

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PENERAPAN STRATEGI *TRUE OR FALSE* DENGAN MEDIA CD
INTERAKTIF PADA SISWA KELAS V SD NEGERI GODOG 02
TAHUN AJARAN 2014/2015**



NASKAH PUBLIKASI

Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

BANGUN ADI WIJAYA

A 510 110 204

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
JUNI , 2015**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Bangun Adi Wijaya
NIM : A510110204
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel Publikasi : **"PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR IPA MELALUI PENERAPAN
STRATEGI *TRUE OR FALSE* DENGAN
MEDIA CD INTERAKTIF PADA SISWA
KELAS V SD NEGERI GODOG 02
TAHUN AJARAN 2014/2015"**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 17 Juni 2015

Yang membuat pernyataan,



BANGUN ADI WIJAYA

A 510 110 204



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 fax : 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra.Risminawati , M.Pd.

NIP : 19540317 198203 2 002

Telah membaca dan mencermati naskah publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : BANGUN ADI WIJAYA

NIM : A510110204

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi :**“PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PENERAPAN STRATEGI *TRUE OR FALSE* DENGAN MEDIA CD
INTERAKTIF PADA SISWA KELAS V SD N GODOG 02
TAHUN AJARAN 2014/2015.”**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 17 Juni 2015

Pembimbing

Dra. Risminawati, M.Pd.

NIP. 19540317 198203 2 002

ABSTRAK

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI PENERAPAN STRATEGI *TRUE OR FALSE* DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF PADA SISWA KELAS V SD NEGERI GODOG 02 TAHUN AJARAN 2014/2015

Bangun Adi Wijaya, A510110204, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
(PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2015, 77 halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Godog 02 Polokarto melalui penerapan strategi *True or False* dengan media CD Interaktif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dari penelitian ini adalah guru (peneliti) dan siswa kelas V SD Negeri Godog 02 yang berjumlah 16 siswa yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Teknik analisis yang digunakan ialah teknik deskriptif komparatif dengan analisis Interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan data penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA. Peningkatan tersebut dapat diketahui dalam indikator-indikator yaitu penuh semangat dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 56, 25 %, siklus I sebesar 81, 25%, dan siklus II sebesar 87, 50 % . Ulet dalam menghadapi kesulitan mengalami peningkatan pada tahap prasiklus 43, 75% , siklus I sebesar 75%, dan siklus II menjadi 81, 25 % . Tekun dalam mengerjakan tugas mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 50 %, siklus I sebesar 81, 25%, siklus II menjadi 87, 50 % . Senang dalam memecahkan soal mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 50 %, siklus I sebesar 68,25 %, siklus II menjadi 75 %. Hasil belajar Siswa yang telah mencapai KKM pun mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 37, 50% , siklus I sebesar 75%, kemudian siklus II menjadi 87, 50 % . Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan strategi *True or False* dan pemanfaatan media CD Interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Godog 02 tahun Ajaran 2014/2015.

Kata Kunci : Strategi *true or false*, media CD Interaktif, motivasi , dan hasil belajar IPA.

PENDAHULUAN

Dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SD N Godog 02 pada pembelajaran IPA kelas V, motivasi belajar mereka pada pembelajaran IPA kelas V cukup rendah sebesar 50% dan nilai mereka masih banyak yang di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan sekolah, yaitu 75. Dari 16 siswa yang telah mengikuti tes formatif, yang tuntas ulangan formatifnya hanya 6 siswa (37, 50%) yang tuntas, sedangkan 10 siswa (62, 50%) lainnya tidak tuntas. Terlebih zaman sekarang karena pengaruh teknologi begitu besar, keadaan anak akan semakin malas belajar karena lebih tertarik untuk bermain dan bersenang-senang. Akhirnya pun belajarnya semakin terbengkalai dan lebih memilih bersenang-senang. Hal itulah yang menyebabkan semangat belajarnya menjadi menurun dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Disamping itu kurang bervariasinya metode mengajar dalam penyampaian pembelajaran di kelas, itu juga akan berpengaruh juga terhadap siswa dalam menerima materi pelajaran.

Salah satu faktor dari guru yaitu cara mengajar guru di kelas masih biasa saja. Biasanya masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian tugas. Maka pembelajaran di kelas pun masih kurang bervariasi dan dirasa kurang menarik. Disamping itu guru kurang membiasakan menggunakan media dalam pembelajaran yang bervariasi, menyebabkan siswa akan mudah merasa bosan jika menerima pelajaran di kelas. Akibatnya motivasi belajar rendah dan berdampak pada hasil pembelajarannya pun menjadi kurang optimal.

