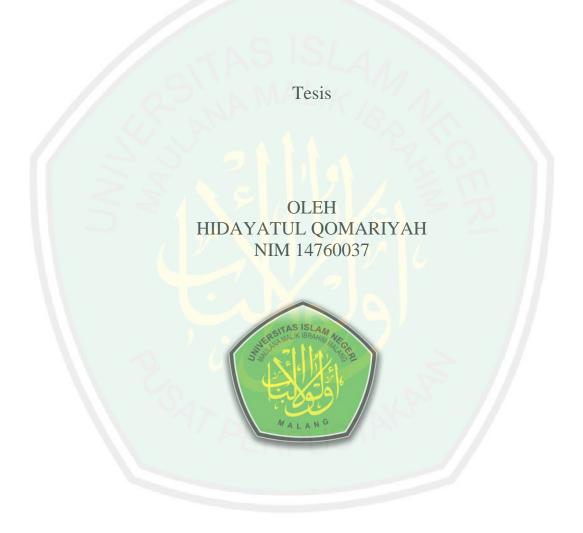
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIY (ICT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS 4 MI MIFTAHUL ULUM JARAK KULON JOGOROTO JOMBANG



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIY (ICT) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA KELAS 4 MI MIFTAHUL ULUM JARAK KULON JOGOROTO JOMBANG

Tesis

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam

Menyelesaikan Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

HIDAYATUL QOMARIYAH NIM 14760037

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG 2016

LEMBAR PERSETUJUAN TESIS

Tesis dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technologi (ICT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang"

Ini telah di periksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, 26 Mei 2016

Pembimbing I

Dr. Ulfa Utami, M.Si NIP. 196505091999032002

Malang, 26 Mei 2016

Pembimbing II

Dr. Suhartono, M.Kom NIP. 196805192003121001

Malang, 27 Mei 2016

Menggetahui,

Ketua Program Magister PGMI

Dr. H. Suaib H.Muhammad, M. Ag

NIP. 195712311986031028

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technologi (ICT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

Ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang penguji

Pada tanggal 16 Juni 2016

DewanPenguji

Dr. H. Suaib. H. Muhammad, M.Ag

NIP. 195712311986031028

Dr. H. Ahmad Barizi, M.A NIP. 197312(21998031001

Dr. Hj. Ulfa Utami, M.Si NIP. 196505091999932002

Dr. Suhartono, M. Kom NIP. 1968051192003121001 Penguji Utama

Ketua

Pembimbing I

Sekertaris

Mengetahui Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. H. Baharudin, M.Pd.I NIP. 195612311983031032

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hidayatul Qomariyah

NIM : 14760037

Program Studi : Magister Pendidikan Guru MI

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Berbasis Information and Communication
Technologi (ICT) Terhadap Motivasi dan Hasil
Belajar IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak

Kulon Jogoroto Jombang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 28 Mei 2016 Hormat saya

Hidayatul Qomariyah 14760037

MOTTO

خير الناس انفعهم للناس

"Sebaik-baik manusia adalah orang yang

dapat memberi manfaat bagi orang lain" (HR. Ahmad, Ath —Thabrani, Ad-

Daruqutni)1

¹ Shahibul Jami' No. 3289.

KATA PERSEMBAHAN

Dengan terukir do'a, rasa bahagia, dan rasa syukur kehadirat Allah SWT. Karya yang sederhana ini saya persembahkan kepada ayahanda dan ibunda, serta adikku tercinta yang senantiasa memberikan semangat dan do'a.

Terima Kasih kepada teman-temanku dan sahabat-sahabatku seperjuangan Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negri Malang khususnya Vivi, Ula, Choi yang selalu memberikan motivasi dan banyak membantu.

Kepada Ibu Dr.Ulfa Utami, M.Si dan Bapak Dr.Suhartono, M.Kom, selaku dosen pembimbing dengan sabar mengarahkan, memberikan nasehat dan membantu dalam menyelesaikan tugas akhir. Saya ucapkan terima kasih atas semuanya.

Terima kasih kepada Bapak Ibu Guru MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang, yang telah membantu kelancaran proses karya kecil ini.

ABSTRAK

Hidayatul Qomariyah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang" Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, pembimbing (1) Dr. Hj Ulfa Utami, M.Si (2) Dr. Suhartono, M.Kom

Kata Kunci: Penggunaan Media Pembelajaran, Motivasi dan Hasil Belajar

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas 4 di MI Mitakhul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang. 2) Pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 4 di MI Mitakhul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran dengan menggunakan media ICT (macromedia flash) untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelompok kontrol, metode yang digunakan adalah demonstrasi. Setelah dilakukan proses pembelajaran hasil belajar siswa diukur dengan tes, sedangkan motivasi siswa diukur dengan menggunakan angket.

Hasil analisis penelitian pada bab sumber daya alam uji wilcoxon dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada pre-test kelas eksperimen yaitu 65.89 dan rata-rata pre-test pada kelas kontrol yaitu 62.22, dan setelah diberikan perlakuan hasil post-test pada kelas eksperimen sebesar 86.58 sedangkan hasil post-test pada kelas kontrol sebesar 77.55. peningkatan yang terjadi antara pre-test eksperimen dengan posttest eksperimen 20.69 dan peningkatan yang terjadi antara pre-test kelas kontrol dengan post-test kelas kontrol sebesar 15.33. Nilai pada kelas eksperimen nilai minimum sebesar 48 dan nilai maksimum 76. Nilai pre-test pada kelas kontrol nilai minimum 44 dan nilai maksimum 76. Nilai post-test pada kelas eksperimen dengan nilai minimum sebesar 76 dan nilai maksimum 100, sedangkan nilai post-test pada kelas kontrol dengan nilai minimum sebesar 68 dan nilai maksimum sebesar 88. Hasil observasi motivasi sebelum diberikan penerapan media pembelajaran berbasis ICT tampak bahwa aspek motivasi memiliki minat dengan persentase keberhasilan sebesar 4,67% perhatian dengan persentase keberhasilan sebesar 5,19% konsentrasi dengan persentasi keberhasilan 3,87% ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 5,09%. Dari data diatas dapat diperoleh rata-rata 17,32% dan taraf keberhasilan yang dicapai adalah tidak tuntas. Dan setelah diperlakukan tampak bahwa aspek motivasi belajar siswa memiliki minat dengan persentase keberhasilan sebesar 7,58% perhatian dengan persentase keberhasilan sebesar 8,32% konsentrasi dengan persentase keberhasilan sebesar 5,80% ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 9,96% Dari data diatas maka dapat diperoleh rata-rata 31,66%.

ABSTRACT

Hidayatul Qomariyah. "Influence of Media ICT-Based Learning Motivation and Learning Outcomes Grade 4 MI IPA Miftahul Distance Kulon Jogoroto Ulum Jombang" Teacher Education Program Government Elementary School Graduate of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, supervisor (1) Dr. Hj Ulfa Utami, M.Si (2) Dr. Suhartono, M.Kom

Keywords: Use of Media Education, Motivation and Learning Outcomes

The purpose of this study was to determine: 1) the effect of the use of ICT-based learning media on motivation to learn science 4th grade students in MI Distance Kulon Jogoroto Mitakhul Ulum Jombang. 2) The effect of the use of ICT-based learning media to the learning outcomes fourth grade science students in MI Distance Kulon Jogoroto Mitakhul Ulum Jombang.

The research was done by providing learning using ICT media (Macromedia Flash) for the experimental group and conventional learning to the control group, the method used was a demonstration. After the learning process of student learning outcomes measured by the test, while the student's motivation was measured using a questionnaire.

The results of the analysis in the chapter on natural resources Wilcoxon test showed that the average obtained in the pre-test experimental class is 65.89, and the average pre-test the control class is 62.22, and after being given the treatment results of post-test on the experimental class amounting to 86.58 while the post-test results in the control class is 77.55, improvement occurring between the pre-test to post-test experiments 20.69 experimentation and improvement occurring between the pre-test grade control with post-test control class is 15.33. The value of the experimental class a minimum value of 48 and a maximum value of 76. The value of pre-test the control class minimum value of 44 and a maximum value of 76. The value of the post-test on the experimental class with a minimum value of 76 and a maximum value of 100, while the value of post-test the control class with a minimum value of 68 and a maximum value of 88. the observations of motivation before being given the application of ICT-based learning media seem that aspect of motivation has an interest in the success percentage of 4.67% attention to the success percentage of 5.19% concentration as a percentage 3.87% success persistence with success percentage of 5.09%. From the above data can be obtained an average of 17.32% and the level of success achieved is not complete. And after being treated it appears that aspects of students' motivation to have an interest in the success percentage of 7.58% attention to the success percentage of 8.32% concentration with a success percentage of 5.80% persistence with success percentage of 9.96% From the data above, can be obtained an average of 31.66%.

تجريد

هداية القمرية: "تأثير استخدام الوسائل التعليمية أساسا على تكنولوجيات المعلومات والاتصالات على دافعية المتعلم ونتائج تعليمه في علوم العالم الصف الرابع في مدرسة الإبتدائية مفتاح العلوم جارك كولون جوغوروتو جمبانغ" كلية الدراسات العليا قسم تربوية المدارس للمدرسة الإبتدائية جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية مالانق، تحت المشرفين (1) د. اولف أوتامي، الماجستير (2) در سوهرتونو، الماجستير.

الكلمات المفتاحة: استخدام الوسائل التعليمية، الدافعية ونتائج التعليم.

والهدف من هذا البحث لمعرفة: (1) تأثير استخدام الوسائل التعليمية أساسا على تكنولوجيات المعلومات والاتصالات على دافعية المتعلم في علوم العالم الصف الرابع في مدرسة الإبتدائية مفتاح العلوم حارك كولون حوغوروتو جمبانغ. (2) تأثير استخدام الوسائل التعليمية أساسا على تكنولوجيات المعلومات والاتصالات على نتائج تعليم المتعلم في علوم العالم الصف الرابع في مدرسة الإبتدائية مفتاح العلوم حارك كولون حوغوروتو جمبانغ.

ويستعمل هذا البحث بإعطاء التعليم إلى المتعلم باستخدام تكنولوجيات المعلومات والاتصالات (مكروميديا فليش) للمجموعة التجريبية و تعليم التقليدي للمجموعة الضابطة، وتستخدم الكاتبة الطريقة التمثيلية. وبعد عملية التعليم تعرف الكاتبة نتائج تعليم المتعلم بالاختبارات ولمعرفة دافعية المتعلم باستخدام الاستبانة.

