
**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
SEKOLAH DASAR**

*(The Use of Power Point Learning Media To Improve Student Motivation and
Student's Learning Outcomes in Primary School)*

Mutmainah
SDN Cibeber II Kota Cilegon
Chusaery Rusdy Syarif, Yuyu Yuhana
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The background of this research was based on the problems that happened that is the low motivation and the result of IPS study in the fourth grade of SDN Cibeber II Kota Cilegon. Of the 30 students, only 9 students are able to achieve KKM value 70. The objectives of the research are to improve the students' motivation and learning outcomes in the material of natural appearance through the use of power point media. The approach taken in this research was Classroom Action Research, as a form of collaborative and reflective research. Classroom Action Research Methods were implemented in 3 cycles. The result of the research shows that by using the power point media, the students' learning motivation and learning outcomes in the IPS learning with the material of natural appearance is improved, that was the improvement of learning quality obtained by data in cycle I 56,92%, cycle II 63,08%, cycle III 80%. Increased learning motivation on prasiklus 56,70, cycle I 62,52, cycle II 65,19 and cycle III 74,34. And on the completeness of student learning outcomes at prasiklus 56,00 with 30% completeness, 68% cycle with 47% completeness, cycle II 75,33 with 67% completeness, cycle III 83,33 with 93% completeness. With the increased motivation to learn students also improve student learning outcomes. The conclusion that can be taken is the learning with the use of power point media can improve students' motivation and learning outcomes, because students can understand and master the material of natural appearance. From the results of this study suggested teachers in IPS learning using power point media in the learning process. Performed an assessment of each learning activity undertaken by students to improve student motivation, while to improve learning outcomes and student activities in the classroom teachers must provide motivation to all students.

Keywords: *Power Point, Motivation, Learning Outcomes Social Studies*

Abstrak

Latar belakang penelitian ini didasarkan atas permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar IPS di kelas IV SDN Cibeber II Kota Cilegon. Dari 30 siswa, hanya 9 siswa yang mampu mencapai KKM nilai 70. Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam melalui penggunaan media *power point*. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, sebagai bentuk penelitian kolaboratif dan reflektif. Metode Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *power point*, motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi kenampakan alam meningkat, yaitu perbaikan kualitas pembelajaran diperoleh data pada siklus I 56,92%, siklus II 63,08%, siklus III 80%. Peningkatan motivasi belajar pada prasiklus 56,70, siklus I 62,52, siklus II 65,19 dan siklus III 74,34. Serta pada ketuntasan hasil belajar siswa pada prasiklus 56,00 dengan ketuntasan 30%, siklus I 68,00 dengan ketuntasan 47%, siklus II 75,33 dengan ketuntasan 67%, siklus III 83,33 dengan ketuntasan 93%. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa juga meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan yang dapat diambil adalah pembelajaran dengan penggunaan media *power point* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena siswa dapat memahami dan menguasai materi penampakan alam. Dari hasil penelitian ini disarankan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan media *power point* dalam proses pembelajaran. Dilakukan penilaian setiap aktivitas belajar yang dilakukan siswa untuk meningkatkan motivasi siswa, sedangkan

untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di kelas guru harus memberi motivasi kepada seluruh siswa.

Kata kunci : *power point*, motivasi, hasil belajar IPS.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Di dalam proses belajar mengajar siswa dan guru dibekali dengan buku pegangan, namun buku ini belum memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 ini karena kurang menarik dan terkesan monoton sehingga tidak mendorong minat belajar bagi siswa. Di dalam buku pegangan juga banyak menganjurkan agar proses belajar mengajar disertai dengan visualisasi gambar, suara dan video namun para guru tidak dibekali dengan media tersebut sehingga para guru harus mencari sendiri materi pendukung tersebut untuk disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu dibutuhkan dukungan media pendukung agar metode pembelajaran tema ini dapat berjalan lebih maksimal sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Kegiatan belajar dan mengajar yang kini diterapkan di SD Negeri Cibeber II lebih mengarah pada konsep pengembangan kemampuan motorik siswa. Terkait dengan proses ini, perlu dilakukan pembiasaan dan pengkondisian anak dalam berpikir secara kritis, strategis dan taktis dalam proses pembelajaran. Peserta didik dilatih memahami, merumuskan, memilih cara pemecahan dan memahami proses pemecahan "masalah". Berangkat dari kondisi tersebut, maka budaya instan dalam pembelajaran yang selama ini dibudayakan harus ditinggalkan, menuju proses pemberdayaan seluruh unsur dalam sistem pembelajaran.

