Yogyakarta
- 3) Banjir di Jakarta

b. **Isi Laporan**

Pada bagian isi laporan, kalian perlu memberikan data-data yang berkaitan dengan peristiwa alam. Data-data tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Tempat kejadian, misalnya Jakarta beserta daerah-daerah yang meliputi kabupaten, kecamatan, dan kelurahan yang terkena peristiwa alam tersebut.
- 2) Waktu kejadian, memuat hari, tanggal, bulan, dan tahun peristiwa alam tersebut terjadi. Misalnya Senin, 26 Maret 2007.
- 3) Penyebab peristiwa alam tersebut, berisi hal-hal yang menyebabkan mengapa peristiwa alam tersebut terjadi.
- 4) Data korban yang terkena musibah, berisi data korban meninggal dunia, korban yang mengalami luka ringan, korban yang mengalami luka berat, dan lain-lain.
- 5) Dampak yang ditimbulkan dari peristiwa alam tersebut, misalnya terganggunya kegiatan belajar karena banjir atau gempa, warga diungsikan ke tempat yang lebih aman karena gempa atau tsunami.

c. **Sumber-sumber informasi**

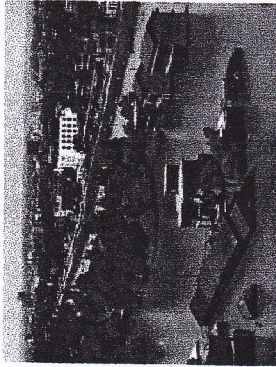
Memuat peristiwa alam tersebut, misalnya Koran Pikiran Rakyat, Selasa 22 April 2007 atau Liputan 6 SCTV pada hari jam, dan sebagainya.

Dampak Peristiwa Alam

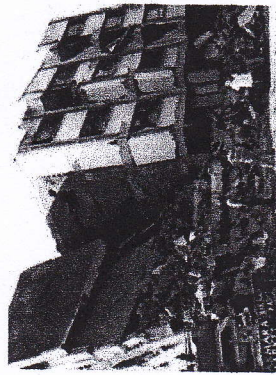
Peristiwa alam, seperti banjir, tsunami, gempa bumi, tanah longsor, dan gunung meletus yang terjadi pada suatu daerah dapat mengakibatkan dampak bagi makhluk hidup baik hewan, tumbuhan, ataupun manusia. Banjir yang terjadi di Jakarta pada awal tahun 2007 mengakibatkan banyak rumah yang tenggelam, kegiatan sehari-hari menjadi terganggu, muncul penyakit diare, dan sebagainya.

Selain berdampak pada manusia, banjir juga mengakibatkan tanaman-tanaman rusak karena tumbang atau terbawa arus banjir yang cukup deras. Padi terancam gagal panen karena sawah terendam air dan lingkungan menjadi kotor karena lumpur dan sampah yang dibawa oleh banjir. Hewan-hewan pun harus

diungsikan akibat terjadinya banjir. Jadi, peristiwa alam dapat mengakibatkan dampak bagi makhluk hidup bukan hanya manusia tetapi juga lingkungan, hewan, dan tumbuhan.



Sumber: Encarta premium DVD 2006



Sumber: Ensiklopedi untuk pelajar Jilid 4

Gambar 12.6 Beberapa dampak peristiwa alam

Tugas

Carilah informasi dari media cetak baik majalah ataupun koran yang membahas mengenai dampak peristiwa alam lainnya selain yang dibahas sebelumnya yang pernah terjadi di Indonesia



Cara Pencegahan Banjir

Banjir yang terjadi di Jakarta, Bandung, ataupun daerah sekitarnya sebagian besar disebabkan karena curah hujan yang cukup tinggi. Namun demikian, ulah manusia yang membuang sampah di sungai, menebang pohon sehingga hutan menjadi gundul juga menjadi penyebab terjadinya banjir. Sampah yang di buang ke sungai, lama-kelamaan akan menumpuk dan apabila hujan datang air sungai akan meluap karena alirannya terhambat oleh tumpukan sampah yang sangat banyak dan mengakibatkan banjir.

Beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Membuang sampah pada tempatnya.
2. Membersihkan, selokan atau parit dekat rumah dari sampah sehingga aliran air menjadi lancar.

LAMPIRAN LKS

Diskusikan dengan anggota kelompokmu!

1. Sebutkan peristiwa alam yang kamu ketahui!
2. Sebutkan peristiwa alam karena kehendak Tuhan!
3. Sebutkan peristiwa alam karena ulah manusia!
4. Sebutkan penyebab terjadinya banjir!
5. Sebutkan penyebab terjadinya tanah longsor!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester : V/ II
Hari, Tanggal : Rabu, 13 Mei 2013
Alokasi Waktu : 3 X 35 menit

- I. Standar Kompetensi
Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam
- II. Kompetensi Dasar
Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan
- III. Indikator
 - A. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
 - B. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi makhluk hidup
 - C. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi lingkungan
- IV. Tujuan Pembelajaran
Setelah mengikuti pelajaran dengan penggunaan multimedia pembelajaran ini dan diskusi kelompok, siswa dapat:
 - A. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dengan benar
 - B. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi makhluk hidup dengan benar
 - C. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi lingkungan dengan benar
- V. Materi Pokok
Dampak peristiwa alam bagi makhluk hidup dan lingkungan (terlampir)

VI. Metode Pembelajaran

Diskusi kelompok

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal

1. Salam pembuka
2. Mengkondisikan siswa
3. Berdoa untuk membiasakan selalu ingat kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Presensi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Apersepsi, guru bertanya kepada siswa, “Siapa yang pernah melihat banjir dan gunung meletus?”

B. Kegiatan Inti

1. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran yaitu dengan memutar CD pembelajaran menggunakan laptop, ditayangkan diperbesar menggunakan proyektor, dan suaranya diperkeras menggunakan *speaker active* tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
2. Siswa memperhatikan penyampaian materi dengan multimedia pembelajaran dengan seksama
3. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok
4. Tiap kelompok diberi LKS, untuk dikerjakan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya. LKS nya berupa perintah untuk menyebutkan peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia beserta penyebabnya.
5. Guru berkeliling memeriksa hasil kerja kelompok dan memberikan bimbingan seperlunya.
6. Tiap kelompok mewakilkan anggotanya untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta menanggapi

7. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok dengan berdiskusi dengan siswa dan membimbing kearah jawaban yang benar

8. Hasil diskusi kelompok dikumpulkan kepada guru

C. Kegiatan Akhir

1. Dengan bimbingan guru siswa merangkum dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

2. Evaluasi

3. Mengisi angket motivasi belajar

4. Berdoa untuk menutup pelajaran

5. Salam Penutup

VIII. Sumber dan Media Pembelajaran

A. Sumber Pembelajaran : buku sekolah elektronik “Ilm Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI kelas V, oleh Heri Sulistyanto, dkk. Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, halaman 171-173”

B. Media Pembelajaran :

Multimedia pembelajaran (dengan menggunakan CD pembelajaran, yang diputar menggunakan laptop ditayangkan diperbesar menggunakan proyektor, dan suaranya diperkeras menggunakan *speaker active*)

I. Evaluasi Pembelajaran

- a. Prosedur Tes : Akhir
- b. Jenis Tes : Tertulis
- c. Bentuk Tes : Essay
- d. Soal Tes : Terlampir
- e. Kunci Jawaban : Terlampir

II. Kriteria Pembelajaran

1. Kriteria Penilaian

Jumlah soal 10 butir

Setiap jawaban benar bernilai 1

Jadi, skor nilai benar semua $10 \times 1 = 10$

2. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75 % dari jumlah siswa mendapat nilai ≥ 7

Dukun, 12 Mei 2013

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sadari, S.Pd.Sd

NIP.19671112198861001

Guru Kelas

Sutilah, A.Ma.Pd

NIP.195803131983042003

LKS

Diskusikan dengan anggota kelompokmu!