ونتائج تحليل البحث في باب مصادر العالم امتحان ولسوكون فتعرف الكاتبة أن معدل النتائج قبل التحريبي في الجموعة التحريبية 65.89 ومعدل النتائج قبل التحريبي في الجموعة الضابطة 62.22. و معدل النتائج بعد التحريبي في الجموعة التحريبية 86.58 وفي الجموعة الضابطة 15.33. وأدنى النتائج قبل التحريبي في التحويبي وبعده في الجموعة التحريبية 48 وأقصى النتائج فيها 44 وأقصى نتائحها المجموعة الضابطة أدنى النتائج بعد التحريبي في الجموعة التحريبية 76 وأقصى نتائحها 100. وفي الجموعة الضابطة أدنى النتائج بعد التحريبي في الجموعة التحريبية 76 وأقصى نتائحها النتائج بعد التحريبي في الجموعة التحريبية 76 وأقصى نتائحها 88 وأقصى نتائحها 88 وحصول الملاحظة على دافعية المتعلم قبل التحريبي باستخدام هذه الوسائل في ناحية الرغبة 4.67 % والاهتمام 5.19 % والتركيز 3.87 % والجهود 5.09 %. ومن البيانات السابقة عرف أن معدل النتائج رغبته في المائة 7.38 % والاهتمام 8.32 % والتركيز 5.80 % والجهود 9.96 %. بناء على المتعلم بنتائج رغبته في المائة 7.58 % والاهتمام 8.32 % والتركيز 5.80 % والجهود 9.96 %. بناء على البيانات السابقة أن معدل النتائج رغبته في المائة 7.58 % والاهتمام 8.32 % والتركيز 5.80 % والجهود 9.96 %. بناء على البيانات السابقة أن معدل النتائج رغبته في المائة 7.58 % والاهتمام 8.30 % والتركيز 5.80 % والتركيز 5.80 % والجهود 9.96 %. بناء على البيانات السابقة أن معدل النتائج رغبته في المائة 7.50 % والاهتمام 8.30 % والتركيز 5.80 % والتركيز 5.80 % والتركيز 5.80 % والجهود 9.90 %. بناء على

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT penulis dapat menyelesaikan tugas akhir laporan tesis dengan baik. Shalawat serta salam mudah-mudahan tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, semoga dengan berkah dan syafa'atnya kita dapat menjalankan kehidupan ini dengan penuh kedamaian.

Penulisan tesis ini merupakan kajian singkat tentang "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang". Penulisan ini juga dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maliki Malang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan ucapan terima kasih teriring do'a *Jazaakumullahu Khaira Jaza* dan penghargaan yang kepada yang terhormat:

- Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 2. Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang dan para Asisten Direktur atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
- Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)Pascasarjana Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang atas motivasi, koreksi, dan kemudahan pelayanan selama masa studi.
- 4. Prof. Dr. Hj. Ulfa Utami, M.Si dan Dr. Suhartono, M.Kom, selaku pembimbing tesis, yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini.

- Seluruh Dosen dan Karyawan Pascasarjana Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan tesis ini.
- 6. Para Pimpinan MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang, yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian tesis ini.
- 7. Ayahanda dan Ibunda tercinta, yang senantiasa berdoa dan bersabar dalam memberikan dukungan moril maupun materil.
- 8. Sahabat-sahabatku sesama angkatan yang telah banyak membantu penulis selama studi sampai selesainya penyusunan tesis ini.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT, dan mendapat limpahan rahmat-Nya, Amin.

Malang, 20 Juni 2016

Penulis

Hidayatul Qomariyah 14760037

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
MOTTO	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C.Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
Manfaat secara Teoritis	11
Manfaat secara Praktis	11
E. Hipotesis Penelitian	11
F. Asumsi Penelitian	12
G. Ruang Lingkup Penelitian	13
H. Orisinalitas Penelitian.	14
I. Definisi Operasional	17

BAB II : KAJIAN TEORI

	A. Media Pembelajaran	20
	1. Pengertian Media	20
	2. Media Pembelajaran	23
	3. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran	26
	4. Ciri – Ciri Media	36
	5. Kriteria Pemilihan Media	38
	6. Klasifikasi Media	40
	B. Penggunaan Media Pembelajaran Perspektif Islam	45
	C. Pembelajaran Berbasis ICT.	50
	1. Pegertian ICT	50
	2. Sejarah Perkembngan ICT	57
	3. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis ICT	59
	4. Manfaat ICT	61
	D. Karakteristik Pembelajaran IPA	62
	E. Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Pembelajaran IPA	66
	F. Motivasi	66
	1. Definisi Motivasi	66
	2. Macam-Macam Motivasi	67
	3. Tujuan Motivasi	69
	4. Indikator Motivasi	69
	5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	70

	6. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar	71
	7. Kajian Teori Motivasi Belajar	72
	8. Aliran Teori Behavioristik dalam Motivasi Belajar	73
	9. Prinsip-Prinsip Teori Belajar	74
	10. Faktor Pendukung dan Penghambat Motivasi Belajar	76
	11. Peranan Motivasi dalam Belajar	77
	12. Hasil Belajar	79
	551 MALIL 14	
BAB III	: METODE PENELITIAN	
	A. Rancangan Penelitian	84
	B. Variabel Penelitian.	87
	C. Populasi dan Sampel	87
	D. Pegumpulan Data	89
	E. Instrumen Penelitian	94
	F. Teknik Analisis Data	97
Bab IV	: PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	
	A. Pengaruh Penggunaan Media Belajar ICT Terhadap Motivasi Belajar	108
	IPA	
	B. Pengaruh Penggunaan Media Belajar ICT Terhadap Motivasi Belajar	110
	IPA	
	C. Pelaksanaan Pembelajaran.	110
	D. Uji Hipotesis	113

BAB V	: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
	A. pembahasan	117
BAB VI	: PENUTUP	
	A. Kesimpulan	122
	B. Saran	123
DAFTAR	PUSTAKA.	
LAMPIRA	AN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No	Gambar	Halaman
1	Tabel 1.1 Rancangan Penelitian Ekseperimen 2 Kelompok	86
2	Tabel 1.2 Penelitian item Sebelum dilakukan Eksperimen	95
3	Tabel 1.3 Penelitian item Sebelum dilakukan Eksperimen	96
4	Tabel 1.4 presentasi Pemahaman Siswa Setelah Proses Pembelajaran	105
5	Tabel 1.5 Rerata terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Kelas	
	Eksperimen dan Kelas Kontrol	109
6	Tabel 1.6 Hasil Rata-Rata Ketuntasan Pre-Test dan Post-Test Kelas	
	Eksperimen dan Kelas Kontrol	110
7	Tabel 1.7 Hasil Presentase Rata-Rata Ketuntasan Pre-Test dan Post-Test	
	Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	111
8	Tabel 1.8 Perbedaan Rata-Rata Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis	
	ICT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	112
9	Tabel 1.9 Npar Test Bab Sumber Daya Alam	114
10	Tabel 1.10 Wilcoxon Signed Ranks Test Bab Sumber Daya Alam	115
11	Tabel 1.11 Test Statistics ^b	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembagan ilmu pengetahuan dan teknologi hingga saat ini mengantarkan umat manusia ke era kompetisi global diberbagai bidang kehidupan. Situasi demikian menuntut kita agar segera berbenah diri dan sekaligus menyusun langkah nyata guna menyongsong masa depan yang telah menanti kita. Langkah pertama adalah mengatur langkah untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkrakter kuat, kokoh, dan tahan uji serta memiliki kompetensi yang handal dibidangnya.

Upaya tersebut ditempuh dengan merealisasikan pendidikan yang berprestasi, bagaimana peserta didik dapat bereaksi dalam memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, paradigma yang mengedepankan daya nalar, kreativitas serta berpikir kritis harus diaplikasikan dalam setiap langkah pengembangan kedepan.

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20/2003 tentag Sistem Pendidikan Nasional, dalam pasal 3 dinyatakan bahwa fungsi Pendidikan Nasional adalah pengembangan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan 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. Tujuan

diatas dapat dicapai salah satunya melalui proses pembelajaran yang menekankan pada motivasi anak dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Dalam dunia pendidikan, istilah belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang memiliki keterkaitan. Perbedaan antara belajar dan pembelajaran terletak pada penekanannya. Belajar lebih menekankan pada bahasan tentang siswa dan proses perubahan tingkah lakunya, sedangkan pembelajaran menekankan pada bahasan mengenai guru dalam upaya membuat siswa dapat belajar.

Menurut Reber belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan, sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Secara sederhana, pembelajaran adalah menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus dapat membuat skenario pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan, namun tepat sasaran. Maksudnya siswa sedang merasa bermain main tetapi sebenarnya ia sedang belajar, dan pesan-pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan

dengan baik karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.

Penggunaan berbagai pendekatan pembelajaran, metode dan media dalam pembelajaran mempunyai peran yang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, seorang guru membutuhkan suatu metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Menurut E mulyasa, bahwa pemilihan metode yang tepat akan menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Metode pembelajaran yang baik dapat membantu kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan beragai metode pembelajaran. Guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang akan dipelajari.

Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah, menurut I Nyoman Sudana Degeng yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar.²

Hubungan penggunaan media pendidikan dengan prestasi belajar siswa akan berjalan lancar dan tercapai hasil optimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media jadi jelas penggunaan media pendidikan sebagai alat bantu pengajaran dapat mempertinggi prestasi belajar.

² I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, (Jakarta: Depdikbud irjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan, 1989), hlm.150

Media pengajaran yang dapat digunakan banyak sekali baik itu: gambar, bagan, model maupun media elektronik. Para guru hendaknya dapat menentukan media pendidikan mana yang tepat dipakai dalam proses belajar mengajar karena penggunaan media dan pemilihan media yang tepat merupakan komponen penting untuk meningkatkan keberhasilan belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kalangan manusia dan berperan dalam proses pendidikan dan perkembangan teknologi, kenyataannya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kurang diminati dan kurang diperhatikan apalagi banyaknya pendidik yang kurang menerapkan konsep IPA. Terlihat pada cara pembelajaran IPA serta kurikulum yang diberlakukan yang mempersulit pihak sekolah dan siswa. Masalah yang dihadapi oleh pendidikan IPA sendiri berupa materi/kurikulum, guru, media pembelajaran, fasilitas dan komunikasi antara guru dengan siswa.

Arthur A.C dan Robert B.S mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis atau tersusun secara teratur berlaku umum dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen. IPA tidak hanya merupakan kumpulan-kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah. Dari devinisi IPA yang telah dikemukakan, tersirat ada tiga hakekat IPA yaitu sikap manusia, proses atau metode, dan hasil yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan.³

_

³ Atur A.C Dan Robert B.S, *Pendidikan Fisika*, (Jakarta: UPI, 2003), hlm. 34

Pembelajaran IPA di SD/MI hendaknya memberikan pengalaman nyata bagi siswa, juga untuk menghindari verbalisme. Sehubungan dengan hal tersebut sebaiknya dihadirkan benda nyata atau benda tiruannya sehingga siswa berkesempatan menyentuh, melakukan tindakan, melihat, dan menggunakannya sebagai media pengamatan atau percobaan sehingga membantu siswa memahami konsep.⁴

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang: 1) dalam pembelajaran IPA umumnya siswa bersifat pasif, tidak muncul pertanyaan dari peserta didik, tidak menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan tertib. 2) metode yang dikembangkan guru adalah ceramah dan diselingi dengan tanya jawab, sehingga proses belajar mengajar hanya didominasi oleh guru dan peserta didik yang pandai saja. 3) disamping itu pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber pembelajaran utama yang kurang optimalnya penggunaan sumber belajar lain maupun media pembelajaran. Pembelajaran IPA memilki tiga aspek penting yaitu, sikap, proses dan produk agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami venomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuan bekerja dalam menemukan fakta baru. Tetapi pada kenyataannya, pembelajaran IPA hanya menekankan IPA sebagai produk, menghafal konsep, teori dan hukum. Keadaan ini menjadi lebih parah oleh pembelajaran yang hanya berorientasi pada tes/ujian nasional. Sehingga

_

⁴ Widiasih, *Penggunaan Peralatan Dari Lingkungan sekitar Untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, 2007 (diakes 29 Januari 2016)

akibatnya IPA sebagai proses, sikap, dan produk belum tersentuh dalam pembelajaran.

