

Penerapan Media Flash Flyer Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran IPA

¹Raden Sumiadi*, ²Lasani

^{1,2}STKIP HAMZAR, PGSD

email: radensumiadi01@gmail.com

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media flash player. Penelitian ini di desain dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang berakhir sampai dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat (4) tahap yaitu tahap merencanakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Tahap perencanaan berupa penyusunan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam memperlancar proses pembelajaran di kelas seperti membuat RPP, menyiapkan media, menyusun instrumen penilaian. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk peneliti menerapkan RPP, media, dan instrumen penilaian yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Tahap observasi dilakukan dalam bentuk pengamat dalam hal ini guru mengamati aktivitas mengajar peneliti sesuai dengan RPP yang telah dikembangkan dan diterapkan. Tahap refleksi adalah tahapan peneliti dalam mengevaluasi kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran sebagai bahan kajian untuk menyempurnakan pembelajaran pada tahap berikutnya. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan wawancara, selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan rumus ketuntasan individu dan klasikal. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pada siklus satu (I) prosentase motivasi siswa mencapai 58,7% dengan kategori belum termotivasi, sedangkan pada siklus dua (II) presentase motivasi siswa 76,5% dengan kategori cukup termotivasi. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan media flash player dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 2 Senaru.

Kata Kunci: Motivasi Belajar dan Media Flash Player.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh baik tidaknya proses pembelajaran yang berlangsung. Dalam pembelajaran motivasi sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran karena motivasi merupakan faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran (Aqib, 2002).

Motivasi belajar siswa di sekolah dapat distimulus apabila guru memiliki inovasi-inovasi dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, misalnya dengan menerapkan strategi, model, dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Senaru menunjukkan bahwa guru belum dapat mengembangkan model atau media pembelajaran berbasis IT pada proses pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada kurangnya motivasi belajar siswa, dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan kemajuan teknologi, seharusnya guru mampu menggunakan media

berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media *flash player*. Media *Flash player* sangat cocok digunakan sebagai media karena dapat menghadirkan audio visual di dalam kelas (Wahono, 2002). Sehingga dipandang perlu untuk melakukan penelitian “Penerapan media *flash player* untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI di SD Negeri 2 Senaru.

METODE

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) sehingga tujuannya meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian tindakan berakhir dengan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Tahap perencanaan adalah tahap peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas seperti menyusun RPP, menyiapkan media, menyusun instrumen penilaian. Tahap

pelaksanaan dilakukan dalam bentuk peneliti menerapkan RPP, media, dan instrumen penilaian yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Tahap observasi dilakukan dalam bentuk pengamat dalam hal ini guru mengamati aktivitas mengajar peneliti sesuai dengan RPP yang telah dikembangkan dan diterapkan. Tahap refleksi adalah tahapan peneliti dalam mengevaluasi kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran sebagai bahan kajian untuk menyempurnakan pembelajaran ditahap berikutnya.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengambil data penelitian adalah lembar observasi guru dan siswa dan wawancara. Data motivasi yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan rumus ketuntasan individu dan klasikal berikut ini:

Rumus ketuntasan individu

$$KI = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal

$$KK = \frac{\sum \text{Jumlah tuntas}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

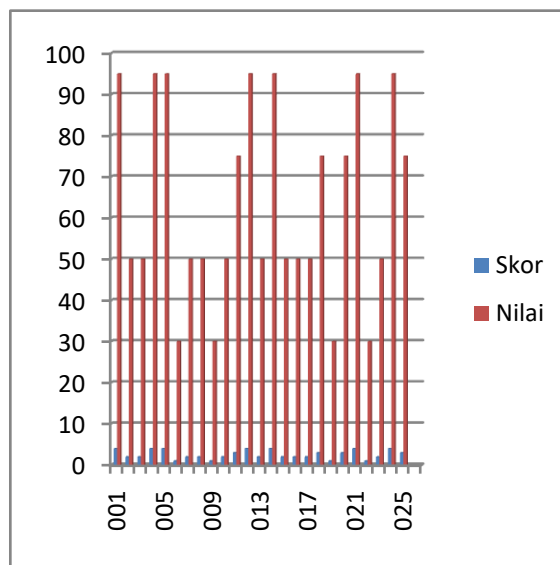
Hasil penelitian ditunjukkan oleh data sebagai berikut:

Tabel.1 data motivasi siklus I

No	NIS	Skor	Nilai	Ket.
1	001	4	95	ST
2	002	2	50	SR
3	003	2	50	SR
4	004	4	95	ST
5	005	4	95	ST
6	006	1	30	SR
7	007	2	50	SR
8	008	2	50	SR
9	009	1	30	SR
10	010	2	50	SR
11	011	3	75	T
12	012	4	95	ST
13	013	2	50	SR
14	014	4	95	ST
15	015	2	50	SR
16	016	2	50	SR
17	017	2	50	SR
18	018	3	75	T
19	019	1	30	SR

20	020	3	75	T
21	021	4	95	ST
22	022	1	30	SR
23	023	2	50	SR
24	024	4	95	ST
25	025	3	75	T
Skor		64	1585	BT
Presentase		58,7 %		

Grafik. 2 motivasi belajar siklus I



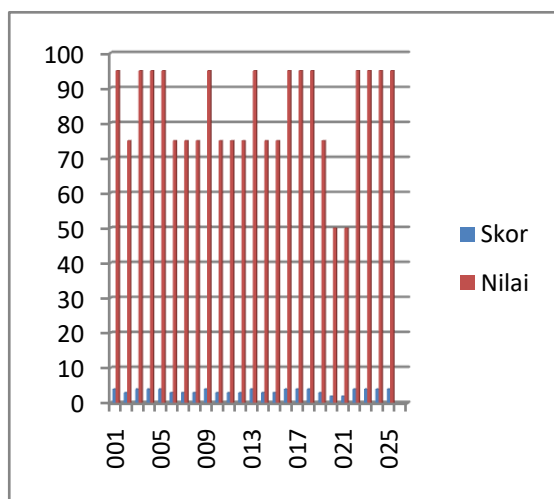
Tabel. 3 motivasi belajar siswa siklus II

No	NIS	Skor	Nilai	Ket.
1	001	4	95	ST
2	002	3	75	T
3	003	4	95	ST
4	004	4	95	ST
5	005	4	95	ST
6	006	3	75	T
7	007	3	75	T
8	008	3	75	T
9	009	3	75	T
10	010	4	95	T
11	011	3	75	T
12	012	3	75	T
13	013	3	75	T
14	014	4	95	T
15	015	3	75	T
16	016	3	75	T
17	017	4	95	ST
18	018	4	95	ST
19	019	4	95	ST
20	020	3	75	T
21	021	2	50	SR

22	022	2	50	SR
23	023	4	95	ST
24	024	4	95	ST
25	025	4	95	ST
Jumlah skor		85	2065	
Rata-rata		82,6		T
Presentase		76,5%		

Ket: ST = sangat termotivasi
 SR = sangat rendah
 T = termotivasi

Grafik. 4 motovasi belajar siklus II



PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel dan grafik data hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I prosentase motivasi siswa 58,7% dengan kategori belum termotivasi. Dari 25 siswa, jumlah siswa yang termotivasi 12 siswa sedangkan yang tidak termotivasi 13 siswa, hal ini disebabkan karna guru belum bisa menguasai kelas, siswa lebih banyak bermain-main, dan siswa belum berani mengeluarkan pendapatnya dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Sedangkan pada siklus II, prosentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 76,5% dengan kategori cukup termotivasi, sejumlah 23 siswa yang termotivasi 2 siswa tidak termotivasi. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa termotivasi disebabkan karena adanya pengalaman baru siswa belajar menggunakan media berbasis tekhnologi yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih berani mengeluarkan pendapatnya, sebaliknya siswa yang tidak termotivasi disebabkan oleh lebih banyak bermain-main.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya relevansi dengan penelitian sebelumnya oleh Sean (2010) bahwa penggunaan media animasi *macromedia flash 8.0* dalam pembelajaran matematika khususnya materi pengenalan bangun ruang pada siswa kelas IV SD Negeri Plosojenar dapat meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukan bahwa siswa sudah cukup termotivasi, penelitian ini dilakukan hanya II siklus, berdasarkan analisis siklus I menunjukan bahwa presentase motivasi siswa 58,7% dengan kategori belum termotivasi, sedangkan pada siklus II presentase motivasi siswa 76,5% dengan kategori cukup termotivasi, dari analisis di siklus I dan siklus II, siklus I 58,7% meningkat menjadi 76,5% pada siklus I.

DAFTAR PUSTAKA

Sean. 2010. *Penggunaan Animasi macromedia flash 8.0 dalam Pembelajaran matematika khususnya materi pengenalan bangun ruang pada siswa kelas IV SD Negeri Plosojenar dapat meningkatkan hasil belajar.* Plosojenar

Wahono, *Multimedia sebagai pembelajaran interaktif*, Semarang Unnes Pres, 2002.

Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, Insan Cendekia, Kaliwaron, 2002.