- 1. Sebutkan kegiatan manusia yang berdampak negatif bagi alam!**
- 2. Sebutkan dampak terjadinya gempa tektonik!**
- 3. Sebutkan dampak terjadinya gunung meletus!**
- 4. Sebutkan dampak terjadinya banjir!**
- 5. Sebutkan dampak terjadinya tanah longsor!**

EVALUASI

1. Sebutkan 3 peristiwa alam yang terjadi di Indonesia!
2. Peristiwa alam yang terjadi karena gelombang besar yang mengakibatkan air laut meluap ke daratan disebut?
3. Gempa yang disebabkan pergeseran lempeng bumi disebut?
4. Salah satu penyakit yang ditimbulkan setelah banjir adalah?
5. Sebutkan beberapa akibat penggundulan hutan!
6. Kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir adalah?
7. Peristiwa alam yang terjadi karena faktor alam disebut?
8. Salah satu skala yang digunakan untuk mengetahui kekuatan gempa adalah?
9. Sebutkan peristiwa alam yang pernah terjadi di Yogyakarta?
10. Sebutkan peristiwa alam yang pernah terjadi di kabupaten Magelang?

KUNCI JAWABAN

1. Gempa bumi, Tsunami, Gunung Meletus, Banjir
2. Tsunami
3. Gempa Tektonik
4. Penyakit kulit, Demam Berdarah
5. Tanah longsor, Banjir bandang
6. Penggundulan hutan, Perusakan lingkungan
7. Peristiwa alam
8. Skala Richter
9. Gempa bumi
10. Gunung meletus

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester : V/ II
Hari, Tanggal : Senin, 17 Mei 2013
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

- I. Standar Kompetensi
Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam
- II. Kompetensi Dasar
Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan
- III. Indikator
 - A. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
 - B. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi makhluk hidup
 - C. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi lingkungan
- IV. Tujuan Pembelajaran
Setelah mengikuti pelajaran dengan penggunaan multimedia pembelajaran ini dan diskusi kelompok, siswa dapat:
 - A. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dengan benar
 - B. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi makhluk hidup dengan benar
 - C. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi lingkungan dengan benar
- V. Materi Pokok
Peristiwa - peristiwa alam yang terjadi di Indonesia (terlampir)

VI. Metode Pembelajaran

Diskusi kelompok

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal

1. Salam pembuka
2. Mengkondisikan siswa
3. Berdoa untuk membiasakan selalu ingat kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Presensi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Apersepsi, guru bertanya kepada siswa, “Siapa yang pernah melihat banjir dan gunung meletus?”

B. Kegiatan Inti

1. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran yaitu dengan memutar CD pembelajaran menggunakan laptop, ditayangkan diperbesar menggunakan proyektor, dan suaranya diperkeras menggunakan *speaker active* tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
2. Siswa memperhatikan penyampaian materi dengan multimedia pembelajaran dengan seksama
3. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok
4. Tiap kelompok diberi LKS, untuk dikerjakan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya. LKS nya berupa perintah untuk menyebutkan peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia beserta penyebabnya.
5. Guru berkeliling memeriksa hasil kerja kelompok dan memberikan bimbingan seperlunya.
6. Tiap kelompok mewakilkan anggotanya untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta menanggapi

7. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok dengan berdiskusi dengan siswa dan membimbing kearah jawaban yang benar

8. Hasil diskusi kelompok dikumpulkan kepada guru

C. Kegiatan Akhir

1. Dengan bimbingan guru siswa merangkum dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Siswa diminta untuk mempelajari kembali di rumah materi peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
3. Berdoa untuk menutup pelajaran
4. Salam Penutup

VIII. Sumber dan Media Pembelajaran

A. Sumber Pembelajaran : buku sekolah elektronik “IPA 5 Salingtemas untuk kelas V SD/ MI, oleh Choiril Azmiyawati, dkk. Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, halaman 153-157

B. Media Pembelajaran :

Multimedia pembelajaran (dengan menggunakan CD pembelajaran, yang diputar menggunakan laptop ditayangkan diperbesar menggunakan proyektor, dan suaranya diperkeras menggunakan *speaker active*)

Dukun, 15 Mei 2013

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sadari, S.Pd.Sd

NIP.19671112198861001

Guru Kelas

Sutilah, A.Ma.Pd

NIP.195803131983042003

Bab XIV

Peristiwa Alam Beserta Dampaknya



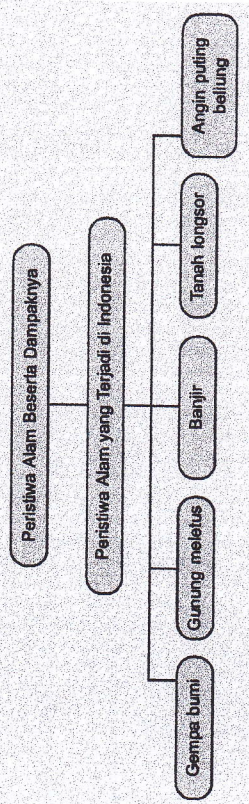
Sumber: Tempo Edisi 6 Januari 2008

Hujan deras terus mengguyur daerah Tawangmangu, Jawa Tengah. Tiba-tiba terdengar bunyi gemuruh diikuti runtuhnya tanah dari perbukitan. Bencana tanah longsor itu menimpa dusun Mogol Ledoksari, Tawangmangu, bulan Januari 2008. Tanah longsor tersebut menimbuni rumah-rumah penduduk. Bencana itu memakan banyak korban jiwa. Itulah salah satu peristiwa alam yang terjadi di Indonesia.

Pada bab ini kamu akan mempelajari materi berikut.

- Peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
- Dampak peristiwa alam bagi makhluk hidup dan lingkungan

Selain tanah longsor, masih banyak peristiwa alam lain yang terjadi di Indonesia. Kamu akan mempelajarinya pada bab ini. Namun, sebelum mempelajari materi pada bab ini, perhatikan peta konsep berikut!



Tanah longsor hanyalah salah satu dari sekian banyak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia. Masih banyak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia. Marilah kita mengenal peristiwa alam lebih mendalam!

Peristiwa Alam yang Terjadi di Indonesia

Semua jenis aktivitas alam disebut juga peristiwa alam. Segala macam bencana alam termasuk dalam peristiwa alam. Sekarang kita akan mempelajari berbagai macam bencana alam yang pernah terjadi di Indonesia.

1. Gempa Bumi

Gempa dibedakan menjadi tiga, yaitu gempa vulkanik, runtuhan, dan tektonik. Gempa yang paling hebat yaitu gempa tektonik. Gempa tektonik terjadi karena adanya pergeseran kerak bumi. Sebagian besar gempa tektonik terjadi ketika dua lempeng saling bergesekan. Gempa bumi ini dapat mengakibatkan pohon-pohon tumbang, bangunan runtuh, tanah terbelah, dan makhluk hidup termasuk manusia menjadi korban.

Apa yang Harus Dilakukan Saat Terjadi Gempa?

Apabila terjadi gempa bumi yang kuat, apa yang seharusnya kamu lakukan? Hal ini tergantung posisimu saat gempa terjadi.

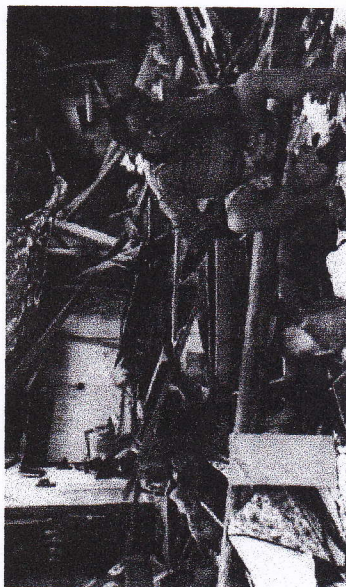
Di daerah rawan gempa, bangunan dirancang sedemikian rupa agar tahan terhadap getaran. Apabila kamu berada di dalam bangunan seperti ini, sebaiknya kamu tetap berada di dalam saat terjadi gempa. Berlindunglah di bawah meja atau tempat tidur yang kukuh untuk melindungi kamu dari benda-benda yang jatuh!