Kegiatan alam pembelajaran IPA sangat lama dan membutuhkan waktu yang lama. Sementara materi waktu pembelajaran IPA di SD/MI sangat terbatas. Untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman kepada siswa tanpa siswa merasa bosan. Untuk mengatasi permasalahan diatas, perlu dilakukan media pembelajaran berbasis ICT.

Disamping itu ada beberapa penelitian terdahulu yang mencoba menerapkan beberapa metode dan media dalam pembelajaran IPA yang membutuhkan pengembangan agar hasilnya lebih baik.

Penelitian terahulu yang menerapkan beberapa metode dan media dalam pemelajaran IPA antara lain:

Pertama adalah penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Mustafa Ali, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2. yang merupakan tesis di Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah UIN Maliki Malang Tahun 2011. Berdasarkan dari hasil penelitian ini bahwa menggunakan media flash dapat menyajikan pembelajaran yang bersifat interaktif, yaitu mengandung visual gambar, suara, gerak, teks dan contoh konkrit yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian ini terlihat bahwa siswa

termotivasi belajarnya dan tingkat pemahamannya juga meningkat, karena seolah dihadapkan secara langsung kepada objek belajar.

Kedua Mikhlil Ulil Kirom, Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.yang merupakan tesis program Pasca Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim malang Tahun 2010. Penelitian ini mengguakan penemitian kualitatif dengan jenis penelitian R&D. penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ICT pada pembelajaran dikelas memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian di atas pada hal peningkatan proses dan hasil belajar melalui perancangan dan penggunaan media ICT untuk mendukung pembelajaran dikelas.

Ketiga adalah Imam Mu'adin, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP. yang merupakan tesis PPS. Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2009. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian R&D. berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa meggunakan media pembelajaran berbasis komputer dapat membantu pada mata pelajaran PKn melalui perancangan tersebut untuk mendukung pembelajaran dikelas.

Keempat adalah Martina Jusita, Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi, Proses Pembentukan, dan dampaknya dalam kehidupan, yang merupakan tesis diprogram Magister UIN Maliki Malang tahun 2008. Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan multipedia berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dan berdaya guna, terutama bila disajikan dengan tepat dan berpotensi membantu mengakses secara luas pengetahuan dan informasi dalam pembelajaran, mempertinggi pengalaman belajar secara efektif akan mempertinggi aksesbilitas lingkungan pembelajaran kelompok-kelompok dari beragam siswa dalam mengeksplor materi pelajaran.

Kelima adalah Azharur Rofiqi, Penggunaan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman dan Prestasi Belajar Pada Bidang Studi Qur'an Hadits Kelas X C di MAN Malang 1. Yang merupaka jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Malang tahun 2008. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan prestasi belajar siswa pada bidang studi Qur'an Hadits kelas X C di MAN 1. Indikator meingkatkan motivasi, memahami dan pretasi belajar siswa terlihat dari meningkatnya semangat, dan rasa senng siswa dalam mengikuti pelajaran. Pemahaman siswa kelihatan meningkat terlihat dari besarnya rasa ingin tahu dan tidak merasa takut salah dalam menyampaikan pendapat. Penggunaan media audio-visual yang meningkatkan motivasi, pemahaman dan prestasi belajar siswa pada bidang studi Qur'an Hadits kelas X C di MAN Malang 1 yaitu menggunakan media audio visual secara kreatif dengan menggunakan

animasi-animasi yang menarik, memotivasi siswa dalam melakukan diskusi secara kelompok, serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Melihat beberapa penelitian terdahulu dan masalah dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoro Jombang, peneliti menawarkan sebuah media, yakni macromedia flash dengan harapan dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa khususnya IPA.

Tawaran tersebut diperkuat dengan beberapa kajian teori yang menjelaskan, bahwa dengan menggunakan media, siswa akan termotivasi dan proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa. Beberapa hal yang mendukung pernyataan tersebut sebagai berikut:

Dalam penelitian Zaini menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami apa yang sedang dipelajari jika guru menggunakan media pembelajaran disamping menggunakan metode yang bervariasi. Karena dalam proses pembelajaran, banyak tujuan yang harus dicapai, salah satunya adalah tujuan intruksional, yakni tujuan khusus yang mncakup kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mempelajari satu bahasan tertentu dalam satu kali pertemuan yang harus disesuaikan dengan kompetensi yang telah ditentukan.

⁵ Zaini. Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi siswa dalam kemahiran berbicara bahasa Arab, PTK, (UIN Malang 2008), hlm. 14.

^{5.} Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorietasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana. 2009), hlm. 68.

Berdasarkan uraian diatas maka judul dalam penelitian ini "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Adakah pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas 4 di MI Mitakhul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang?
- 2. Adakah pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 4 di MI Miftakhul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumuan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

- 1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap Motivasi belajar siswa kelas 4 di MI Miftakhul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang IPA?
- 2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 4 di MI Miftakhul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang?

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat praktis dan teoritis yang dapat diambil dari hasil penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan lebih lanjut, dan referensi untuk penelitian lebih lanjut.
- Dapat menambah khazanah ilmu tentang penggunaan media, motivasi,
 dan prestasi belajar siswa khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan
 Alam.

2. Manfaat Praktis

- a. Mendorong para siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai masukan bagi guru dan kepala sekolah untuk mengoptimalkan kreativitas siswa dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.
- c. Kepada sekolah, sebagai masukan dan dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa inggris Hypo (di bawah) dan thesa (kebenaran). Jadi secara etimologi hipotesis dapat didefinisikan sebagai kebenaran yang ada dibawah, kebenaran sementara, kebenaran yang masih perlu diuji. Menurut Sukmadinata hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang diteliti. Singkatnya lagi yang

⁸ Nana Saodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.305

⁷ Sukidan dan Munir, *Metodologi Penelitian: Bimingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Pendidikan* (Surabaya: Insan Cendekia, 2005), hlm. 123

diungkapkan oleh Nasution bahwa hipotesis itu adalah pernyataan tetatif yang merupakan dudukan atau rekaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.⁹

Secara umum hipotesis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yakni hipotesis nol (Ho) dan hipotesis alternative (Hi). Berdasarkan pembagian tersebut, hipotesis nol (Ho) penelitian ini adalah: tidak ada pegaruh pengguaan Macromedia Flash terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang. Sedangkan hipotesis alternative (Hi) dari penelitian ini adalah: ada pengaruh penggunaan Macromedia Flash terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melakukan penelitian. Untuk itu asumsi yang dipakai dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Motivasi dan hasil Belajar IPA siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang adalah sebagai berikut:

 Penggunaan Macromedia Flash dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam proses belajar setiap siswa dengan bukti adanya nilai yang baik dan memuaskan

_

⁹ Nasution, Metode Research: Penelitiah Ilmiah (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 39

- Nilai siswa pada mata pelajaran IPA kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang pada hasil pre test dan post test mewakili hasil belajar siswa.
- Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dapat menigkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan regresi sederhana.
- 4. Siswa sebagai responden mengerti dan memahami isi angket serta memberikan jawaban yang jujur terhadap pernyataan yang diajukan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
- 5. Membantu guru pada proses pembelajaran IPA di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.
- 6. Mempermudah guru dalam memberikan materi pada mata pelajaran IPA di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dari penelitian ini dibatasi pada masa media pembelajaran Macromedia Flash dengan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Ruang lingkup penelitian ini meliputi dua variabel dalam penelitian, yakni: (1) Variabel Independen (variabel Bebas) yaitu Penggunaan Macromedia Flash (Macromedia Flash), dan (2) Variabel Dependen (variabel terikat) yaitu motivasi dan hasil belajar siswa. Kedua variabel diatas selanjutnya dijabarkan kedalam beberapa indikator berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Selanjutnya indikator-indikator penelitian di atas dikembangkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada sampel penelitian, dalam hal ini adalah siswa kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

H. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bukti orisinalitasnya peneliti ini, peneliti melakukan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (*literature riview*), dengan tujuan untuk mengetahui adanya relevansi dengan penelitian ini, disamping itu untuk menghindari pengulangan atau persamaan terhadap media metode atau kajian data yang telah ditemukan oleh penelitian terdahulu. Beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut:

- Penelitian yang dilakukan oleh Mustafa Ali, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2.
- Penelitian yang dilakukan oleh Mikhlil Ulil Kirom, Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Penelitian yang dilakukan oleh Imam Mu'adin, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP.
- Penelitian yang dilakukan oleh Martina Jusita, Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang pada Materi

- Keragaman Bentuk Muka Bumi, Proses Pembentukan, dan dan dampaknya dalam kehidupan
- 5. Penelitian yang dilakukan oleh Azharur Rofiqi, Penggunaan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman dan Prestasi Belajar Pada Bidang Studi Qur'an Hadits Kelas X C di MAN Malang 1.

Pertama adalah penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Mustafa Ali, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2. yang merupakan tesis di Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah UIN Maliki Malang Tahun 2011. Berdasarkan dari hasil penelitian ini bahwa menggunakan media flash dapat menyajikan pembelajaran yang bersifat interaktif, yaitu mengandung visual gambar, suara, gerak, teks dan contoh konkrit yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian ini terlihat bahwa siswa termotivasi belajarnya dan tingkat pemahamannya juga meningkat, karena seolah dihadapkan secara langsung kepada objek belajar.

Kedua Mikhlil Ulil Kirom, Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan Media Program Adobe Flash dan Pengaruhnya dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. yang merupakan tesis program Pasca Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim malang Tahun 2010. Penelitian ini mengguakan penemitian kualitatif dengan jenis penelitian R&D. penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ICT pada pembelajaran dikelas memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi

belajar dan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian di atas pada hal peningkatan proses dan hasil belajar melalui perancangan dan penggunaan media ICT untuk mendukung pembelajaran dikelas.

Ketiga adalah Imam Mu'adin, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran PKn SMP. yang merupakan tesis PPS. Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2009. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian R&D. berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa meggunakan media pembelajaran berbasis komputer dapat membantu pada mata pelajaran PKn melalui perancangan tersebut untuk mendukung pembelajaran dikelas.

Keempat adalah Martina Jusita, Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ngantang Kabupaten Malang pada Materi Keragaman Bentuk Muka Bumi, Proses Pembentukan, dan dan dampaknya dalam kehidupan, yang merupakan tesis diprogram Magister UIN Maliki Malang tahun 2008. Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan multipedia berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. Penggunaan Multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dan berdaya guna, terutama bila disajikan dengan tepat dan berpotensi membantu mengakses secara luas pengetahuan dan informasi dalam pembelajaran, mempertinggi pengalaman belajar secara efektif akan mempertinggi

aksesbilitas lingkungan pembelajaran kelompok-kelompok dari beragam siswa dalam mengeksplor materi pelajaran.