Proses pembelajaran yang memungkinkan lahirnya manusia terdidik dengan sikap mandiri. Kemandirian belajar merupakan kunci terbentuknya rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri untuk berkembang secara mandiri. Sikap percaya diri akan lahir dari pemahaman dan pengenalan diri secara tepat. Belajar mandiri harus didorong melalui penumbuhan motivasi diri. Banyak pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melatih kemandirian siswa, salah satunya adalah pendekatan *scientific*.

Upaya untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan dengan pembelajaran yang

memanfaatkan kemajuan teknologi pembelajaran yang berbasis komputer. Strategi pembelajaran dengan media komputer pada mata pelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPS, diharapkan mampu memberikan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon.

Berdasarkan pengamatan peneliti, sebelum dipilih model atau pendekatan proses pembelajaran, hasil identifikasi masalah yang menyangkut kekurangan proses pembelajaran bertema khususnya mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon antara lain dalam proses pembelajaran metode yang paling sering digunakan adalah metode ceramah. Komunikasi praktis terjadi searah sehingga interaksi kurang terjadi antara guru dengan peserta didik. Peserta didik bersikap pasif dan kurang antusias dalam tanya jawab di kelas, proses belajar berlangsung secara konvensional, pengontrolan terhadap tugas dan tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran kurang, karena tidak ada sanksi tegas bagi peserta didik yang tidak patuh selama proses pembelajaran, dan guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Cibeber II. Berdasarkan pengamatan pada awal penelitian melihat bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru yaitu guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Peneliti melihat siswa malah asik mengobrol dengan temannya sehingga menyebabkan pembelajaran yang kurang kondusif. Selain itu, peneliti juga melihat bahwa pada saat kegiatan tanya jawab siswa kurang aktif dalam menanggapi pertanyaan guru, dikarenakan siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan guru. Dalam hal ini seharusnya guru menggunakan strategi yang dirancang untuk mendukung belajar siswa dalam memahami materi. Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan

pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Suyono, 2011:20). Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan memberikan variasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh maka hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada kondisi awal adalah sebesar 54,00 dengan kategori rendah. Motivasi belajar dengan kriteria rendah ini berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dari data yang peneliti dapatkan prestasi belajar siswa untuk mata pelajaran IPS tahun ajaran 2017/2018 pada Kompetensi Dasar 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi, dengan nilai KKM sebesar 70 diperoleh rata-rata 56,00 dengan 9 siswa sudah mencapai nilai KKM dengan persentase sebesar 30% dan 21 siswa belum mencapai nilai KKM dengan persentase sebesar 70%.

Berdasarkan kondisi tersebut, guru dapat memberikan variasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan, dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu cara yang kiranya tepat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran berbasis IT (Information Technology). Media pembelajaran berbasis IT adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan teknologi berupa komputer guna untuk menyusun informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video. Pembelajaran berbasis IT ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena dalam teknologi komputer menyajikan berbagai fitur yang menarik perhatian siswa

B. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab *media* adalah sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad 2000 :3). Gerlach dan Ely (Arsyad 2011:3) mengatakan bahwa media

seperti video, gambar, dan animasi. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Fokus Penelitian Tindakan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas fokus Penelitian Tindakan ini dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah upaya penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan *program power point* dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon ?
- b. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan *program power point* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon ?
- c. Apakah dengan meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon ?