Apabila kamu berada di dalam gedung yang tidak tahan gempa, cepatah keluar dari gedung tersebut! Apabila kamu berada di luar, mungkin yang paling aman tetap tinggal di luar. Berusahalah berada di tempat terbuka, jauh dari pepohonan, tembok-tembok, dan saluran-saluran kabel listrik!

Sumber: Pengetahuan Geografi, Gempa Bumi, dan Gunung api, Fiona Wati



Tahukah Kamu?

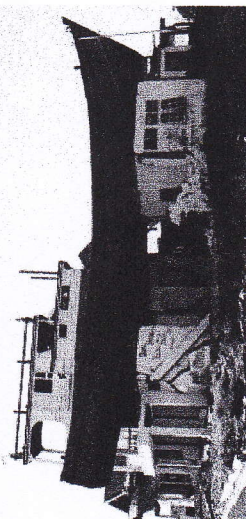


Sumber: Tempo Edisi 5-11 Juni 2005

Gempa bumi menghancurkan rumah-rumah penduduk

Gempa bumi mempunyai kekuatan yang berbeda-beda. Kekuatan gempa diukur menggunakan satuan skala Richter. Alat untuk mengukur gempa yaitu seismograf.

Terjadinya gempa tektonik dimulai dari sebuah tempat yang disebut pusat gempa. Pusat gempa dapat berada di daratan atau lautan. Pusat gempa yang berada di lautan dapat menyebabkan gempa bumi di bawah laut. Gempa seperti ini bisa menyebabkan gelombang hebat yang disebut tsunami. Gelombang itu bergerak menuju pantai dengan kecepatan sangat tinggi dan kekuatannya sangat besar. Kecepatannya dapat mencapai 1.000 km per jam. Ketika mencapai pantai, gelombang tersebut naik sehingga membentuk dinding raksasa. Tinggi gelombang laut normal antara 1-2 meter. Namun, saat tsunami tinggi gelombang laut dapat mencapai 30-50 meter. Gelombang ini akan bergerak cepat menuju daratan dan merusak segala sesuatu yang dilaluinya.



Sumber: <http://www.esk.fhnw.ch/fotokurva/highlights/tsunami>

Kedadaan setelah tsunami di Aceh tahun 2004



Tahukah Kamu?

Bagaimana Terjadinya Tsunami?

Tsunami dapat terjadi karena adanya gempa bumi di bawah laut. Gempa bumi ini dapat mengakibatkan dasar laut naik atau turun secara tiba-tiba. Keseimbangan air yang ada di atasnya menjadi terganggu. Akhirnya, terjadilah aliran energi air laut. Aliran energi air laut ini ketika sampai di pantai menjadi gelombang besar. Gelombang besar inilah yang disebut tsunami.

2. Gunung Meletus

Gunung api yang sedang meletus dapat memuntahkan awan debu, abu, dan lelehan batuan pijar atau lava. Lava ini sangat panas. Saat menuruni gunung, lava ini dapat membakar apa saja yang dilaluinya. Namun saat dingin, aliran lava ini mengeras dan menjadi batu. Apabila lava ini bercampur dengan air hujan, dapat mengakibatkan banjir lahar dingin.

Gunung meletus sering disertai dengan gempa bumi. Gempa bumi yang disebabkan oleh gunung meletus disebut gempa bumi vulkanik. Misalnya gempa yang terjadi saat Gunung Krakatau meletus pada tahun 1883. Letusan Gunung Krakatau ini juga mengakibatkan gelombang tsunami.

Letusan gunung api dapat mengakibatkan berbagai dampak yang merugikan. Lava pijar yang dimuntahkan oleh gunung api dapat membakar kawasan hutan yang dilaluinya. Berbagai jenis tumbuhan dan hewan mati terbakar. Apabila lava pijar ini mengalir sampai ke permukiman penduduk, dapat memakan korban jiwa manusia dan menyebabkan kerusakan yang cukup parah.

3. Banjir



Sumber: googleimages.com

Situasi saat banjir

Bencana banjir diawali dengan curah hujan yang sangat tinggi. Curah hujan dikatakan tinggi jika hujan turun secara terus-menerus dan besarnya lebih dari 50 mm per hari. Air hujan dapat mengakibatkan banjir jika tidak mendapat cukup tempat untuk mengalir. Seringkali sungai tidak mampu menampung air hujan sehingga air meluap menjadi banjir. Sepanjang bulan Januari 2008 terjadi banjir di berbagai daerah. Banjir melanda kota-kota besar seperti Jakarta, Semarang, Solo, Aceh, dan Lampung.

Bencana banjir dapat mengakibatkan kerugian yang sangat besar. Rumah-rumah dan ribuan hektare sawah yang ditanami padi rusak. Jalan-jalan terputus tidak bisa dilewati. Korban banjir pun dapat terancam berbagai penyakit seperti diare, kolera, dan penyakit-penyakit kulit.



Tahukah Kamu?

Apakah Wedus Gembel itu?

Lava panas meluncur dari gunung api disertai dengan kepulan asap panas. Kepulan asap panas ini bentuknya seperti wedus gembel atau sejenis domba yang berbulu gembel. Oleh karena itu, masyarakat menyebut kepulan asap ini dengan wedus gembel.



Sumber: <http://gfp.dgphbnet.or.id/pub/arsip/4/46/467467517>

Awan panas gunung api

4. Tanah Longsor

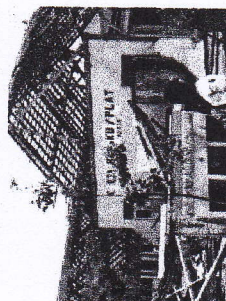
Tanah longsor biasanya disebabkan oleh hujan yang deras. Hal ini karena tanah tidak sanggup menahan terjanan air hujan akibat adanya penggundulan hutan. Tanah longsor dapat meruntuhkan semua benda di atasnya. Selain itu, tanah longsor dapat menimbulkan rumah-rumah penduduk yang ada di bawahnya. Sepanjang bulan Januari 2008 terjadi tanah longsor di beberapa daerah. Bencana ini di antaranya terjadi di Brebes dan Tawangmangu yang memakan banyak korban harta dan jiwa.



Sumber: www.bakosurtanal.go.id

Kedaaan setelah tanah longsor

5. Angin Puting Belung



Sumber: www.zab-rnsh.web.id/ugm.ac.id

Bencana akibat angin puting belung

Angin puting belung merupakan angin yang sangat kencang dan bergerak memutar. Puting belung biasanya terjadi pada saat hujan deras yang disertai angin kencang. Kecepatan angin puting belung bisa mencapai 175 km/jam. Angin puting belung dapat menerbangkan segala macam benda yang dilaluinya. Akhir-akhir ini angin puting belung sering terjadi di negara kita. Beberapa daerah yang mengalami angin puting belung yaitu Magelang, Lampung, Garut, Nusa Tenggara Timur, dan Banjarmasin.



Ayo, Meneliti Tahul

Carilah informasi di surat kabar, majalah, atau televisi mengenai peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dalam jangka waktu dua bulan terakhir! Misalnya, peristiwa alam seperti banjir, tanah longsor, dan angin puting belung! Selanjutnya, buatlah suatu tulisan atau klipring mengenai peristiwa alam tersebut! Kamu juga dapat membuat tulisan berdasarkan pengalaman pribadi atau dari hasil pengamatanmu. Sebaliknya, kamu juga menyertakan foto atau gambar akibat peristiwa alam itu. Bacakan hasil tulisanmu di depan kelas!

Peristiwa-peristiwa alam tersebut tidak dapat kita cegah. Gempa bumi, gunung meletus, dan angin puting belung dapat terjadi secara tiba-tiba. Namun, sebenarnya peristiwa alam itu dapat diperkirakan sebelumnya. Badan Meteorologi dan Geofisika (BMG) dapat memperkirakan peristiwa alam itu akan terjadi. Informasi itu diumumkan kepada masyarakat sehingga masyarakat dapat menyelamatkan diri. BMG juga bertugas mengamati kondisi cuaca harian. Stasiun meteorologi yang mengamati kondisi cuaca, biasanya berada di kota-kota besar. BMG mempunyai alat-alat pengukur cuaca dan iklim antara lain seperti berikut.