Maka berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk menerapkan *Strategi True Or False* dalam pembelajaran dengan menggunakan media CD Interaktif dalam pelajaran IPA Kelas V di SD Godog 02. Dikarenakan dengan *Strategi True Or False* dan penggunaan media CD Interaktif itu suatu kombinasi yang bagus untuk diterapkan dalam KBM di kelas dan pembelajaran di kelas diharapkan akan lebih menarik dan tidak membosankan. Sehingga, siswa lebih termotivasi dan tidak mudah merasa bosan dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru. Motivasi belajar yang tinggi akan mampu meningkatkan hasil belajar pada Mata pelajaran IPA Kelas V di SD N Godog 02 Semester II tahun ajaran 2014/2015. Oleh karena itu,

peneliti memilih judul Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Strategi *True or False* Dengan Media CD Interaktif Pada Siswa Kelas V SD Godog 02 Tahun Pelajaran 2014/2015.

Pembatasan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Pada penelitian ini fokus masalah lebih kepada penerapan *Strategi True Or False* dalam Kegiatan pembelajaran IPA kelas V semester II materi Cahaya dan sifat-sifatnya, penerapan media CD Interaktif dalam kegiatan pembelajaran IPA Kelas V SD N Godog 02 dengan materi Cahaya dan sifat-sifatnya, motivasi dan hasil belajar IPA materi Cahaya dan sifat-sifatnya kelas V SD N Godog 02 dengan menggunakan strategi *True or False* dengan media CD Interaktif .

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran IPA melalui strategi *True Or False* dan pemanfaatan Media CD Interaktif Kelas V SD N Godog 02 Pada Semester 02 Tahun Pelajaran 2014/2015., Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA melalui strategi *True Or False* dan pemanfaatan Media CD Interaktif Kelas V SD N Godog 02 Pada Semester 02 Tahun Pelajaran 2014/2015.

Adapun manfaat penelitian ini adalah : Manfaat secara teoritis dengan hasil penelitian yang telah dilakukan ini kelak diharapkan bisa memberi kontribusi tambahan wawasan dan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada berbagai pihak, terlebih para pembaca dan guru dalam meningkatkan motivasi dan nilai hasil belajar Mata Pelajaran IPA kelas V melalui strategi *True or False* dengan media CD Interaktif. Adapun manfaat secara praktis diharapkan mampu bermanfaat bagi siswa, guru dan sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arifin (2011:98), mengatakan “PTK dapat diartikan sebagai suatu proses penyelidikan ilmiah dalam bentuk refleksi diri yang melibatkan guru dalam situasi pendidikan tertentu dengan tujuan tertentu dengan tujuan memperbaiki pemahaman dan keadilan tentang situasi atau praktik pendidikan, memahami tentang praktik yang dilakukan, dan situasi-situasi dimana praktik itu dilaksanakan”. Adapun penelitian ini akan

dilakukan dalam 2 siklus , setiap siklus akan ada 2 pertemuan , dan diawali kegiatan prasiklus.

Instrument dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi . Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan di capai dalam KBM, digunakan sebagai pengukur hasil kegiatan belajar IPA kelas V materi cahaya dan sifat-sifatnya . Tes ini diberikan setiap siklus. Bentuk butir soal yang akan diujikan yaitu berbentuk soal essay . Kemudian Lembar Observasi berupa , Observasi berkenaan tindak kegiatan belajar mengajar IPA sebagaimana rencana pembelajaran yang telah disusun, Observasi berkenaan tindak belajar mengajar berkaitan dengan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA yang sedang dilakukan, Keterangan tambahan berkaitan tindak belajar mengajar yang belum tercapai.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa teknik observasi , wawancara, dokumentasi, dan tes. Kemudian teknik analisis yang digunakan ialah teknik deskriptif komparatif dengan analisis Interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Adapun teknik keabsahan data dari penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Menurut Sugiyono (dalam <http://sari-kuliah.blogspot.com/2012/04/v-behaviorurldefaultvmlo.html> , diakses tanggal 09-04-2015) triangulasi data atau sumber ialah menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda. Triangulasi teknik adalah suatu cara mengecek kevalidan data penelitian dengan cara membandingkan data-data yang sejenis dikumpulkan dengan teknik pengumpulan data yang berbeda antara satu dengan lainnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tehnik analisis yang digunakan ialah teknik deskriptif komparatif dengan analisis Interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini adalah, penerapan strategi *true or false* dengan memanfaatkan media CD Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar IPA kelas V SD N