Kelima adalah Azharur Rofiqi, Penggunaan Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman dan Prestasi Belajar Pada Bidang Studi Qur'an Hadits Kelas X C di MAN Malang 1. Yang merupaka jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Malang tahun 2008. Dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan prestasi belajar siswa pada bidang studi Qur'an Hadits kelas X C di MAN 1. Indikator meingkatkan motivasi, memahami dan pretasi belajar siswa terlihat dari meningkatnya semangat, dan rasa senng siswa dalam mengikuti pelajaran. Pemahaman siswa kelihatan meningkat terlihat dari besarnya rasa ingin tahu dan tidak merasa takut salah dalam menyampaikan pendapat. Penggunaan media audiovisual yang meningkatkan motivasi, pemahaman dan prestasi belajar siswa pada bidang studi Qur'an Hadits kelas X C di MAN Malang 1 yaitu menggunakan media audio visual secara kreatif dengan menggunakan animasi-animasi yang menarik, memotivasi siswa dalam melakukan diskusi secara kelompok, serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, maka penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai berikut:

1. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat menorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. ¹⁰

2. ICT

Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) merupakan teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video. ICT yang digunakan disini menggunakan Macromedia Flash.

3. IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Penelitian ini dilakukan untuk kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang, pada materi Sumber Daya Alam (SDA) yang diintegrasikan dengan agama.

4. Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak.

5. Hasil Belajar

-

¹⁰ Asnawir, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11.

Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungional. Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk perubahan dalam perilakunya. Sedangkan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹¹

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif atau mungkin audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. 12

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1997), hlm.3

¹² Asnawir, dkk, op, cit., hlm. 11

Istilah "media" bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata "teknologi" yang berasal dari kata latin tekne (bahasa Inggris art) dan logos (bahasa indonesia "ilmu").

Secara sederhana istilah media dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan istilah pembelajaran adalah kondisi untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Dengan merujuk pada definisi tersebut maka media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang dapat difungsikan dalam proses pembelajaran, berdasarkan ruang lingkup sumber belajar diatas, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada software atau perangkat lunak hardware atau perangkat keras. 13

Sedangkan menurut Association Of Eucation And Communication Technology (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Heinich apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepeserta didik. 14

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Harware adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan

¹³ Azhar Arsyad, op. cit., hlm. 5

¹⁴ Cepi Riana, (http://www.cepiriana.blogspot.com diakses 21 Januari 2016)

seperti overhead projector, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat transparasi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya.

Adapun ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat lunak), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam mupun diluar kelas.
- Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besaran kelompok kecil (misalnya film, slide, Vidio, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, vidio recorder).

7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan managemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.¹⁵

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.¹⁶

Menurut *Schramm* media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.¹⁷

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. ¹⁸

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari Istilah bahasa inggris yaitu *Instruction* yang diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Pembelajaran dapat diartikan sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam

¹⁵ Azhar Arsyad, op.cit., hlm. 6-7

¹⁶ R. Ibrahim dan Nana Saodih, *Perencanaan Pengajaran*. (Jakarta Rineka Cipta, 2003), hlm. 112

¹⁷ Suwarna, *Pengajaran Micro* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), hlm.128

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. 2008), hlm. 3.

interksi yang berlangsung antara siswa dengan guru. Media pembelajran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. ¹⁹

Hamalik mengemukakan bahwa dalam pembelajaran, media memegang peran penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan siswa akan lebih baik dan efisien jika menggunakan media. Media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting yaitu: (1) media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai dependent media karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektifitas), dan (2) media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut independent media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Media pembelajaran adalah alat bentuk timulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk yang dipergunakan sebagai media diantaranya ialah hubungan atau interaki manuia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan; dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu peserta didik mempelajari bahasa asing. Namun demikian, tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.²⁰

Menurut *Schramm* media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan

_

¹⁹ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm, 6.7.

²⁰ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran*, hlm. 60

pembelajaran. Briggs menefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.²¹

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Posisi media pembelajaran bahwa karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga²² tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

²² Daryanto, *Media*, hlm, 7

²¹ Suwarna, *Pengajaran Micro* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), hlm. 128

Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerima pesan (siswa) dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.²³

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut:²⁴



Gambar 2 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran

²³ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), hlm. 8.

²⁴ Daryanto, *Media*, hlm. 8

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pengajaran. Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya. Dimana media pengajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media pembelajaran diharapkan mampu membawa pesan atau informasi kepada siswa. Media yang dapat mengolah pesan dan respon sering disebut sebagai media interaktif. Pesan atau informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang kompleks. Media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut:²⁵

Pertama, kemampuan Fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek dan kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan kemudian

²⁵ *Ibid*, hlm. 9

pada saat diperlukan dapat ditunjukkan an diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangka audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Media memiliki multi makna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Munculnya berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud dan tujuannya. AECT (Aociation for Education and Communication Technology) memaknai media sebagai segala benda yang dapat di manipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan terebut. Beberapa panangan menurut para ahli tentang media yaitu: Gagne yang menempatkan media sebagai komponen sumber, mendefinisikan media sebagai "komponen sumber belajar dilingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar." Brigg berpendapat bahwa media harus didukung sesuatu untuk mengkomunikasikan materi pelajaran supaya terjadi proses belajar, yang mendefinisikan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi intruksional. Wilbur Schramm mencermati

pemanfaatan media sebagai suatu teknik untuk menyampaikan pesan, dimana ia mendefinisikan media sebagai teknologi pembawa informasi/pesan pembelajaran. Media secara luas/makro, adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Menurut Sudjana banyak orang membedakan pengertian media dan alat peraga. Namun tidak sedikit yang menggunakan kedua istilah itu secara bergantian untuk menunjuk alat atau benda yang sama (interchageeable). Perbedaan media dengan alat peraga terletak pada fungsinya dan bukan pada subtensinya. Suatu sumber belajar disebut alat peraga bila hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran saja, dan sumber belajar disebut media bila merupakan bagian integral dari seluruh proses atau kegiatan pembelajran dan ada semacam tanggung jawab antara guru disatu sisi dan sumber media (media) disisi lain.

Media dalam arti yang terbatas (mikro), yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/peran pembelajaran, memberikan tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran, memperjelas struktur pembelajaran.

Disini media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Hasil penelitian menurut

Raharjo (1991) menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah apabila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar.²⁶

Penyediaan media pembelajaran cukup menunjang terhadap pelaksanaan pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hedia pembelajaran dapat dianggap sebagai alat untuk membantu guru dalam kegiatan mengajar. Alat bantu mengajar dengan benda nyata, alat bantu yang dimaksudkan adalah untuk memberikan pengalaman konkrit, dapat memotivasi siswa serta dapat menambah daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Siswa nantinya akan dapat mengaitkan apa yang sedang dipelajari dengan pengetahuan/pengalaman-pengalman sebelumnya dan fenomena kehidupan sebelumnya. Siswa mulai terdorong untuk membangun kesimpulan yang merupakan pemahaman siswa terhadap konsep dan materi yang dipelajarinya.

-

²⁷ Azhar Arsyad, *Media*, hlm. 15-16

²⁶ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran*, hlm. 64

Merujuk pada perlunya guru menggunakan berbagai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah:²⁸

- 1) Sumber informasi proses pembelajaran
- 2) Mengatasi keterbatasan pengalaman belajar.
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung dan keseragaman pengamatan.
- 4) Membangkitkan minat serta motivasi belajar yang baru
- 5) Memberikan pengalaman yang menyeluruh

Suatu kegitan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien dalam usaha menciptakan tujuan pembelajaran, jika melibatkan komponen media pembelajaran secara terencana. Sebab, media pembelajaran sebagai komponen penting dan sangat besar manfaatnya.

Manfaat umum media pembelajaran antara lain:²⁹

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi.
- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaksi.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar

 $^{^{28}}$ Kokom Komalari, $Pembelajaran\ Kontekstual\ "Konsep\ dan\ Aplikasi"$ (Bandung: Refika Aditama, 2011), hlm. 114

²⁹ Zainal Aqib, *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual* (Innovatif) (Jakarta: Yrama Widya, 2013), hlm. 51.

8) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Pertama, verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
- Kedua, salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan, tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya.
- Ketiga, perhatian tidak terpusat, hambatan tersebut dapat terjadi karena beberapa hal, antara lain gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik dan memengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, serta kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.
- Keempat, tidak terjadi pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan beruaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Meyakinkan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau dihutan, keadaan dan kesibukan dipusat reaktor nuklir dan sebagainya.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan. Misalnya, dengan perantara paket, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
- d. Mendengar suara yang sukar di tangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap dengan bantun gambar, potret, slide,

- film atau video, siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya
- f. .mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan lain sebagainya.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran dengan jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti, jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, ataupun foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya
- i. Dapat melihat secara tepat proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberpa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dlam beberapa detik.
- j. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi,. Teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

- k. Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang ukur diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.
- Melihat bagian-bagian tertentu yang bersembunyi dari suatu alat.
 Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
- m. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau dipabrik gula, mereka juga dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan)
- n. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati atau objek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi, ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang lama.
- o. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masingmasing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kessempatan, dan kecepatan masing-masing

Berdasarkan hal-hal berikut, media harus bermanfaat sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

- c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langung antara peserta didik dan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

d. Ciri-Ciri Media

Gerlach dan Elly mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa atau obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri iksatif ini, media merupakan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau obyek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pengajaran.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau obyek memungkinkan karena media memiliki ciri manipulative.kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Misalnya, bagaimana proses larfa menjai kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil atau rekaman vidio. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampun manipulatif dari media. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat rekam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup kejadian dapat diputar mundur. Media dapat menampilkan diedit sehingga guru hanya bagian-bagian penting/utama dari ceramah, pidato tau urutan, suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tiak diperlukan. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh oleh karena apabila terjadi kesalahan alam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang tidak dinginkan.

3) Ciri Distributuf (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadiab tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah dialm suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman vidio, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang dinginkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara berulang ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.³⁰

³⁰ Azhar Arsyad, op, cit, hlm. 11-14

e. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media terebut, maka masing-masing media harus mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.³¹

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatgunaan, kondisi siswa atau mahasiswa, ketersediaan perangkat keras (*hardware*), dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya, oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- 1) Media yang dipiluh hendaknya selaras dan menunjuang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (behavior).
- 2) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- 3) Kondisi audien (siswa) dari segi subyek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan

³¹ *Ibid*, hlm. 15

kondisi anak. Faktor umum, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.

- 4) Ketersediaan media disekolah atau memungkinkan bagi guru untuk mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. seringkali uatu media dianggap tepat untuk digunakan dikelas akan tetapi disekolah tersebut tidak tesedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.
- 5) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) ecara tepat dan hasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- 6) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilamana hail yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.³²

f. Klasifikasi Media

Rudi Bretz mengklasifikaikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu, suara, visual, dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*linergraphic*) dan

³² Asnawir, op, cit., hlm. 15-16

simbol. Disamping itu dia juga membedakan media siar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat 8 klasifikasi media;

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak;
- 5) Media visual diam
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio
- 8) Media cetak

Dalam perkembangannya media pengajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir media audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pengajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikro-prosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegitan interktif.