1. Alat untuk mengukur curah hujan (penakar hujan).
2. Alat untuk mengukur kecepatan angin (anemometer).
3. Alat untuk mengukur tekanan udara (barometer).

Beberapa peristiwa alam dapat kita cegah, misalnya banjir dan tanah longsor. Beberapa usaha yang dapat kita lakukan untuk mencegah banjir sebagai berikut.

1. Melakukan reboisasi atau penghijauan, khususnya di lereng bukit.
2. Membuat sengkedan (teras) di lahan miring agar tanah tidak longsor diterjang hujan.
3. Jangan membuang sampah di sungai, selokan, atau saluran air lainnya karena dapat menghambat aliran air dan menyebabkan pendangkalan sungai.



Ayo, Kemukakan Pendapatmu!

Kamu telah mengetahui beberapa jenis bencana alam. Diskusikan bersama teman-temanmu mengenai dampak dari bencana alam tersebut! Berilah saran cara mencegah bencana alam tersebut! Tulislah hasil diskusimu dan bahaslah di kelas!



Rangluman

1. Peristiwa alam yang sering terjadi di Indonesia yaitu gempa bumi, banjir, tanah longsor, gunung meletus, dan angin puting belung.
2. Peristiwa alam yang dapat dicegah yaitu banjir dan tanah longsor.
3. Peristiwa alam yang tidak dapat dicegah yaitu gempa bumi, gunung meletus, tsunami, dan angin puting belung.
4. Peristiwa alam dapat merusak lingkungan dan kehidupan makhluk hidup.
5. Usaha-usaha untuk mencegah banjir sebagai berikut.
 - a. Melakukan reboisasi.
 - b. Membuat sengkedan di lahan miring.
 - c. Tidak membuang sampah di sungai dan saluran air.

LKS

Diskusikan dengan anggota kelompokmu!

- 1. Sebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia!**
- 2. Sebutkan peristiwa alam yang sering terjadi di daerahmu!**
- 3. Sebutkan peristiwa alam yang pernah kamu alami!**
- 4. Apakah penyebab dari peristiwa alam yang sering terjadi di daerahmu!**
- 5. Apakah penyebab dari peristiwa alam yang pernah kamu alami!**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semester	: V/ II
Hari, Tanggal	: Rabu, 22 Mei 2013
Alokasi Waktu	: 3 X 35 menit

- I. Standar Kompetensi
Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam
- II. Kompetensi Dasar
Mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan
- III. Indikator
 - A. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
 - B. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi makhluk hidup
 - C. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi lingkungan
- IV. Tujuan Pembelajaran
Setelah mengikuti pelajaran dengan penggunaan multimedia pembelajaran ini dan diskusi kelompok, siswa dapat:
 - A. Menyebutkan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dengan benar
 - B. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi makhluk hidup dengan benar
 - C. Menyebutkan dampak peristiwa alam yang terjadi di Indonesia bagi lingkungan dengan benar
- V. Materi Pokok
Dampak peristiwa alam bagi makhluk hidup dan lingkungan (terlampir)

VI. Metode Pembelajaran

Diskusi kelompok

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan awal

1. Salam pembuka
2. Mengkondisikan siswa
3. Berdoa untuk membiasakan selalu ingat kepada Tuhan Yang Maha Esa
4. Presensi
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
6. Apersepsi, guru bertanya kepada siswa, “Siapa yang pernah melihat banjir dan gunung meletus?”

B. Kegiatan Inti

1. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran yaitu dengan memutar CD pembelajaran menggunakan laptop, ditayangkan diperbesar menggunakan proyektor, dan suaranya diperkeras menggunakan *speaker active* tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia
2. Siswa memperhatikan penyampaian materi dengan multimedia pembelajaran dengan seksama
3. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok
4. Tiap kelompok diberi LKS, untuk dikerjakan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya. LKS nya berupa perintah untuk menyebutkan peristiwa-peristiwa alam yang terjadi di Indonesia beserta penyebabnya.
5. Guru berkeliling memeriksa hasil kerja kelompok dan memberikan bimbingan seperlunya.
6. Tiap kelompok mewakilkan anggotanya untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta menanggapi

7. Guru bersama siswa membahas hasil diskusi kelompok dengan berdiskusi dengan siswa dan membimbing kearah jawaban yang benar

8. Hasil diskusi kelompok dikumpulkan kepada guru

C. Kegiatan Akhir

1. Dengan bimbingan guru siswa merangkum dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

2. Evaluasi

3. Mengisi angket motivasi belajar

4. Berdoa untuk menutup pelajaran

5. Salam Penutup

VIII. Sumber dan Media Pembelajaran

A. Sumber Pembelajaran : buku sekolah elektronik “IPA 5 Salingtemas untuk kelas V SD/ MI, oleh Choiril Azmiyawati, dkk. Penerbit Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, halaman 153-157

B. Media Pembelajaran :

Multimedia pembelajaran (dengan menggunakan CD pembelajaran, yang diputar menggunakan laptop ditayangkan diperbesar menggunakan proyektor, dan suaranya diperkeras menggunakan *speaker active*)

I. Evaluasi Pembelajaran

1. Prosedur Tes : Akhir
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Bentuk Tes : Pilihan Ganda dan Essay
4. Soal Tes : Terlampir
5. Kunci Jawaban : Terlampir

II. Kriteria Pembelajaran

1. Kriteria Penilaian

- a. Jumlah soal pilihan ganda 10 butir, Setiap jawaban benar bernilai 1. Jadi, skor nilai benar semua $10 \times 1 = 10$
- b. Jumlah soal essay 5 butir., setiap jawaban benar bernilai 2. Jadi, skor nilai benar semua $5 \times 2 = 10$

c. Nilai akhir = (skor pilihan ganda + skor essay) : 2
 = (10 + 10) : 2
 = 20 : 2
 = 10

2. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikatakan berhasil jika 75 % dari jumlah siswa mendapat nilai ≥ 7

Dukun, 21 Mei 2013

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Sadari, S.Pd.Sd

NIP.19671112198861001

Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Sutilah, A.Ma.Pd.

Sutilah, A.Ma.Pd

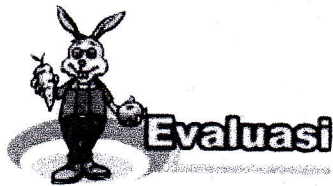
NIP.195803131983042003

LKS

Diskusikan dengan anggota kelompokmu!

Sebutkan dampak terjadinya peristiwa alam bagi:

Makhluk Hidup	Lingkungan Hidup
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.



A. Ayo, memilih!

1. Kelompok bencana alam yang dapat kita cegah yaitu
 - a. banjir dan gunung meletus
 - b. gempa bumi dan tanah longsor
 - c. banjir dan tanah longsor
 - d. puting beliung dan gunung meletus
2. Pembuatan teras di lereng bukit bertujuan
 - a. memperbaiki susunan tanah
 - b. mencegah tanah longsor
 - c. menyuburkan lapisan tanah
 - d. mencegah banjir
3. Adanya pergeseran kerak Bumi dapat menyebabkan terjadinya bencana
 - a. tanah longsor
 - b. gempa bumi vulkanik
 - c. gempa bumi tektonik
 - d. angin puting beliung
4. Alat yang digunakan untuk mengukur getaran gempa yaitu
 - a. barometer c. termometer
 - b. hidrometer d. seismograf
5. Gempa bumi yang terjadi di dasar laut dapat menyebabkan terjadinya gelombang air laut yang sangat besar. Gelombang air laut ini sering disebut
 - a. episentrum c. vulkanik
 - b. tsunami d. tektonik
6. Cairan panas yang dikeluarkan gunung api saat meletus disebut
 - a. magma c. lava
 - b. vulkanik d. kawah
7. Gempa bumi vulkanik disebabkan oleh
 - a. bergesernya kerak bumi
 - b. letusan gunung api
 - c. tanah longsor
 - d. getaran permukaan bumi
8. Tindakan yang benar untuk mencegah banjir yaitu
 - a. membuang sampah di sungai
 - b. mendirikan bangunan di tepi sungai
 - c. menebangi pohon-pohon yang tidak berguna
 - d. melakukan reboisasi
9. Angin kencang yang bergerak memutar disebut angin
 - a. puting beliung c. laut
 - b. topan d. darat
10. Bencana alam yang pada dasarnya disebabkan oleh adanya pengundulan hutan yaitu
 - a. gempa bumi dan tsunami
 - b. gunung meletus dan banjir
 - c. banjir dan tanah longsor
 - d. angin puting beliung dan tsunami

B. Ayo, menjawab!

1. Sebutkan lima bencana alam dan akibat negatifnya bagi manusia!
2. Sebutkan tiga usaha yang dapat dilakukan manusia untuk mencegah banjir dan tanah longsor!
3. Apa tugas dari Badan Meteorologi dan Geofisika?
4. Apa yang dimaksud gempa bumi tektonik?
5. Bagaimana terjadinya tsunami?