3. Pertanyaan-pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

- a. Apakah cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan program *power point*.
- b. Apakah cara untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan program *power point*.
- c. Apakah setelah digunakan media *power point* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Cibeber II.

apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran, menurut Rossi dan Breidle (1966 dalam Sanjaya 2008:204) merupakan alat dan bahan yang dapat dipakai

untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Media pembelajaran ini memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985 dalam Sanjaya 2008:210) kontribusi tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Penyampai pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran dapat lebih interaktif.
- d. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- e. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Seringkali media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad 2011:4) suatu proses komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil maksimal apabila digunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Microsoft Power Point adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. *Microsoft Power Point* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi. Aplikasi ini banyak digunakan, apalagi oleh kalangan pebisnis, perkantoran, para pendidik, siswa, dan *trainer*. Seperti yang dikemukakan Harini (2011:1), *Power Point* adalah aplikasi untuk menyusun presentasi. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi.

2. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat (Uno, 2007:3). Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Menurut Mc.Donald (Robertus 2007:34) motivasi adalah energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya (*feeling*) dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Greenberg dan Baron (Khairini, 2014:176) menyatakan motivasi adalah suatu proses yang mendorong, mengarahkan dan memelihara perilaku manusia ke arah pencapaian tujuan dan segala yang ada di dalam diri manusia untuk membentuk motivasi. Martin (Robertus,

2007:35) mengartikan motivasi sebagai suatu tenaga atau faktor yang terdapat dalam diri manusia, yang menimbulkan, mengarahkan, dan mengorganisasikan tingkah lakunya. Menurut Eysenck dkk (Slameto, 2010:170) motivasi dirumuskan sebagai suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia, yang berkaitan dengan konsep-konsep lain seperti minat, konsep diri, sikap dan sebagainya.

3. Hakikat Hasil Belajar

Seseorang dalam proses belajar pasti mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini dipahami sebagai hasil dari belajar. Perubahan tingkah laku ini biasanya dinyatakan dalam bentuk serangkaian kemampuan-kemampuan yang dicapai siswa selama proses belajarnya. "Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya (Sudjana, 2005: 22)". Melalui hal tersebut dapat dipahami bahwa belajar berkaitan erat dengan pengalaman belajar, karena siswa yang berada dalam proses belajar tentu mendapatkan pengalaman belajar. Oleh karena itu, dalam proses belajar perlu memperhatikan hal-hal lain di luar materi ajar. Hal tersebut diberikan semata-mata agar dapat mendukung pengalaman belajar siswa. Karena sebagaimana diketahui, bahwa kemampuan yang hendak dicapai dalam hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan penghafalan teori.

4. Hakikat Mata Pelajaran IPS

Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran IPS tercantum dalam struktur Kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/MTs. Di SMA dan SMK tidak ada mata pelajaran IPS tetapi mata pelajaran yang terkait dengan disiplin-disiplin ilmu yang secara tradisional dikelompokkan ke dalam kelompok Ilmu-ilmu Sosial.

IPS adalah Menurut Winataputra (2003:132), bahwa Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar menengah.

Tujuan pendidikan IPS adalah "untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa

ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi serta produktif.”

Pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat adalah pengetahuan penting yang memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai siapa dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan perkembangan kehidupan kebangsaan dimasa lalu, masa sekarang, dan yang akan datang.

Sikap religius, jujur, demokratis adalah sikap yang diperlukan oleh seorang warganegara di masa kini maupun masa depan. Kebiasaan senang membaca, kemampuan

belajar, rasa ingin tahu merupakan kualitas yang diperlukan untuk belajar seumur hidup.

Kepedulian terhadap lingkungan sosial dan fisik memberikan kesempatan kepada siswa mata pelajaran IPS untuk selalu sadar dan berinteraksi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Kualitas lain yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuan berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya.

Komunikasi adalah kemampuan penting untuk kehidupan abad ke-21 (Dyer, 2006). Kemampuan komunikasi mendasari interaksi sosial yang tak dapat dihindari, semakin baik kemampuan berkomunikasi semakin baik interaksi yang terjadi.

C. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian Tindakan

Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon yang beralamat di Jalan Imam Bonjol No 76 Kecamatan Cibeber Kota Cilegon 42423. Sekolah ini merupakan lokasi yang dipilih sebagai hasil dari pengamatan dan peninjauan sebelumnya dengan pertimbangan bahwa sekolah ini memiliki potensi yang cukup baik, sekaligus sekolah ini merupakan tempat peneliti bekerja dan mengajar, hal ini dapat mempermudah peneliti untuk dapat mengeksplorasi penelitian. Hal yang menarik perhatian untuk melakukan kajian penelitian adalah sekolah ini seperti kurang memanfaatkan media belajar, khususnya media komputer dalam bentuk *Slide Power Point* dalam proses pembelajaran IPS. Padahal dalam proses pembelajaran yang ditemukan saat ini sudah banyak berkembang teknologi multimedia yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan selama 6 (enam) bulan dimulai dengan penyusunan dan uji proposal, pengurusan izin administrasi penelitian, pengumpulan data, analisis dan penafsiran data, penyusunan laporan akhir, seminar (uji) hasil penelitian, perbaikan hasil seminar penelitian, siding tesis, perbaikan hasil siding tesis dan pengumpulan tesis.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV Sekolah Dasar di SDN Cibeber II Kecamatan Cibeber Kota Cilegon semester 1 (genap) dengan fokus penelitian pada penggunaan media pembelajaran dan motivasi

serta prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Adapun yang menjadi latar penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran menggunakan media komputer *SlidePower Point* tentang penampakan gejala alam dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri Cibeber II Kota Cilegon yang berjumlah 30 orang, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

3. Metode dan Desain Penelitian Tindakan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *kualitatif* dengan teknik Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Dalam Penelitian Tindakan Kelas, guru dapat meneliti sendiri terhadap praktek pembelajaran yang ia lakukan di kelas, melalui tindakan-tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. Hal ini sesuai dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas yaitu adanya tindakan-tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto (Basrowi, 2008: 26) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran secara lebih profesional.

Data diperoleh hasil angket, hasil observasi guru, hasil observasi siswa, dan data nilai tes. Data angket diperoleh sebelum tindakan di dalam kelas, data observasi guru dan siswa merupakan hasil pengamatan pada saat tindakan dalam setiap siklus berlangsung sedangkan data nilai tes berupa nilai tes hasil

belajar yang dilaksanakan pada setiap akhir tindakan/siklus.

Sesuai dengan jenis penelitian yaitu kualitatif yang bertujuan menggambarkan keadaan masalah yang diteliti maka analisa data yang digunakan adalah analisis triangulasi yaitu menilai sinkronisasi informasi dari *key informan* dibandingkan dari informasi-informasi lain sehingga data dapat

diklasifikasikan dan menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Data yang terkumpul bersifat kualitatif diolah kemudian dibandingkan dengan jawaban *informan* dan keterangan *key informan* untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti menganalisa data dengan teknik deskripsi kualitatif.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Media *Power Point*.

Hasil motivasi belajar kondisi awal diperoleh rata-rata skor sebesar 56,70 (sedang), kemudian pada siklus I meningkat menjadi 62,52 (sedang), kemudian pada siklus II meningkat menjadi 65,19 (sedang), dan pada siklus III menjadi 74,34 (tinggi). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari partisipasi siswa saat mengikuti pembelajaran. Pada saat pembelajaran siswa memperhatikan guru yang menjelaskan menggunakan media *power point* dan video. Siswa juga terlihat semangat dan aktif saat melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru. Peningkatan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh ketertarikan siswa pada penyajian materi yang disusun menggunakan *power point* dengan tampilan yang menarik. Penggunaan media pembelajaran *power point* dan video ini mendorong siswa dalam menggali informasi yang disajikan. Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Clayton Alferder (dalam Nashar, 2004:42) bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar. Kesimpulannya, bahwa motivasi berperan penting dalam menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Menggunakan Media Pembelajaran *Power Point*.

Hasil belajar siswa pada kondisi awal diperoleh rata-rata siswa adalah 56,00. Dari hasil perhitungan, ada 9 siswa yang sudah

mencapai nilai KKM dengan persentase sebesar (30 %) dan 21 siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan persentase sebesar (70%). Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa rata-rata kelas belum mencapai nilai KKM. Nilai rata-rata tersebut belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 70.