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pengajaran dapat dikelompokkan dalam empat kelompok yaitu:

 Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok hasil media teknologi cetak meliputi teks, grafis, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan perepsi visual,. Membaca, memproses informasi, dan teori belajar. Teknologi cetak memilki ciri-ciri terebut:

- a) Teks dibaca secara linear, sedangkan visual diamati berdasarkan ruang.
- b) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- c) Teks dan visual ditampilkan statis (diam)
- d) Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
- e) Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa
- f) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.
- 2) Teknologi *audio-visual* adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pean audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas berciri pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran melalui media audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang

penyerapannya melalui pandangan dan penengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama media teknologi audio-visual adalah sebagai berikut:

- a) Mereka biasanya berifat linear
- b) Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
- c) Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- d) Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e) Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f) Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.
- 3) Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi / materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer), *drills and practice* (latihan untuk membantu

siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi, dan basis data. Beberapa ciri media yang dihailkan teknologi berbasis komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) aalah sebagai berikut:

- a) Mereka dapat digunakan secara acak, non sekuensial, atau secara linier.
- b) Mereka dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/ pengembang bagaimana direncanakannya.
- c) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.
- d) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini
- e) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dalam melibatkan interaktifita siswa yang tinggi.
- 4) Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang bersolusi tinggi ditambah dengan (alat-alat tambahan seperti *vidiodic palyer*, perangkat keras untuk bergabung

dalam satu jaringan, dan sistem audio). Beberapa ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linier.
- b) Dapat diggunakan sesuai keinginan siswa, bukan saja dengan cara yang diinginkan oleh perancangnya.
- c) Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa, dan dibawah pengenalian siswa.
- d) Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.
- e) Pembelajaran ditata dan berpuat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran digunakan
- f) Bahan-bahan pelajaran banyak melibatkan interaktivitas siswa.

B. Penggunaan Media Pembelajaran Perspektif Islam

Media berasal dari bahasa latin yaitu "medius" yang artinya secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Pentingnya media pembelajaran dalam islam itu didasari oleh hadits Nabi SAW, yaitu:

Artinya: "Dari Abu Hurairah berkata, Rasululloh SAW bersabda: "Aku akan bersama orang-orang yang menyantuni yatim di surga akan seperti ini

(Rasululloh menunjukkan dua jari, jari telunjuk dan tengah yang saling menempel)". (HR. Muslim bin al-Hijaj Abu al-Husain al-Qusyairi al-Naisaburi).³³

Hadits ini memang tidak secara eksplisit menerangkan tentang penggunaan alat peraga dalam metode pengajaran akan tetapi secara implisit Nabi Muhammad SAW memberikan contoh tentang penggunaan alat peraga dalam memberikan penjelasan dengan cara menunjukkan kedua jari beliau sebagai perumpamaan. Dari hadits ini kita mendapati bahwa dalam memahami konsep yang abstrak, kita membutuhkan suatu media yang kongkrit agar pengetahuan menjadi mudah dipahami.

Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan media perspektif islam adalah:

a. Memberikan kemudahan dan suasana gembira

Seperti yang difirmankan Allah dalam Al-Qur'an, perintah dan anjuran untuk memberikan kemudahan dan suasana gembira telah banyak diungkapkan dalam berbagai hal, baik dalam hal mu'amalah bahkan sampai dalam hal ibadah.

Artinya: "... Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu...." (Al-Baqarah: 185)

³³ Imam Muslim, Shahih Muslim, (Bairut : Dar Al-Kutub Al-Amaliyah juz 10, 1994), hlm 42.

_

إِنَّ رَبَّكَ يَعْلَمُ أَنَّكَ تَقُومُ أَدْنَىٰ مِن ثُلُقَى ٱلَّيْلِ وَنِصْفَهُ و وَثُلُّتَهُ و وَطَآبِفَةٌ مِّنَ ٱلَّذِينَ مَعَكَ ۚ وَٱللَّهُ يُقَدِّرُ ٱلَّيْلَ وَٱلنَّهَارَ ۚ عَلَمَ أَن لَّن تُحْصُوهُ فَتَابَ عَلَيْكُم ۖ فَٱقْرَءُواْ مَا تَيَسَّرَ مِنَ ٱلْقُرْءَانُ عَلِمَ أَن سَيَكُونُ مِنكُم مَرْضَى ۚ وَءَاخَرُونَ يَضِّرِبُونَ فِي ٱلْأَرْضِ يَبْتَغُونَ مِن فَضْل ٱللَّهِ ۚ وَءَاخَرُونَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِ ٱللَّهِ ۗ فَٱقْرَءُواْ مَا تَيَسَّرَ مِنْهُ ۚ وَأَقِيهُواْ ٱلصَّلَوٰةَ وَءَاتُواْ ٱلزَّكُوٰةَ وَأَقْرِضُواْ ٱللَّهَ قَرْضًا حَسَنًا ۚ وَمَا تُقَدِّمُواْ لِأَنفُسِكُم مِّنَ خَيْرِ يَجِدُوهُ عِندَ ٱللَّهِ هُوَ خَيْرًا وَأَعْظَمَ أَجْرًا ۚ وَٱسۡتَغۡفِرُواْ ٱللَّهَ ۖ إِنَّ ٱللَّهَ غَفُورٌ رَّحِيمُ Artinya: "Sesungguhnya Tuhanmu mengetahui bahwasanya kamu berdiri (sembahyang) kurang dari dua pertiga malam, atau seperdua malam atau sepertiganya dan (demikian pula) segolongan dari orang-orang yang bersama kamu, dan Allah menetapkan ukuran malam dan siang. Allah mengetahui bahwa kamu sekali-kali tidak dapat menentukan batas-batas waktu-waktu itu, Maka Dia memberi keringanan kepadamu, karena itu bacalah apa yang mudah (bagimu) dari Al Quran. Dia mengetahui bahwa akan ada di antara k<mark>amu orang-orang</mark> yang sakit dan orang-orang yang berjalan di muka bumi mencari sebagian karunia Allah; dan orang-orang yang lain lagi berperang di jalan Allah, Maka bacalah apa yang mudah (bagimu) dari Al Quran dan dirikanlah sembahyang, tunaikanlah zakat dan berikanlah pinjaman kepada Allah pinjaman yang baik. dan kebaikan apa saja yang kamu perbuat untuk dirimu niscaya kamu memperoleh (balasan)nya di sisi Allah sebagai Balasan yang paling baik dan yang paling besar pahalanya. dan mohonlah ampunan kepada Allah; Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang".

Allah sendiri telah memberikan motivasi yang besar kepada manusia ketika mereka mendapatkan hal yang menjadikannya beban dipundaknya. Maka, Allah akan memberikan kemudahan baginya bersamaan dengan kesulitan dan beban yang menimpanya. Maka dari itu penggunaan media ini dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk lebih mudah dalam belajar

b. Menciptakan suasana belajar yang kondusif

Dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai maka akan tercipta suasana yang kondusif dalam belajar. Suasana yang kondusif adalah suasana yang ada tekanan di dalamnya, sehingga tercipta kondisi yang relaks, lingkungan yang mentoleransi terhadap kesalahan namun berharap pada kesuksesan tinggi dengan siswanya bisa memahami materi yang diajarkan. Dalam hal ini Allah telah menunjukkan sebuah pembelajaran yang mampu menciptakan suasana yang kondusif dan bebas dari resiko, misalnya dengan tidak adanya paksaan dalam memeluk islam, melainkan atas kesadaran dan keikhlasan.

Artinya: "tidak ada paksaan untuk (memasuki) agama (Islam), sesungguhnya telah jelas jalan yang benar dan jalan yang sesat."

Dari kutipan ayat diatas, telah memberikan inspirasi bahwa pembelajaran yang belangsung tidaklah merupakan sebuah paksaan, sehingga peserta didik akan secara sadar dan ikhlas dalam melakukan proses pembelajarannya. Dan dengan itu, perlulah kiranya menumbuhkan

motivasi yang ada dalam diri peserta didik untuk mau belajar dengan menggunakan media yang sesuai dan menarik, yang nantinya akan membuahkan hasil belajar yang lebih baik bagi diri mereka sendiri.

c. Menarik Minat

Emi menarik minat para pembelajar dalam proses pembelajaran, tentunya diperlukan beberapa hal yang dapat dijaikan sebagai sarana untuk menarik minat terebut. Salah satunya penggunaan media yang dibuat semenarik mungkin. Allah telah berfirman:

Artinya: "Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah, dan pelajaran yang baik dan berbantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk."

Dari ayat diatas, telah jelas bahwa seruan dakwah dan proses pembelajaran dengan hikmah atau perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang haq dan yang Bathil. Serta memberikan pelajaran yang baik, atau dengan memberikan teladan yang baik bagi peserta didik. Dan juga memberikan ruang diskusi untuk saling berargumen, akan tetapi jika terjadi debat atau perselisihan, maka hendaknya diselesaikan dengan penyelesaian yang baik, yaitu dengan menggunakan bahasa yang ramah, dan halus. Dengan demikian

pembelajaran yang berlangsung akan menjadi menarik dan terjadi dalam suasana yang kondusif.

d. Sabar dalam pembuatan

Media pembelajaran itu bermacam macam bentuknya ada yang mudah dalam pembuatan dan ada yang sulit. Agar menghasilkan media yang baik dan menarik siswa, maka seorang guru itu harus sabar dalam pembuatannya. Dalam Al-qur'an Allah memerintahkan kepada manusia untuk bersabar seperti ayat di bawah ini:

Artinya: dan perintahkanlah kepada keluargamu mendirikan shalat dan bersabarlah kamu dalam mengerjakannya. Kami tidak meminta rezki kepadamu, kamilah yang memberi rezki kepadamu. dan akibat (yang baik) itu adalah bagi orang yang bertakwa".(Q.S.Thaahaa/132).

C. Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology)

1. Pengertian ICT (Information and Communication Technology)

a. Pengertian Teknologi

Teknologi berasal dari bahasa yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatmen* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai daar kata Teknologi berarti skill, *science* atau keahlian, keterampilan, ilmu

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi

seharunya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari hari

Menurut Roger teknologi adalah suatu rencana atau alat desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidak pastian dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan. Teknologi biasanya memiliki dua aspek, yaitu aspek *hardware* dan *software*.

Sementara itu, Jacques Ellul mendefinisikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dlam setiap kegiatan manusia. Menurut Gary J. Anglin Teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara bersistem dan menyistem untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Faza Teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional. Teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformaikan didalam produk, proses, jasa, dan struktur organisasi. 34

b. Pengertian Informasi

Informasi adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai *input* dalam menghasilkan informasi. Sedangkan data merupakan bahan mentah, data merupakan *input* yang setelah dirubah berubah bentuknya menjadi *output* yang disebut informasi. Informasi adalah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai

_

³⁴ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran*, hlm. 78

dengan kebutuhan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dari informasi yaitu: (1) informasi merupakan hasil pengolahan data, (2) memberikan makna, dan (3) berguna atau bermanfaat.³⁵

c. Pengertian Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahaa latin yaitu "Communicare" artinya memberitahukan atau menjadi milik bersama. Komunikasi merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan lambanglambang yang mengandung makna. Komunikai mengandung makna menyebarkan informasi, pesan, berita, pengetahuan, dan norma/nilainilai dengan tujuan untuk menggugah partisipasi, agar yang diberitahukan tersebut menjadi milik bersama (sama makna) antara komunikator dan komunikan.