KUNCI JAWABAN

A. PILIHAN GANDA

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. C |
| 2. B | 7. B |
| 3. C | 8. D |
| 4. D | 9. A |
| 5. B | 10. C |

B. ISIAN

1. Angin puting beliung dampak merusak fasilitas yang dilintasinya, gempa bumi dampak merusak bangunan, tsunami dampak merusak daerah pantai, tanah longsor dampak merusak daerah disekitar lereng, banjir dampak merusak alat-alat elektronik.
2. Reboisasi, pembuatan sengkedan/terasering, jangan membuang sampah kesungai dan tempat lain yang dapat menghambat aliran sungai.
3. Mengamati kondisi cuaca harian, memperkirakan suatu peristiwa alam akan terjadi.
4. Gempa yang diakibatkan karena adanya pergeseran lempeng bumi.
5. Tsunami terjadi karena adanya gempa tektonik didasar laut sehingga mengakibatkan adanya gelombang besar yang menuju ke daratan.

Lampiran II.1 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar

Kisi-Kisi Variabel Motivasi Belajar

No	Indikator	No. Item	Jumlah
1	Minat	1, 2, 3	3
2	Hasrat untuk belajar	4, 5, 6, 7	4
3	Harapan dan cita-cita	8, 9, 10, 11	4
4	Dorongan dan kebutuhan belajar	12, 13, 14	3
5	Lingkungan belajar yang baik	15,16, 17,	3
6	Kegiatan belajar yang menarik	18,19, 20, 21	4
7	Penghargaan (Hadiah, Pujian) dan Hukuman	22, 23, 24, 25	4
Jumlah			25

Lampiran II.2 Pengantar Angket

PENGANTAR ANGKET

Kepada yth.

Siswa kelas V SD Negeri Paten 1.

Di tempat,

Dengan hormat,

Siswa kelas V SD Negeri Paten 1 yang saya sayangi dan saya banggakan. Penyebaran angket ini bertujuan untuk memperoleh data tentang “Peningkatan motivasi belajar IPA dengan menggunakan multimedia pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Paten 1 Dukun Magelang tahun ajaran 2012/ 2013”. Pengisian angket ini tidak ada pengaruhnya terhadap penilaian hasil belajar Anda di sekolah, namun akan sangat bermanfaat bagi saya selaku peneliti sebagai bahan penulisan PTK. Untuk itu, saya mohon kesedian Anda untuk memberikan jawaban yang sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya sesuai dengan keadaan Anda masing-masing. Sebagai peneliti, saya akan menjaga kerahasiaan tentang identitas diri Anda. Atas perhatian dan kesediaan anak – anak dalam pengisian angket ini, saya ucapkan terima kasih.

Dukun, Juni 2013

Hormat saya,

Sutilah

Lampiran II. 3 Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama :

Sekolah :

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berdoalah dahulu sebelum memulai mengerjakan
2. Bacalah angket ini dengan seksama dan jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Berilah tanda silang (x) pada alternatif jawaban yang disediakan
4. Setelah angket selesai dijawab, kumpulkan di depan kelas
5. Atas kesediaannya mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih

Pertanyaan:

1. Dibandingkan mata pelajaran yang lain, saya lebih menyukai pelajaran IPA.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
2. Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
3. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPA, saya memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
4. Saya belajar IPA atas kemauan saya sendiri tanpa paksaan dari orang lain..
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

Lampiran V.I

**Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada Kegiatan Pembelajaran IPA Menggunakan Multimedia Pembelajaran**

Hari/Tanggal :

Siklus ke :

Nama observer :

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Semangat mengikuti pelajaran					
2	Memperhatikan penjelasan materi dengan seksama					
3	Antusias mengikuti pelajaran					
4	Senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar					
5	Keaktifan					
Jumlah						

Skor= (skor pencapaian:skor maksimal) x 100

Observer

()

Lampiran V.2

**Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada Kegiatan Pembelajaran IPA Menggunakan Multimedia Pembelajaran**

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2013

Siklus ke : I

Nama observer : Sumarni

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Semangat mengikuti pelajaran			√		Sebagian besar siswa semangat
2	Memperhatikan penjelasan materi dengan seksama		√			Masih banyak yang kurang memperhatikan
3	Antusias mengikuti pelajaran			√		70% siswa antusias mengikuti pelajaran.
4	Senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar			√		Siswa merasa senang melihat tayangan materi yang ada dan mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal samapai akhir degan raut wajah yang gembira
5	Keaktifan		√			Siswa masih kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam KBM
Jumlah			4	9		

Skor= (skor pencapaian:skor maksimal) x 100

= (13:20) x 100

= 65

Observer

Sumarni

Lampiran V.3

**Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Sosiodrama**

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Mei 2013

Siklus ke : II

Nama observer : Sumarni

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Semangat mengikuti pelajaran				√	Lebih baik dari siklus I
2	Memperhatikan penjelasan materi dengan seksama			√		Lebih baik dari siklus I
3	Antusias mengikuti pelajaran				√	Lebih baik dari siklus I
4	Senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar				√	Lebih baik dari siklus I
5	Keaktifan			√		Lebih baik dari siklus I
Jumlah						

Nilai= (skor pencapaian:skor maksimal) x 100

= (18:20) x 100

= 90

Observer

Sumarni

19. Saat pembelajaran IPA guru menyampaikan pelajaran menggunakan cara yang bermacam-macam, misalnya bercerita, diskusi kelompok, atau permainan sehingga saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPA.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
20. Saya sering ramai di kelas dan mengobrol dengan teman saat pelajaran IPA, karena gurudalam menyampaikan materi sulit dipahami.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
21. Saya kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA karena guru dalam menyampaikan materi hanya berceramah, sehingga kurang menarik dan membosankan
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
22. Saya diberi hadiah oleh orang tua saya jika rangking yang saya peroleh bagus.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
23. Guruku memujiku ketika saya dapat mengerjakan tugas dengan benar .
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
24. Saya dihukum oleh guru jika saya tidak mengerjakan PR .
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
25. Jika nilai-nilai ulangan yang saya peroleh jelek, orang tua melarang saya untuk bermain.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

19. Saat pembelajaran IPA guru menyampaikan pelajaran menggunakan cara yang bermacam-macam, misalnya bercerita, diskusi kelompok, atau permainan sehingga saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPA.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
20. Saya sering ramai di kelas dan mengobrol dengan teman saat pelajaran IPA, karena gurudalam menyampaikan materi sulit dipahami.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
21. Saya kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA karena guru dalam menyampaikan materi hanya berceramah, sehingga kurang menarik dan membosankan
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
22. Saya diberi hadiah oleh orang tua saya jika rangking yang saya peroleh bagus.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
23. Guruku memujiku ketika saya dapat mengerjakan tugas dengan benar .
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
24. Saya dihukum oleh guru jika saya tidak mengerjakan PR .
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
25. Jika nilai-nilai ulangan yang saya peroleh jelek, orang tua melarang saya untuk bermain.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