Godog 02 Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini dapat di ketahui dari data hasil belajar dan motivasi pembelajaran dari siklus-siklus yang telah dilakukan. Adapun hasilnya sebagai berikut. Permasalahan yang di bahas pada peneltian ini adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA kelas V. Adapun faktor yang menyebabkan rendahnya nilai dan hasil belajar IPA kelas V berdasar data yang peneliti peroleh pada kegiatan awal diantaranya :

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih biasa sehingga anak kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
2. Penggunaan strategi pembelajaran yang belum bervariasi .Menyebabkan anak mudah bosan mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang diterangkan oleh guru. Dan pada akhirnya akan berpengaruh pada tingkat kefahaman siswa mengenai materi ajar yaitu anak akan sulit dalam memahami materi yang sedang dipelajari.
3. Pembelajaran masih terpusat pada guru/ *teacher center* . Hal ini maka pembelajaran akan cenderung monoton sehingga anak anak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.
4. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Hal ini maka mengakibatkan anak belum mendapat kesempatan untuk mengeksplere kemampun yang dimiliki secara optimal.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan prasiklus dan siklus I jika di bandingkan maka sudah terlihat mengalami peningkatan, akan tetapi masih ada kendala maupun kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus I, oleh karena itu perlu dilakukan siklus II agar indikator yang diharapkan dapat tercapai. Adapun kendala-kendala itu diantaranya penggunaan bahasa belum benar dan kurang jelas, penggunaan layar pada media Interaktif belum optimal, masih didominasi siswa yang pandai, guru lupa mengulas materi sebelumnya, dan guru masih terpaku pada salah satu blok saja.

Berdasarkan kendala-kendala itu adapun usaha perbaikan yang dilakukan agar kendala dapat teratasi adalah pertama guru berlatih lebih giat sebelum mengajar ,kedua guru memperbesar zoom pada layar CD Interaktif agar yg duduk dibelakang juga terlihat, ketiga membagi tugas pada setiap kelompok dimana setiap

individu mendapat tugas masing-masing dan guru menunjuka secara acak saat menjawab pernyataan di papan tulis, dan terakhir guru berpindah-pindah tempat dan tidak terpaku didepan kelas saja. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II maka hasil pembelajaran pun melangamai peningkatan yang lumayan signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukan bahwa . Penggunaan media CD Interaktif begitu efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini juga sesuai sebagaimana penelitian yang dilakukan Wahyuningsih Rahayu (dalam Subyantoro.dkk, 2011: 116), dengan judul Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Materi Benua - Benua Melalui Pemanfaat Media CD Interaktif dan *Question Student Have* Kelas VI A SD Negeri Boursarai 5 tahun 2010/2011. Dengan Hasil adanya peningkatan nilai rata-rata-prasiklus 59. 81, nilai pada siklus 1 dengan rata-rata 72, 04, dan pda siklus II dengan rata-rata 81, 48.

Selanjutnya dengan data yang telah diperoleh peneliti membuktikan juga bahwa penggunaan strategi *true or false* juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini juga sesuai sebagaimana penelitian yang dilakukan Dian Mei Safitri (75-80) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Startegi *Inquiring Minds To Know* Dengan pernyataan *True or False* Pada Siswa kelas IV Di SDN Kearangasem 1 Laweyan Surakarta Tahun Pelajarann 2011/2012. Hal itu ditandai dengan peningkatan hasil belajar yaitu sebelum tindakan 48, 93 % dan pada akhir tindakan meningkat menjadi 86, 67%.