Kemudian pada siklus I Dengan memperhatikan kondisi awal faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dilakukan suatu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *power point* pada materi pelajaran IPS tentang penampakan alam pada wilayah dataran, pada perhitungan prestasi hasil belajar siswa pada siklus I dari 30 siswa dengan rata-rata nilai 68,00. Dari hasil perhitungan, ada 14 siswa yang sudah mencapai nilai KKM atau yang tuntas belajar dengan persentase sebesar (47%) dan 16 siswa yang belum mencapai nilai KKM atau yang belum tuntas belajar dengan persentase sebesar (53%). Hal ini dimungkinkan karena belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran dan pendekatan pembelajaran. Jadi penelitian meneruskan pembelajaran pada siklus II untuk meningkatkan nilai perolehan maksimal siswa, sehingga target keberhasilan terpenuhi.

Hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata 75,33 dengan persentase ketuntasan sebesar 67%. Dalam siklus ini terdapat 20 siswa yang mencapai nilai KKM (70), dan terdapat 10 siswa yang belum mencapai nilai KKM (70). Dengan demikian belum mencapai ketuntasan belajar, dan dilanjutkan pada siklus III. Pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 83,33 sudah di atas KKM = 70 dan ketuntasan belajar sudah 93,00 % (28 siswa) dan terdapat 2 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Dengan demikian hasil penelitian sudah mencapai batas keberhasilan yang ditetapkan 75 %.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tentang Penampakan Alam Di Kelas IV SDN Cibeber II” maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *power point* pada materi pembahasan tentang penampakan alam di kelas IV SD Negeri Cibeber II tahun pelajaran 2017/2018 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengamati gambar (2) tanya jawab seputar gambar (3) mengumpulkan informasi, (4) menalar, (5) mengkomunikasikan. Perbaikan kualitas pembelajaran diperoleh data pada siklus I sebesar 56,92 %, siklus II sebesar 63,08 % dan siklus III sebesar 80 %, artinya perbaikan proses pembelajaran sudah mencapai batas keberhasilan yang ditetapkan.
2. Peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi pembahasan tentang penampakan alam di kelas IV SD Negeri Cibeber II tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor motivasi belajar dari kondisi awal 56,70 (sedang), pada siklus I menjadi 62,52 (sedang), pada siklus II menjadi 65,19 (sedang) dan pada siklus III menjadi 74,34 (tinggi).
3. Ketuntasan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi

pembahasan tentang penampakan alam di kelas IV SD Negeri Cibeber II tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dari kondisi awal 56,00 dengan persentase siswa yang mencapai nilai KKM (70) 30%, pada siklus I menjadi 68,00 dengan persentase siswa yang mencapai nilai KKM (70) 47% pada siklus II menjadi 75,33 dengan persentase siswa yang mencapai nilai KKM (70) 67% dan pada siklus III meningkat menjadi 83,33 dengan persentase siswa yang mencapai nilai KKM (70) sebesar 93%.

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Karena minat belajar cukup berperan dalam menunjang keberhasilan siswa, maka kepada para guru khususnya pada pembelajaran IPS tentang penampakan alam dapat membantu siswa agar berminat terhadap materi yang diajarkan dengan menyajikan media pelajaran semenarik mungkin.
2. Diharapkan kepada siswa lebih bersungguh-sungguh untuk mempelajari dan menambah wawasan terhadap materi pelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran IPS tentang penampakan alam sehingga akan memunculkan minat belajar di dalam diri setiap siswa.
3. Agar pihak sekolah berusaha menyediakan fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat mempengaruhi tingginya minat dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. Suhardjono. Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arif Febrian Asri. 2013. *Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Anak Pada Pembelajaran IPS*. Tesis. Bengkulu : Unib
- Arsyad Azhar. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gravindo Persada.
- Asrori, M. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Aunurrahman. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Basrowi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Referensi Utama PTK untuk Guru serta Mahasiswa Keguruan dan Ilmu Pendidikan* . Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dalimunthe, Usnita Ayunadya. 2007. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Siswa Kemala Bhayangkari* .

- Universitas Pendidikan Indonesia: Tidak diterbitkan.
- Darmawan, D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa
- Fahmi Padli Asri. 2016. *Penggunaan Media Power Point dan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Jeppee Kabupaten Barru*. Jurnal Tesis. Sulsel