Komunikasi adalah suatu proses penyampian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling memengaruhi di antara keduanya. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata- kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak (bahasa) badan, menunjukkan sikap tertentu, seperti tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu, mengangguk. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa non-verbal.

³⁵ *Ibid*, hlm. 79

Komunikasi merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna dari komunikator kepada komunikan. Schramm menyampaikan pengertian komunikasi kedalam tiga hal pokok sebagai berikut.

- 1) Penyandi (*Encode*), yaitu komunikator yang mempunyai komunikasi atau pesan yang disajikan dalam bentuk code atau sandi, seperti tulisan, bahasa lisan, verbal simbol dan visual simbol.
- 2) Signal (*Sign*), yaitu berupa pesan, berita atau pernyatan tertentu yang diajukan dan diterima seseorang. Pesan ini dapat dituliskan dalam bentuk gerak tangan, mimik wajah, kata-kata lisan, tulisan, gambar, foto, diagram, tabel, dan lainnya.
- 3) Decoder, yaitu komunikan yang menerima pesan atau penerima sandi atau lambang yang harus dipahami dan dimengerti makna dari pesan yang disampaikan.

Untuk lebih jelasnya gambaran proses komunikasi yang disampaikan Schramm adalah sebgai berikut:



Gambar 3 Proses Komunikasi

Komunikasi sebagai suatu proses dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu proses primer dan proses sekunder. Proses primer adalah

proses komunikai langsung tanpa adanya media yang memanipulasi dan melipatgandakan jumlah penerima pesan. Dalam proses komunikasi ini biasanya berbentuk bahasa, gerakan-gerakan yang memiliki makna khusus, dan aba-aba. Sedangkan komunikasi dalam proses sekunder berlangsung dengan bantuan mekanisme yang dapat dilipatgandakan jumlah penerima pesan atau ditujukan untuk mengatasi berbagai macam hambatan fisik/kebendaan/jasadiah yang kan menghalangi proses komunikasi primer. Seperti untuk mengatasi hambatan geografis proses komunikasi ini dapat melalui telepon, HP, radio, dan satelit. 36

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada hakikatnya merupakan kajian ilmu dalam meningkatkan efektifitas berkomunikasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dikatakan sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informai agar ilmu tersebut dapt berupa teknik-teknik atau prosedur untuk menyimpn informsi secara efisien dan efektif. Teknologi informasi (*Information Technology*) itu sendiri mulai dikenal bditahun 70-an dengan memiliki tujuan untuk menjawab berbagai tantangan perkembangan zaman. Pada masa sebelumnya, istilah teknologi komputer atau pengelolaan data elektronis atau EPD (*Electronic Data Procesing*).

Keterkaitan dengan program yang dikembangkan bahwa untuk membantu keterkaitan TIK ini haruslah didampingi aplikasi yang efektif sebagai wadah atau fasilitas sehingga dapat mengimbangi setiap

.

³⁶ *Ibid*,. hlm. 80.

langkah kemajuan dari hasil teknologi pada masa kini, lebih luas lagi dimasa akan datang, maka dari itu peneliti akan mencoba memanfatkan pembelajaran berbasis web sebagai salah satu program *aplikatif* yng kemungkinan cukup *efektif* untuk menjawab hal tersebut.³⁷

Teknologi Informasi dan Komunikasi terdiri dari dua bagian, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi secara ringkas berarti teknologi untuk menghadirkan informasi, atau secara lengkapnya adalah teknologi informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. 38

Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah subjek yang luas yang berkenaan tentang teknologi dan aspek lain tentang bagaimana melakukan manajemen dan pemrosesan informasi.³⁹

Sisten teknologi Informasi dan Komunikasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebarluasan informasi keberbagai penjuru dunia.

Sementara teknologi komunikasi secara ringkas berarti teknologi yang memungkinkan manusia berkomunikasi dengan sesamanya secara lebih mudah. Teknologi komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu

³⁸ Ali Akbar, Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Yogyakarta: Gava Media, 2006), hlm.7

_

³⁷ *Ibid* hlm 71

³⁹ *Ibid*, hlm. 7

untuk memproses dan menstransfer data dari perangkat satu dengan yang lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi, dan komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu. 40

ICT (Information and Communication Technology), atau segala sesuatu hal yang berhubungan dengan istilah tersebut, sangat pantas untuk digunakan dalam sekitar sekolah. Penerapan ICT (Information and Communication Technology) dimanapun, semestinya mempertimbangkan fungsi, integrasi sistem, dan kontribusi yang baik dari penggunaannya.

Penggunaan ICT (Information and Communication Technology) mempunyai signifikan dengan bidang berbagai kecerdasan atau multipleintelligences yang mencorakkan budaya pembelajaran yang tidak lagi terikat kepada pembelajaran konvensional. Kecakapan dan kemahiran komputer dalam pembelajaran merupakan satu kebolehan yang dikaitkan dengan kecerdasan, perkembangan kognitif, kreatifitas, dan inovasi, reka cipta, reka bentuk, visual, pembelajaran maya, dan sebagainya. ICT (Information and Communication Technology) juga merupakan bidang kecerdasan rtificial yang penting dalam era ICT.

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 7-8

2. Sejarah Perkembangan ICT (Information and Communication Technology)

Perkembangan peradaban manusia diiringi dengan perkembangan cara penyampian informasi (yang selanjutnya dikenal dengan istilah teknologi Informasi). Mulai dari gambar-gambar yng terukir didinding-dinding gua, peletakan tonggak sejarah dalam bentuk prasasti sampai diperkenalkannya dunia arus informasi dan komunikasi maya yang kemudian dikenal dengan nama-INTERNET. Informasi yang disampaikan pun berkembang dari sekedar menggambarkan keadaan sampai pada revolusi pembelajaran.

Ada tiga masa sejalarah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu:

a. Masa Pra-Sejarah (.....s.d. 3000 SM)

Pada awalnya TIK yang dikembangkan manusia pada masa ini berfungi sebagai sistem untuk mengenalkan bentuk-bentuk yang mereka kenal, mereka menggambarkan informasi yang mereka dapatkan pada dinding-dinding gua, tentang binatang buruannya. Pada masa ini mereka melakukan pengidentifikaian benda-bnenda yang ada disekitar lingkungan mereka tinggal dan mewakilinya dengan bentuk-bentuk yang kemudian mereka lukis pada dinding gua tempat mereka tinggal, karena kemampuan mereka dalam berbahasa hanya berkisar dalam bentuk suara dengusandan isyarat tangan sebagai bentuk awal komunikasi mereka pada masa ini.

b. Masa Sejarah (3000 SM s.d. 1400-an M)

Pada masa sejarah ini Teknologi Informasi belum menjadi teknologi massal seperti yang kita kenal sekarang ini, teknologi informasi masih digunakan oleh kalangan-kalangan tertentu dan terbatas, digunakan pada saat-saat khusus, dan harganya cukup mahal. Untuk yang pertama kali tulisan digunakan oleh bangsa Sumeria dengan menggunakan simbol-simbol yang digunakan dari pictograf sebagai huruf. Simbol atau huruf-huruf ini juga mempunyai bentuk bunyi yang berbeda penyebutannya, sehingga mampu menjadi kata, kalimat, dan bahasa.

c. Masa Modern (1400-an s.d. Sekarang)

Samuel Morse mengembangkan telegraf dan bahasa kode Morse bersama Sir William Cook dan Sir Charles Wheatstone yang dikirim secara elektronik antara dua tempat yang berjauhan melalui kabel yang menghubungkan kedua tempat tersebut. Pengiriman dan penerimaan informasi ini mampu dikirim dan diterima pada saat yang hampir bersamaan waktunya. Penemuan ini memungkinkan informasi dpat diterima dan dipergunakan secara luas oleh masyarakat tanpa dirintangi oleh ruang, jarak, dan waktu.

Kemajuan pada masa modern yang dikembangkan saat ini yaitu dengan ditemukannya komputer. Dengan teknologti komputer kegiatan pembelajaran dapat menggunakan komputer sebagai alat bantu dan sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan teknologi.

Penggunan ICT dalam kegiatan pembelajaran seperti pembelajaran berbasis komputer (CD interaktif), pembelajaran berbasi web (e-learning) merupakan suatu keniscayaan yang harus dikembangkan dalam lembanga pendidikan.

3. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology)

Perkembangan ilmu pengetrahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia atau media pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan.

Kemajuan dibidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran, menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta perlatam-peralatan yang semakin canggih. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikuranginya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan media pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensikompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajarn yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan ICT, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, menekankan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan kualitas pembelajaran.

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dan menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Agar peran sumber dan media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu.

Karkteristik media pembelajaran berbasis ICT dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar. Untuk tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengertian media pembelajaran berbasis ICT merupakan komponen dari sistem penyampaian pesan, teknik dan peralatan. Karakteristik media pembelajaran berbasis ICT ini merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Karakteristik media pembelajaran berbasis ICT kita akan dapat mengetahui berbagai karakteristik media sebagai

bahan acuan dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan media supaya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Pada karakteristik media pembelajaran berbasis ICT, guru sebagai sumber informasi, dapat dengan mudah menggunakan media sebagai perantara penyampaian pesan kepada peserta didik., sesuai dengan kondisi tempat, ruang, waktu serta keefektifan dan keefisiensiannya. Sehingga informasi materi dapat diterima dan tersalurkan oleh peserta didik dengan tepat sasaran dan baik.

4. Manfaat ICT (Information and Communication Techlonogy)

Dalam era teknologi dan informasi, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah merupakan hal yang baru lagi. Teknologi berbasis ICT semakin (*Information and Communication Techlonogy*) menggeser peranan guru. Dengan teknologi ini, kita bisa belajar apa saja, kapan saja, ICT (*Information and Communication Techlonogy*) memiliki beberapa manfaat dalam dunia pendidikan, antara lain:⁴¹

a) Presenting Information

ICT (*Information and Communication Techlonogy*) memiliki kemampuan yang sangat luar biasa untuk menyampaikan maklumat. Ensiklopedia yang jumlahnya beberapa jilid pun bisa disimpan di hard disk. Bahkan kini telah hadir *Google Eart* yang dapat menunjukkan kepada kita seluruh kawasan dimuka bumi dari hasil foto udara yang

⁴¹ Perpaduan Indonesia-Malayia. *Pembelajaran Virtual* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 13-15

sangat mengesankan. Computer akan dengan mudah membantu pelajar dengan menyelesaikan hal yang kita inginkan.

b) Quick and automatic completion of routine tasks

ICT (*Information and Communication Techlonogy*) memberikan kemudahan kita dlam menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan bantuan komputer secara automatik.

c) Assessing and handling information

Dengan computer yang dihubungkan dengan internet, kita dapat dengan mudah memperoleh dan mengirimkan maklumat dengan mudah dan cepat. Melalui jaringan internet, kita dapat memiliki website yang menjangkau ujung dunia mana pun.

D. Karakteristik Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan adalah pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala gejala alam yang disusun secara sistematis oleh manusia yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan manusia. Pembelajaran IPA berupaya membangkitkan minat siswa agar dapat meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh rahasia yang tak habis-habisnya. Khusus untuk IPA di SD/MI hendaknya membuka kesempatn untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah.