Berdasarkan lembar pengamatan siklus I dan siklus II yang telah diperoleh. Maka dapat dikatakan dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA Kelas V dengan menerapkan strategi *true or false* dengan menggunakan media CD Interaktif mengalami peningkatan dan sudah memenuhi target penelitian. Hal ini di tandai meningkatnya jumlah siswa atau prosentase dari indikator-indikator pada motivasi dan hasil belajar siswa . Begitu pula sudah adanya peningkatan tindak belajar maupun mengajar . Adapun data peningkatan motivasi dan hasil belajar pada tahap siklus - siklus yang telah diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Penuh semangat dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 56, 25%, siklus I sebesar 81, 25% , dan siklus II menjadi 87, 50 % . Artinya penuh semangat dalam pembelajaran bertambah dari 9 siswa, menjadi 13, dan menjadi 14 siswa . Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan sebagian besar siswa sudah semangat dalam pembelajaran..
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 43, 75% , siklus I sebesar 75% , siklus II menjadi 81, 25 % . Artinya ulet dalam menghadapi kesulitan bertambah dari 7 siswa, menjadi 12 , dan menjadi 13 siswa . Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan sebagian besar siswa sudah ulet dalam menghadapi kesulitan. .
- c. Tekun dalam mengerjakan tugas mengalami peningkatan tahap prasiklus sebesar 50 % , siklus I sebesar 81, 25%, siklus II menjadi 87, 50 % . Artinya penuh tekun dalam mengerjakan tugas bertambah dari 8 siswa , jadi 13 , dan menjadi 14 siswa . Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan sebagian besar siswa sudah tekun dalam mengerjakan tugas.
- d. Senang dalam memecahkan soal mengalami peningkatan tahap prasiklus sebesar 50 % , siklus I sebesar 68, 75 % , siklus II menjadi 75 % . Artinya senang dalam memecahkan soal bertambah 8 siswa , jadi 11, dan menjadi 12 siswa . Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan sebagian besar siswa sudah senang dalam memecahkan soal.
- e. Jumlah siswa yang telah mencapai KKM pun mengalami peningkatan tahap prasiklus sebesar 37, 50 % , siklus I sebesar 81, 25%, dan siklus II menjadi 87, 50 % . Artinya nilai siswa yang telah tuntas mencapai KKM lebih dari atau sama dengan 75 bertambah dari 6 siswa , jadi 12 siswa, dan menjadi 14 siswa . Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dan sebagian besar siswa sudah tuntas diatas KKM.

Dari data pembahasan diatas dapat kita ketahui , bahwa hasil penelitian keseluruhan sudah mengalami peningkatan . Dan dari data diatas sudah menunjukkan terpenuhinya target dan indikator dari penelitian yang diharapkan, maka dari itu penelitian telah selesai dan dikahiri.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada siswa kelas V SD N Godog 02 tahun ajaran 2014/ 2015 dengan menerapkan Strategi *true or false* dan menggunakan media CD Interaktif. Maka, dapat peneliti simpulkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar pada tahap siklus - siklus yang telah dilakukan .

1. Adapun peningkatan motivasi belajar dapat kita lihat dalam simpulan sebagai berikut:
 - a. Penuh semangat dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 56, 25 % , siklus I sebesar 81, 25%, dan siklus II menjadi 87, 50 % .
 - b. Ulet dalam menghadapi kesulitan mengalami peningkatan pada tahap prasiklus 43, 75% , siklus I sebesar 75%, dan siklus II menjadi 81, 25 % .
 - c. Tekun dalam mengerjakan tugas mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 50 % , siklus I sebesar 81, 25%, siklus II menjadi 87, 50 % .
 - d. Senang dalam memecahkan soal mengalami peningkatan pada tahap prasiklus sebesar 50 % , siklus I menjadi 68,25 % , siklus II menjadi 75 % .
2. Siswa yang telah mencapai KKM pun mengalami peningkatan sebesar pada tahap prasiklus sebesar 37, 50% , siklus I sebesar 75%, kemudian siklus II menjadi 87, 50 % . Artinya nilai siswa yang telah tuntas mencapai KKM lebih dari atau sama dengan 75 bertambah dari 6 siswa , menjadi 12 siswa , lalu menjadi 14 siswa . Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dan sebagian besar siswa sudah tuntas diatas KKM sesuai target yang di harapkan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

<http://sari-kuliah.blogspot.com/2012/04/v-behaviorurldefaultvmlo.html>

Rahayu, Wahyuningsih .2011. “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Materi Benua - Benua Melalui Pemanfaat Media CD Interaktif dan *Question Student Have* Kelas VI A SD Negeri Baurasarai 5 tahun 2010/2011”. Hal.116 dalam *Paedagogik Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*. Volume 5. Paedagogik Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah. Volume 5. Subyantoro,dkk. Semarang : Laboratorium dan Baca Tulis Universitas Semarang.

Safitri, Dian Mei . 2012 . *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Startegi Inquiring Minds To Know Dengan pernyataan True or False Pada Siswa kelas IV Di SDN Kearangasem 1 Laweyan Surakarta Tahun Pelajarann 2011/2012*. Skripsi : Universitas Muhammadiyah Surakarta. (75-80).