Lampiran II. 4 Angket Motivasi Belajar Pra Siklus yang Dikerjakan Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Visa Dwi N
Sekolah : SD N Paten

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berdoalah dahulu sebelum memulai mengerjakan
2. Bacalah angket ini dengan seksama dan jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Berilah tanda silang (x) pada alternatif jawaban yang disediakan
4. Setelah angket selesai dijawab, kumpulkan di depan kelas
5. Atas kesediaannya mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih

Pertanyaan:

1. Dibandingkan mata pelajaran yang lain, saya lebih menyukai pelajaran IPA.
a. Selalu
☒ b. Sering
c. Kadang-kadang
d. Tidak pernah
2. Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA.
a. Selalu
☒ b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Tidak pernah
3. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPA, saya memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.
a. Selalu
☒ b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Tidak pernah
4. Saya belajar IPA atas kemauan saya sendiri tanpa paksaan dari orang lain..
a. Selalu
☒ b. Kadang-kadang
c. Sering
d. Tidak pernah

5. Setelah pulang sekolah, di rumah saya tidak pernah mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan guru di sekolah.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
6. Saya kurang bersemangat untuk belajar IPA dan mengikuti pelajaran IPA di kelas.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
☒ Sering d. Tidak pernah
7. Di rumah, setiap hari saya belajar dengan tekun walaupun tidak ada PR atau tugas dari guru.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
8. Setiap akan diadakan ulangan IPA saya akan belajar dengan sungguh-sungguh dan ketika ulangan saya mengerjakannya dengan sebaik-baiknya supaya nilai yang kuperoleh tinggi.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
☒ Sering d. Tidak pernah
9. Saya akan merasa puas jika nilai - nilai tugas dan ulangan memperoleh nilai yang tinggi, dan saya akan merasa kecewa jika nilai yang kuperoleh rendah.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
☒ Sering d. Tidak pernah
10. Supaya menjadi juara kelas, saya belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
☒ Sering d. Tidak pernah
11. Saya akan belajar IPA dengan sungguh – sungguh karena jika diadakan lomba mata pelajaran IPA, saya ingin mewakili sekolah mengikuti lomba tersebut.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering ☒ Tidak pernah

12. Saya merasa malas belajar IPA karena menurut saya ilmu yang saya pelajari pada mata pelajaran IPA tidak bermanfaat bagi saya.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☐ Tidak pernah
13. Saya rajin belajar IPA karena ilmu – ilmu yang diajarkan pada mata pelajaran ini sangat berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☐ Tidak pernah
14. Saya senang belajar IPA karena dapat mengetahui peristiwa-peristiwa alam yang telah terjadi.
- a. Selalu ☐ Kadang-kadang
b. Sering ☒ Tidak pernah
15. Ruang kelas tempat saya belajar bersih dan rapi, sehingga nyaman untuk belajar.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☐ Tidak pernah
16. Ketika saya sedang belajar dirumah orang tua saya menyalakan televisi dengan suara yang keras sehingga mengganggu konsentrasi belajar saya.
- a. Selalu ☐ Kadang-kadang
☒ Sering ☐ Tidak pernah
17. Guru, kepala sekolah, dan teman-teman bersikap baik dan ramah kepada saya, sehingga saya merasa senang dan nyaman belajar di sekolah ini.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☐ Tidak pernah
18. Saya senang mengikuti pelajaran IPA karena guru menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang lain dalam menjelaskan pelajaran yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☐ Tidak pernah

19. Saat pembelajaran IPA guru menyampaikan pelajaran menggunakan cara yang bermacam-macam, misalnya bercerita, diskusi kelompok, atau permainan sehingga saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPA.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - ☒ d. Tidak pernah
20. Saya sering ramai di kelas dan mengobrol dengan teman saat pelajaran IPA, karena gurudalam menyampaikan materi sulit dipahami.
- a. Selalu
 - ☒ b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
21. Saya kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA karena guru dalam menyampaikan materi hanya berceramah, sehingga kurang menarik dan membosankan
- a. Selalu
 - ☒ b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
22. Saya diberi hadiah oleh orang tua saya jika rangking yang saya peroleh bagus.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - ☒ c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
23. Guruku memujiku ketika saya dapat mengerjakan tugas dengan benar .
- a. Selalu
 - b. Sering
 - ☒ c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
24. Saya dihukum oleh guru jika saya tidak mengerjakan PR .
- a. Selalu
 - b. Sering
 - ☒ c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
25. Jika nilai-nilai ulangan yang saya peroleh jelek, orang tua melarang saya untuk bermain.
- a. Selalu
 - b. Sering
 - ☒ c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

Lampiran II. 5 Angket Motivasi Belajar Siklus 1 yang Dikerjakan Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Visa Dwi N
Sekolah : SD N Paten 1

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berdoalah dahulu sebelum memulai mengerjakan
2. Bacalah angket ini dengan seksama dan jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya setelah kegiatan pembelajaran IPA menggunakan multimedia pembelajaran.
3. Berilah tanda silang (x) pada alternatif jawaban yang disediakan
4. Setelah angket selesai dijawab, kumpulkan di depan kelas
5. Atas kesediaannya mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih

Pertanyaan:

1. Dibandingkan mata pelajaran yang lain, saya lebih menyukai pelajaran IPA.
 - a. Selalu
 - ☒ b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
2. Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA.
 - a. Selalu
 - ☒ b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Tidak pernah
3. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPA, saya memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.
 - a. Selalu
 - ☒ b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
4. Saya belajar IPA atas kemauan saya sendiri tanpa paksaan dari orang lain..
 - a. Selalu
 - ☒ b. Kadang-kadang
 - c. Sering
 - d. Tidak pernah

5. Setelah pulang sekolah, di rumah saya tidak pernah mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan guru di sekolah.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☒ Tidak pernah
6. Saya kurang bersemangat untuk belajar IPA dan mengikuti pelajaran IPA di kelas.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☒ Tidak pernah
7. Di rumah, setiap hari saya belajar dengan tekun walaupun tidak ada PR atau tugas dari guru.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
☒ Sering ☒ Tidak pernah
8. Setiap akan diadakan ulangan IPA saya akan belajar dengan sungguh-sungguh dan ketika ulangan saya mengerjakannya dengan sebaik-baiknya supaya nilai yang kuperoleh tinggi.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☒ Tidak pernah
9. Saya akan merasa puas jika nilai - nilai tugas dan ulangan memperoleh nilai yang tinggi, dan saya akan merasa kecewa jika nilai yang kuperoleh rendah.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
☒ Sering ☒ Tidak pernah
10. Supaya menjadi juara kelas, saya belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
☒ Sering ☒ Tidak pernah
11. Saya akan belajar IPA dengan sungguh – sungguh karena jika diadakan lomba mata pelajaran IPA, saya ingin mewakili sekolah mengikuti lomba tersebut.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
☒ Sering ☒ Tidak pernah

12. Saya merasa malas belajar IPA karena menurut saya ilmu yang saya pelajari pada mata pelajaran IPA tidak bermanfaat bagi saya.