IPA (*science*) diambil dari kata lain *scientia* yang artinya harfiahnya adalah pengetahuan. *Sund* and *Trowbribge* merumuskan bahwa sains

merupakan kumpulan pengetahuan dan cara – cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu. Sains merupakan produk dan proses yng tidak dapat dipisahkan, "Real Science is both product and process, inseparably Joint." 42

Sains sebagai proses merupakan langkah-langkah yang ditempuh para ilmuan untuk melakukan penyelidikan dalam rangka mencari penjelasan tentang gejala-gejala alam langkah tersebut adalah merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis, dan akhirnya menyimpulkan. Dari sini tampak bahwa karakteristik yang mendasar dari sains adalah kuantifikasi artinya gejala alam dapat berbentuk kuantitas.⁴³

Ilmu alam mempelajari aspek-aspek fisik & nonmanusia tentang bumi dan alam sekitarnya. Istilah ilmu alam juga digunakan untuk mengenali "*ilmu*" sebagai disiplin yang mengikuti metode ilmih, berbeda dengan filsafat alam. Di sekolah, ilmu alam dipelajari secara umum di Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (biasa disingkat IPA). Tingkat kepastian ilmu alam relatif tinggi mengingat obyeknya yang konkrit, karena hal ini ilmu alam lazim juga disebut ilmu pasti.⁴⁴

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 dlam Agung Subiantoro, tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, menjelskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan

⁴⁴ Dani Vardiansyah, Filsafat Ilmu Komunikasi, : suatu Pengantar Indeks (Jakarta: 2008) hlm. 11

 $^{^{42}}$ Agus S, *Ilmu Alam*, 2003, hlm: 11 (http:www.pembelajran IPA.com, diakses pada tnggal 02 Januari 2016.

⁴³ Puskur, 2007. *Mata Pelajaran IPA untuk Sd/MI*. (http://www.puskur.net/si/sd/Pengetahuan Alam.pdf.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Diakses Tanggal 07 Januari 2016)

dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsepkonsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerpkannya didalam kehidupan sehari-hari. 45

Demi tercapainya tujuan pembelajaran IPA di SD/MI, maka dalam penyampaian pelajaran IPA mengacu pada salah satu teori belajar, yaitu teori pada tahap operasional konkret yaitu antara usia 7 – 11 tahun. Pada tahap ini, merupakan permulaan berpikir rasional. Ini berarti, anak memiliki operasioperasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah konkrit. Opersioperasi dalam periode ini terikat pada pengalaman perorangan. Operasi-operasi itu konkrit, bukan operasi-operasi formal. Anak belum dapat berurusan dengan materi-materi abstrak, seperti hipotesis dan proposisi-proposisi verbal. ⁴⁶

Pembelajaran IPA di SD/MI hendaknya memberikan pengalaman nyata bagi siswa, juga untuk menghindari verbalisme. Sehubungan dengan hal tersebut sebaiknya dihadirkan benda nyata atau benda tirunnya sehingga siswa berkesempatan menyentuh, melakukan tindakan, melihat, dan menggunakannya sebagai media pengamatan atau percobaan sehingga membantu siswa memahami konsep.⁴⁷

⁴⁵ Agung Subiantoro, *Pentingnya Praktikum Dalam Pembelajaran IPA*. Makalah Pelatihan Pengembangan Praktikum IPA Berbasis Lingkungan, (Jurusan Pendidikan Biologi. Fakultas MIPA. Universitas Negeri Yogyakarta), hlm. 5.

⁴⁶ Dahar, Ratna Wilis, *Teori-teori Belajar* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1989), hlm. 154.

⁴⁷ Widiasih. *Penggunaan* (2007. Diakses 07 Januari 2016)

Berdasarkan pengalaman di lapangan, hasil pembelajaran di MI dan SD masih menunjukkan sejumlah kelemahan. Kelemahan pembelajaran IPA selama ini adalah bahwa pembelajaran tersebut lebih menekankan pada penguasaan sejumlah fakta dan konsep, dan kurang memfasilitasi peserta didik agar memiliki hasil belajar yang luas dan lengkap. Keseluruhan tujuan dan karakteristik yang berkenaan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD/MI menjadi sekedar pemindahan konsep yang kemudian menjadi bahan hafalan bagi siswa, tidak jarang pembelajaran IPA bahkan dilaksanakan dalam bentuk latihan-latihan penyelesaian soal-soal tes, semata-mata dalam rangka mencapai target nilai tes tertulis evaluasi hasil belajar merupakan prestasi siswa dn kesuksesan guru dalam mengelola pembelajaran.

Pembelajaran IPA memiliki tiga aspek penting, yaitu sikap, proses dan produk agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru cara ilmuan bekerja dalam menemukan fakta baru. Tetapi pada kenyataannya, pembelajaran IPA hanya menekankan IPA sebagai produk, menghafal konsep, teori dan hukum. Keadaan ini menjadi lebih parah oleh pembelajaran yang hanya berorientasi pada tes / ujian nasional. Sehingga akibatnya IPA sebagai proses, sikap, dan produk belum tersentuh dalam pembelajaran.⁴⁸

_

⁴⁸ Trinanto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 100-101.

E. Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Pembelajaran IPA

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan program macromedia flash adalah salah satu dari beberapa komponen yang mendasari akan terwujudnya suatu pembelajaran yang efektif. Karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT macromedia flash ini diinginkan akan dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan program macromedia flash ini diperlukan dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk memudahkan proses belajar mengajar guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

F. Motivasi

1. Definisi Motivasi

Kata "motif" diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (*Kesiapsiagan*). Berawal dari kata "motif" itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk memcapai tujuan sangat dirasakan mendesak.⁴⁹

⁴⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 73

2. Macam-Macam Motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat berfariasi.⁵⁰

- a. Motivasi dilihat dari dasar pembentuknya
 - Motif-motif bawaan

Yang dimaksud dengan motif bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, dorongan untuk beristirahat.

- Motif-motif yang dipelajari
 Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai
 contoh misalnya: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu
 pengetahuan, dorongan untuk mengajar didalam masyarakat.
- b. Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodwoorth dan Marquis
 - Motif untuk kebutuhan orgnis meliputi, misalnya: kebutuhan untuk minum, makan, bernafas, seksual, berbuat dan kebutuhan untuk beristirahat.
 - Motif-motif darurat, yang termasuk jenis motif ini antara lain: dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas, untuk berusaha, untuk memburu.

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 86-91

Motif-motif objektif. Dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat. Motif-motif ini muncul karena dorongan untuk dapat menghadapi dunia luar secara efektif.

c. Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberpa ahli yang mendorong jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jamani seperti misalnya: refleks, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohaniah adalah kemauan.

d. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

Faktor Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya untuk perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada sorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorng yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tau besok paginya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya atau temannya.

3. Tujuan Motivasi

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

Bagi seorang guru tujuan motivsi adalah bentuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul kemauan dan keinginannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai yang diharapkan dan ditetapkan didalam kurikulum sekolah. Sebagai contoh, seorang guru memberikan pujian kepada seorang siswa yang maju kedepan kelas dan dapat mengerjakan hitungan matematika dipapan tulis. Dengan pujian itu, dalam diri anak tersebut timbul rasa percaya pada diri sendiri. Disamping itu timbul keberaniannya sehingga ia tidak takut dan malu lagi jika disuruh maju kedepan kelas. ⁵¹

4. Indikator Motivasi

Dengan motivasi belajar siswa daapat menggambarkan aktivitas dan inisiatif dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Indikator belajar menurut Hamzah B Uno dapat diklasifiksikan sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginaan berhasil
- b) Adanya dorongan dan kebutuhn dalam belajar
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

⁵¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (bandung: Remaja Rosdakarya, 1992), hlm 73.

- d) Adanya pengargaan dalam belajar
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f) Adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas bahwa motivasi belajar IPA berarti keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan, menjamin, dan memberikan arah pada kegiatan belajar IPA guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Faktor-faktor fisiologis, antara lain yaitu kelelahan baik kelelahan mental maupun fisik
- b) Kemampuan siswa termsuk intelegensi
- c) Kondisi siswa
- d) Kondisi lingkungan siswa
- e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dn pembelajaran
- f) Upaya guru dalm membelajarkn siswa cara meningkatkan keinginan seseorang melakukan sesuatu.
- g) Emosi atau yang disebut dengan kondisi yang termotivasi meigkatkan keinginan seseorang melakukan sesuatu.

6. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut De Decce dan Grawford ada empat fungsi guru sebagai pegajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik yaitu:

a) Menggairahkan anak didik

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas yang dilakukan secara rutin maka seorang guru harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Guru harus memelihara minat anak didik dalam belajar. Untuk dapat meningkatkan kegairahan anak didik, guru harus mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai disposisi awal setiap anak didiknya

b) Memberi harapan realistis

Guru harus memberi harapan-harapan anak didik yang realistis dan memodifikasi harapan-harapan yang kurang atau tidak realistis.

Untuk itu guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan dan kegagalan akademis anak didik di masa lalu.

c) Memberikan insentif

Bila anak didik mengalami keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah kepada anak didik (dapat berupa pujian, angka yang baik, dan sebagainya) atas keberhasilannya, sehingga anak didik terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuantujuan pengajaran. Insentif yang demikian aiakui keampuhannya untuk membangkitkan motivasi yang signifikan.

d) Mengarahkan perilaku anak didik

Mengarahkan perilaku anak didik adalah tugas guru. Guru dituntut untuk memberikan respon terhadap anak didik yang tak terlibat langsung dalam kegiatan belajar dikelas. Anak didik yang diam, yang memberikan keributan, yang berbicara semaunya dan sebagainya harus diberikan teguran secara arif daan bijaksana.

7. Kajian Landasan Teori Motivasi Belajar

Pembelajaran akan berlangsung lebih baik jika siswa berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Salah satu faktor siswa aktif dalam pembelajaran adalah adanya motivasi siswa. landasan teori pembelajaran yang terkait dengan motivasi belajar khususnya yang berhubungan dengan penggunaan media adalah teori behavioristik oleh Skiner yang dikenal dengan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori ini belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar dan juga dapat berupa perasaan atau tindakan.

Lebih lanjut Skinner menjelaskan bahwa hubungan antara stimulus dan respon teradi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku. Artinya adalah stimulus-stimulus yang diberikan

 $^{^{52}}$ Asri, Budiningsih. $Belajar\ dan\ Pembelajaran$. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 20

akan saling berinteraksi dan interaksi tersebut akan memperngaruhi besarnya respon yang akan diberikan.⁵³ Dalam penelitian ini, stimulus yang akan diberikan kepada siswa dalam pembelaajaran IPA adalah media Flash. Keterangan yang terkait dalam aplikasi teori behavioristik dalam pembelajaran adalah pada sub selanjutnya.

8. Aliran Teori Behavioristik dalam Motivasi Belajar

aliran psikologi belajar behavioristik menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori dengan model stimulus respon menempatkan siswa untuk pembentukan prilaku (shaping), yakni mengarahkan siswa untuk berfikir linier yakni agar siswa mencapai target tertentu. Skinner berpendapat dalam teori behavioristiknya bahwa pengetahuan adalah obyektif, terstruktur dengan rapi, dengan demikian siswa diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Disamping itu, aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pemelajaran tergantung pada beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, media dan fasilitas yang tersedia. Ini disebut dengan prinsip "contiguity" yakni dekatnya atau segeranya respon terjadi setelah stimulus. Jadi makin kecil interval antara stimulus dan respon, makin mudah pelajaran itu berhasil.