~~8~~ **Selalu**

c. Kadang-kadang

b. Sering

d. Tidak pernah

13. Saya rajin belajar IPA karena ilmu – ilmu yang diajarkan pada mata pelajaran ini sangat berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Selalu

c. Kadang-kadang

~~1~~ Sering

d. Tidak pernah

14. Saya senang belajar IPA karena dapat mengetahui peristiwa-peristiwa alam yang telah terjadi.

a. Selalu

~~8~~ Kadang-kadang

b. Sering

d. Tidak pernah

15. Ruang kelas tempat saya belajar bersih dan rapi, sehingga nyaman untuk belajar.

a. **Selalu**

~~s~~ Kadang-kadang

b. Sering

d. Tidak pernah

16. Ketika saya sedang belajar dirumah orang tua saya menyalakan televisi dengan suara yang keras sehingga mengganggu konsentrasi belajar saya.

a. Selalu

~~x~~ Kadang-kadang

b. Sering

d. Tidak pernah

17. Guru, kepala sekolah, dan teman-teman bersikap baik dan ramah kepada saya, sehingga saya merasa senang dan nyaman belajar di sekolah ini.

a. Selalu

~~o~~ Kadang-kadang

b. Sering

d. Tidak pernah

18. Saya senang mengikuti pelajaran IPA karena guru menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang lain dalam menjelaskan pelajaran yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.

a. Selalu

c. Kadang-kadang

~~10~~ Sering

d. Tidak pernah

19. Saat pembelajaran IPA guru menyampaikan pelajaran menggunakan cara yang bermacam-macam, misalnya bercerita, diskusi kelompok, atau permainan sehingga saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPA.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☐ d. Tidak pernah
20. Saya sering ramai di kelas dan mengobrol dengan teman saat pelajaran IPA, karena gurudalam menyampaikan materi sulit dipahami.
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☐ d. Tidak pernah
21. Saya kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA karena guru dalam menyampaikan materi hanya berceramah, sehingga kurang menarik dan membosankan
- a. Selalu ☐ c. Kadang-kadang
☒ Sering ☐ d. Tidak pernah
22. Saya diberi hadiah oleh orang tua saya jika rangking yang saya peroleh bagus.
- a. Selalu ☐ c. Kadang-kadang
☒ Sering ☐ d. Tidak pernah
23. Guruku memujiku ketika saya dapat mengerjakan tugas dengan benar .
- a. Selalu ☐ c. Kadang-kadang
☒ Sering ☐ d. Tidak pernah
24. Saya dihukum oleh guru jika saya tidak mengerjakan PR .
- a. Selalu ☒ Kadang-kadang
b. Sering ☐ d. Tidak pernah
25. Jika nilai-nilai ulangan yang saya peroleh jelek, orang tua melarang saya untuk bermain.
- a. Selalu ☐ c. Kadang-kadang
☒ Sering ☐ d. Tidak pernah

Lampiran II. 6 Angket Motivasi Belajar Siklus II yang Dikerjakan Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Nama : Visa Dwi N
Sekolah : SD N Paten 1

Petunjuk Pengisian Angket

1. Berdoalah dahulu sebelum memulai mengerjakan
2. Bacalah angket ini dengan seksama dan jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya setelah kegiatan pembelajaran IPA menggunakan multimedia pembelajaran.
3. Berilah tanda silang (x) pada alternatif jawaban yang disediakan
4. Setelah angket selesai dijawab, kumpulkan di depan kelas
5. Atas kesediaannya mengisi angket ini, saya ucapkan terima kasih

Pertanyaan:

1. Dibandingkan mata pelajaran yang lain, saya lebih menyukai pelajaran IPA.
 - a. Selalu
 - ☒ b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
2. Saya sangat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPA.
 - a. Selalu
 - ☒ b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
3. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPA, saya memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.
 - ☒ a. Selalu
 - b. Sering
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah
4. Saya belajar IPA atas kemauan saya sendiri tanpa paksaan dari orang lain..
 - a. Selalu
 - b. Sering
 - ☒ c. Kadang-kadang
 - d. Tidak pernah

5. Setelah pulang sekolah, di rumah saya tidak pernah mengulang kembali pelajaran yang telah disampaikan guru di sekolah.
- a. Selalu ☐ Kadang-kadang ☒
- b. Sering ☐ Tidak pernah ☐
6. Saya kurang bersemangat untuk belajar IPA dan mengikuti pelajaran IPA di kelas.
- a. Selalu ☐ Kadang-kadang ☒
- b. Sering ☐ Tidak pernah ☐
7. Di rumah, setiap hari saya belajar dengan tekun walaupun tidak ada PR atau tugas dari guru.
- a. Selalu ☐ Kadang-kadang ☒
- b. Sering ☐ Tidak pernah ☐
8. Setiap akan diadakan ulangan IPA saya akan belajar dengan sungguh-sungguh dan ketika ulangan saya mengerjakannya dengan sebaik-baiknya supaya nilai yang kuperoleh tinggi.
- ☒ Selalu ☐ Kadang-kadang ☐
- b. Sering ☐ Tidak pernah ☐
9. Saya akan merasa puas jika nilai - nilai tugas dan ulangan memperoleh nilai yang tinggi, dan saya akan merasa kecewa jika nilai yang kuperoleh rendah.
- a. Selalu ☐ Kadang-kadang ☐
- ☒ Sering ☐ Tidak pernah ☐
10. Supaya menjadi juara kelas, saya belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh.
- a. Selalu ☐ Kadang-kadang ☐
- ☒ Sering ☐ Tidak pernah ☐
11. Saya akan belajar IPA dengan sungguh - sungguh karena jika diadakan lomba mata pelajaran IPA, saya ingin mewakili sekolah mengikuti lomba tersebut.
- a. Selalu ☐ Kadang-kadang ☒
- b. Sering ☐ Tidak pernah ☐

12. Saya merasa malas belajar IPA karena menurut saya ilmu yang saya pelajari pada mata pelajaran IPA tidak bermanfaat bagi saya.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering ~~x~~ Tidak pernah
13. Saya rajin belajar IPA karena ilmu – ilmu yang diajarkan pada mata pelajaran ini sangat berguna untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
~~x~~ Sering d. Tidak pernah
14. Saya senang belajar IPA karena dapat mengetahui peristiwa-peristiwa alam yang telah terjadi.
- a. Selalu ~~x~~ Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
15. Ruang kelas tempat saya belajar bersih dan rapi, sehingga nyaman untuk belajar.
- ~~x~~ Selalu c. Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
16. Ketika saya sedang belajar di rumah orang tua saya menyalakan televisi dengan suara yang keras sehingga mengganggu konsentrasi belajar saya.
- a. Selalu ~~x~~ Kadang-kadang
b. Sering d. Tidak pernah
17. Guru, kepala sekolah, dan teman-teman bersikap baik dan ramah kepada saya, sehingga saya merasa senang dan nyaman belajar di sekolah ini.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
~~x~~ Sering d. Tidak pernah
18. Saya senang mengikuti pelajaran IPA karena guru menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang lain dalam menjelaskan pelajaran yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.
- a. Selalu c. Kadang-kadang
~~x~~ Sering d. Tidak pernah

19. Saat pembelajaran IPA guru menyampaikan pelajaran menggunakan cara yang bermacam-macam, misalnya bercerita, diskusi kelompok, atau permainan sehingga saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPA.
- a. Selalu
☒ b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
20. Saya sering ramai di kelas dan mengobrol dengan teman saat pelajaran IPA, karena gurudalam menyampaikan materi sulit dipahami.
- a. Selalu
 b. Sering
 c. Kadang-kadang
☒ d. Tidak pernah
21. Saya kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA karena guru dalam menyampaikan materi hanya berceramah, sehingga kurang menarik dan membosankan
- a. Selalu
 b. Sering
☒ c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
22. Saya diberi hadiah oleh orang tua saya jika rangking yang saya peroleh bagus.
- a. Selalu
 b. Sering
☒ c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
23. Guruku memujiku ketika saya dapat mengerjakan tugas dengan benar .
- a. Selalu
☒ b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
24. Saya dihukum oleh guru jika saya tidak mengerjakan PR .
- a. Selalu
☒ b. Sering
 c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah
25. Jika nilai-nilai ulangan yang saya peroleh jelek, orang tua melarang saya untuk bermain.
- a. Selalu
 b. Sering
☒ c. Kadang-kadang
 d. Tidak pernah

Lampiran III.1 Skor Hasil Penelitian Angket Motivasi Belajar IPA Pra Siklus

No	Nama	Skor Soal Masing-masing Nomor																									Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor	
1	EI	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	54	
2	AP	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	71	
3	WZ	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	66	
4	ES	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	60	
5	AA	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	1	3	2	2	68	
6	DK	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	61	
7	NW	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	52	
8	QI	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	1	53	
9	RC	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	62	
10	RS	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	1	2	3	1	2	2	1	54	
11	SU	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	1	53	
12	UT	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	4	3	2	2	2	1	1	2	2	61	
13	VW	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	1	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	54	
14	EA	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	54

Lampiran III.2 Skor Hasil Penelitian Angket Motivasi Belajar IPA Siklus I

No	Nama	Skor Soal Masing-masing Nomor																									Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor	
1	EI	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	53	
2	AP	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	2	2	3	2	3	4	3	3	76	
3	WZ	2	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	2	72	
4	ES	2	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	4	2	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	63	
5	AA	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	71	
6	DK	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	63	
7	NW	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	54	
8	QI	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	1	2	2	1	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	1	63	
9	RC	1	2	3	1	3	3	3	1	1	3	1	3	1	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	56	
10	RS	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	62	
11	SU	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	54	
12	UT	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	4	3	63	
13	VW	3	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	62	
14	EA	2	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	2	2	2	2	2	3	2	3	69	

Lampiran III.3 Skor Hasil Penelitian Angket Motivasi Belajar IPA Siklus II

No	Nama	Skor Soal Masing-masing Nomor																									Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	EI	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	59
2	AP	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	2	3	2	3	82
3	WZ	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	80
4	ES	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	75
5	AA	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	78
6	DK	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	4	2	3	4	3	4	3	2	3	3	72
7	NW	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	1	3	4	2	2	4	4	3	2	3	3	4	4	2	2	67
8	QI	2	4	4	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	1	2	3	3	4	2	3	4	4	4	4	1	74
9	RC	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	2	2	2	2	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	71
10	RS	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	4	2	3	2	4	3	3	2	4	3	2	4	2	66
11	SU	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	3	2	3	2	3	4	4	3	4	2	3	3	3	71
12	UT	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	72
13	VW	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	74
14	EA	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	73

Lampiran V.I

**Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada Kegiatan Pembelajaran IPA Menggunakan Multimedia Pembelajaran**

Hari/Tanggal :

Siklus ke :

Nama observer :

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Semangat mengikuti pelajaran					
2	Memperhatikan penjelasan materi dengan seksama					
3	Antusias mengikuti pelajaran					
4	Senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar					
5	Keaktifan					
Jumlah						

Skor= (skor pencapaian:skor maksimal) x 100

Observer

()

Lampiran √ 2

**Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada Kegiatan Pembelajaran IPA Menggunakan Multimedia Pembelajaran**

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2013

Siklus ke : I

Nama observer : Sumarni

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Semangat mengikuti pelajaran			√		Sebagian besar siswa semangat
2	Memperhatikan penjelasan materi dengan seksama		√			Masih banyak yang kurang memperhatikan
3	Antusias mengikuti pelajaran			√		70% siswa antusias mengikuti pelajaran.
4	Senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar			√		Siswa merasa senang melihat tayangan materi yang ada dan mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal samapai akhir degan raut wajah yang gembira
5	Keaktifan		√			Siswa masih kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam KBM
Jumlah			4	9		

$$\begin{aligned}\text{Skor} &= (\text{skor pencapaian} : \text{skor maksimal}) \times 100 \\ &= (13 : 20) \times 100 \\ &= 65\end{aligned}$$

Observer



Sumarni sPd

02p.196005041979112001

Lampiran V.3

Lampiran Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Sosiodrama

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Mei 2013

Siklus ke : II

Nama observer : Sumarni

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Semangat mengikuti pelajaran				√	Lebih baik dari siklus I
2	Memperhatikan penjelasan materi dengan seksama			√		Lebih baik dari siklus I
3	Antusias mengikuti pelajaran				√	Lebih baik dari siklus I
4	Senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar				√	Lebih baik dari siklus I
5	Keaktifan			√		Lebih baik dari siklus I
Jumlah						

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= (\text{skor pencapaian} : \text{skor maksimal}) \times 100 \\ &= (18:20) \times 100 \\ &= 90\end{aligned}$$

Observer



Sumarni S Pd

Np. 19600504 1979112001

Lampiran V.4

Lampiran Lembar Observasi Guru

Pada Kegiatan Pembelajaran IPA Menggunakan Multimedia Pembelajaran

Hari/Tanggal :

Siklus ke :

Nama observer :

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Menggunakan metode belajar yang bervariasi					
2	Menggunakan media					
3	Memotivasi siswa					
4	Mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban siswa					
5	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan					
Jumlah						

Skor= (skor pencapaian:skor maksimal) x 100

Observer



(SUMARNY SPd
Np. 19600504 1978 12001

Lampiran V. 5

Lampiran Lembar Observasi Guru
Pada Kegiatan Pembelajaran IPA Menggunakan Multimedia Pembelajaran

Hari/Tanggal : Rabu, 15 Mei 2013

Siklus ke : I

Nama observer : Sumarni

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Menggunakan metode belajar yang bervariasi		√			Sudah menggunakan beberapa metode tetapi masih ada ceramah
2	Menggunakan media			√		Sudah menggunakan media tetapi belum terlalu mahir menggunakannya
3	Memotivasi siswa			√		Guru meotivasi siswa untuk belajar dengan berbagai cara
4	Mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban siswa		√			Guru mengali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan dan menanggapi pertanyaan siswa
5	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan			√		Guru berusaha menciptakan pembelajaran yang menarik
Jumlah			4	9		

Skor= (skor pencapaian: skor maksimal) x 100

Observer



(Sumarni) SPd
 Np. 19600504 1979112001

Lampiran V.6

Lampiran Lembar Observasi Guru

Pada Kegiatan Pembelajaran IPA Menggunakan Multimedia Pembelajaran

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Mei 2013

Siklus ke : II

Nama observer : Sumarni

Petunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang tersedia, dengan makna: 4= sangat baik; 3= Baik; 2= Cukup; 1= Kurang
2. Tuliskan hal-hal penting pada kolom keterangan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Menggunakan metode belajar yang bervariasi			√		Sudah menggunakan beberapa metode, ceramah sudah banyak dikurangi
2	Menggunakan media				√	Penggunaan media lebih baik dari siklus I
3	Memotivasi siswa				√	Lebih baik dari siklus I
4	Mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban siswa			√		Lebih baik dari siklus I
5	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan			√		Pembelajarannya menarik membuat suasana belajar menyenangkan
Jumlah				9	8	

Skor= (skor pencapaian:skor maksimal) x 100

Observer



(Sumarni) sPd

Np. 196005041979112001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)
E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. QSC 00687

No. : 2983 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

5 April 2012

Yth.: Kepala Sekolah SD N Paten I
Paten, Dukun, Magelang
Jawa Tengah

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Sutilah
NIM : 10108247135
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD
Alamat : Sewukan, Sewukan, Dukun, Magelang

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD Negeri Paten I Dukun Magelang
Subyek : Siswa Kelas V
Obyek : Motivasi belajar IPA
Waktu : April - Juni 2012
Judul : Peningkatan Motivasi Belajar IPA Dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SD Negeri Paten Dukun Magelang Tahun Ajaran 2012/2013.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
UPT DISDIKPORA KECAMATAN DUKUN
SD NEGERI PATEN 1
Paten, Dukun, Magelang, 56482 Jawa Tengah

SURAT KETERANGAN

Nomor: 800.2 / 25 / 03 / 22.6.12 / 2013

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala SD Negeri Paten 1:

Nama : Sadari, S.Pd.Sd
NIP : 19671112198861001

Menyatakan bahwa:

Nama : Sutilah
NIM : 10108247135
Program Studi : PPKHB PGSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di SD Negeri Paten 1, guna penyusunan skripsi berjudul: Peningkatan motivasi belajar IPA dengan menggunakan multimedia pembelajaran pada siswa kelas V SD negeri paten 1 Dukun Magelang tahun ajaran 2012/ 2013, pada hari Senin tanggal 13 Mei 2013 sampai dengan hari Rabu tanggal 22 Mei 2013

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya



Dukun, 24 Mei 2013

Kepala Sekolah

Sadari, S.Pd.Sd

NIP.19671112198861001