.

 $^{^{53}}$ Budiningsih, $Belajar\ dan\ Pembelajaran,\ hlm.\ 24$

9. Prinsip-prinsip Teori Belajar

Terkait dengan prinsip-prinsip motivasi belajar sebagai landasan untuk memotivasi siswa, ada beberapa prinsip yang peru diketahui, seperti yang dijelaskan oleh Surya adalah sebagai berikut:

- 1. Prinsip kompetisi, yaitu persaingan secara sehat baik inter atau antar siswa itu sendiri. White dalam Nasution mengungkapkan bahwa konsep kompetisi adalah kegiatan anak (*keterlibatan diri*) secara efektif dengan lingkungannya yang memberikan rasa mampu.⁵⁴
- 2. Prinsip pemacu, yaitu prinsip yang membuat siswa melakukan perhatian terhadap pelajaran seperti guru memberikan informasi, nasehat, amanat, peringatan dan teladan. Prinsip ini sesuai dengan teori behavioristik yang memandang bahwa segala sesuatu di dunia ini telah teratus dan terstruktur, maka siswa harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas. Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial dalam belajar.
- 3. Prinsip ganjaran dan hukuman. Menurut Edwin Guthrie yang juga menganut teori behavioristik menjelaskan bahwa hukuman memegang peranan penting dalam belajar. Namun ada beberapa alasan Skinner tidak sependapat dengan Ghutrie dengan beberapa alasan yaitu pengaruh hukuman terhadap tingkah laku bersifat sementara, berdampak psikologis yang kurang baik, dan hukuman

⁵⁴ Nasution, *Berbagai Pendekaan dalam Proses Belajar & Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 182

mendorong si terhukum mencari cara lain agar terbatas dari hukuman. Dengan kata lain Skinner menggunakan istilah penguat negatif. Penguatan negatif tidak sama dengan hukuman (sebagai stimulus) diberikan kepada siswa yng melakukan kesalahan agar respon yang muncul berbeda dengan respon yang sudah ada, sedankan penguatan negatif (sebgai stimulus) harus dikurangi. Dengan penurangan ini mendrong siswa untuk meperbaiki kesalahannya.

- 4. Prinsip kejelasan dan kedekaan tujuan. Menurut teori behavioristik tujuan pembelajaran adalah penekanan pada penambahan pengetahuan. Yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes.
- 5. Prinsip pemahaman hasil. Motivasi yang dianggap lebih tinggi trafnya dari pada penguasaan tugas ialah "achievement motivation" yakni motivasi untuk mencapai dan menghasilkan sesuatu.
- 6. Prinsip pengetahuan minat dan lingkungan yang kondusif. Menurut Skinner dalam Nasution bahwa masalah motivasi bukn soal memberikan motivasi, akan tetapi mengatur kondisi belajar sehingga memberikan penguatan (reinforcement)⁵⁵

_

⁵⁵ Nasution, Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar, hlm. 182

10. Faktor Pendukung dan Penghambat Motivasi Belajar

a. Faktor Pendukung

Di antara faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:⁵⁶

- 1) Kemampuan siswa yang memadai dalam pelajaran
- Bila situasi dan kondisi belajar kondusif dan unsur dinamisme dalam pembelajaran.⁵⁷
- 3) Adanya pikiran positif bahwa mata pelajaran itu akan sangat berguna dimasa mendatang.
- 4) Cita-cita dan aspirasi siswa disertai dengan upaya guru dalam membelajarkan siswa.

b. Faktor Penghambat

Adapun faktor yang menghambat motivasi sebagaimana dijelaskan oleh Djamarah adalah sebagai berikut:⁵⁸

- Dari siswa sendiri, yaitu siswa yang lemah dalam mata pelajaran sehingga sering kehilangan harga diri karena gagal memecahkan masalah dengan tepat dan anak didik merasa terpaksa dengan tugastugas yang diberikan oleh guru.
- 2) Materi dan sarana prasarana, dari segi materi, siswa sering diajarkan materi yang tidak sesuai dengan tingkatan atau umur, hal itu akan berdampak saat siswa menghadapi ujian karena soal yang tidak dimengerti. Dan untuk sarana, yaitu siswa tidak nyaman dengan

⁵⁸ Djamarah. *Psikologi Belajar*, 136-140

⁵⁶ Saiful, Bahri, Djamarah. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 115

⁵⁷ Mujiono dan Dimyati, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hlm. 97

- keadaan ruang belajar yang tidak menyenangkan, metode dan media yang digunakan guru tidak menarik bagi siswa.
- 3) Teman, teman juga dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam hal ini motivasi siswa menurun bila siswa yang bersangkutan tidak memiliki daya tangkap yang seimbang dengan teman-temannya, pengelompokan dengan teman yang sama-sama lemah atau dengn teman yang tidak disukainya.

11. Peranan Motivasi dalam Belajar

Berpijak dari teori behavioristik stimulus respon yang terkait dengan motivasi Skinner menjelskan dalam Nasution bahwa mengatur kondisi belajar yang baik sehingga menimbulkan penguatan (reinforcement) kepada siswa seperti menggunakan media belajar dan desain kelas yang baik adalah salah satu cara yang menimbulkan motivasi siswa. sehubungan dengan hal tersebut, Sudirmn mengatakan bahwa secara umum ada empat fungsi motivasi sebagai berikut:

- a. Mendorong untuk berbuat; motivasi dalam hal ini sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- Menentukan arah perbuatan yakni dengan motivasi dapat memberikan arah sesuai dengan rumusan tujuan.
- c. Menyeleksi perbuatan, sebagai contoh siswa yang akan menghadapi ujian akhir tidak akan menyia-nyiakan waktunya untuk hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan ujian atau kelulusan.

d. Penumbuhan gairah, merasa senang, dan semangat untuk belajar. Yakni siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki banyak energi untuk belajar. Sedangkan aspek motivasi yang tediri dari minat, perhatian, konsentrasi dan ketekunan.

Dengan keterangan sebagai berikut:

a. Aspek Minat

- 1. Siswa mengikuti pelajaran dengan semangat
- 2. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru
- 3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru

b. Aspek Perhatian

- 1. Siswa mau mendengarkan petunjuk dari guru dalam mengerjakan soal
- 2. Siswa mau mengikuti intruksi guru untuk melaksanakan tugas
- 3. Siswa tidak berbicara diluar materi pelajaran

c. Aspek Konsentrasi

- Siswa memusatkan perhatian pada penjelasan guru dalam mengerjakan tugas
- 2. Siswa memusatkan perhatian pada pertanyaan Teman atau guru

d. Aspek ketekunan

- 1. Siswa mencatat keterangan guru
- 2. Siswa membaca buku dengan sungguh-sungguh
- Siswa berusaha mencari jawaban atas tugas yang diberikan oleh guru

- 4. Siswa menyelesaikan tugas secepatnya
- 5. Siswa memberikan masukan kepada Teman atas pertanyaan guru.⁵⁹

G. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. ⁶⁰ Kegiatan atau tingkah laku belajar sendiri dari kegiatan psikis dan fisis yang saling bekerja sama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. ⁶¹

Sebagai landasan dengan apa yang dimaksud dengan belajar, dikemukakan beberapa definisi terkait pengertian belajar yaitu: 62

1) Hilgard dan Bower, "belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan bawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelemahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

-

⁵⁹ Iis Kurniawati, *Pengaruh Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan* (PBMP) dalam Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Darul Ulum Gondang Legi Malang, 2015.

⁶⁰ H. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampauan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran* (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 74.

Syaiful Sagala, Konsep dan Makma Pembelajaran (Bandung ALFABETA, 2005), hlm. 11-12.
 Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung: Remaja RosdaKarya, 2011), hlm.84

2) *Gagne*, mengatakan bahwa: "Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatnnya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi kewaktu sesudah ia mengalami situasi tadi".

Menurut Gagne hasil belajar dimasukkan kedalam lima kategori. Guru sebaiknya menggunakan kategori ini dalam merencanakan tujuan intruksional dan penilaian.⁶³

a) Informasi verbal.

Informasi verbal ialah tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain. Siswa harus mempelajri berbagai bidang ilmu pengetahuan, baik yang bersifat praktis maupun teoritis. Informasi verbal amat penting dalm pengajaran, terutama disekolah dasar.

b) Kemahiran Intelektul

Kemahiran intelektual menunjuk pada "knowing how" yaitu bagaimana kemampuan seseorang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri.

c) Pengaturan kegaitan kognitif

Pengaturan kegiatan kognitif yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, khusunya bila sedang belajar dan berpikir. Orang yang mampu mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam bidang kognitif akan dapat

⁶³ Sri Esti Wuryani, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm. 218-220.

menggunakan semua konsep dan kaidah yang pernah dipelajari jauh lebih efisien dan efektif, dari pada orang yang tidak berkemampuan demikian.

d) Sikap

Sikap yaitu sikap seseorang terhadap suatu objek misalnya, siswa bersikap positif terhadap sekolah, karena sekolah berguna baginya. Sebaiknya, dia bersikap begatif terhadap pesta-pesta karena tidak ada gunanya, hanya membuang waktu dan uang saja.

e) Keterampilan motorik.

Keterampilan motorik yaitu seseorang yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerik jasmani dalam urutan tertentu dengan mengdakan koordinasi antara gerak-gerik berbagai anggota badan secara terpadu. Misalnya, sopir mobil dengan termpil mengendarai kendaraannya, sehinnga konsentrasinya tidak hanya pada kendaraan, tapi juga pada arus lalu lintas dijalan.

- 3) *Morgan*, mengemukakan, "Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman"
- 4) Witherington, mengemukakan: "belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pegertian".

Hasil belajar sangat berguna baik bagi siswa maupun bagi guru pengelola pendidikan. Hasil belajar dapat disumbangkan untuk meningkatkan belajar siswa dengan cara:⁶⁴

- a) Menjelaskan hasil belajar yang dimaksud
- b) Melengkapi tujuan pendek untuk waktu yang akan datang
- c) Memberikan umpan balik terhadap tujuan belajar
- d) Memberikan informasi tentang kesulitan belajar, sehingga dapat dipergunakan untuk memilih pengalaman belajar yang akan datang.

Sejalan dengan Siti Suryasubrata mengemukakan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor eksternal. Faktor ekternal diantaranya adalah kemampuan yang dimilikinya. Disamping itu untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajr tersebut individu menggunakn kemampuan pada ranah-ranah:

(a) Kognitif

Yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari karegori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

(b) Afektif

Yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksireaksi yang berada dalam penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan,

_

⁶⁴ H. Nashar, *Peranan*, hlm. 80-81

⁶⁵ Svaiful Sagala, Konsep, hlm. 12

partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organiasi dan pembentukan pola hidup.

(c) Psikomotorik

Yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, periapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas.

Dari teori dan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah merupakan hasil dari perubahan tingkah laku yang diperoleh individu sebagai tujuan dari perbuatan belajar yang dilakukannya. Hasil belajar itu meliputi semua aspek perilaku (aspek kognitif, afektif, dan psikomotor).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Dimana, dalam penekatan kuantitatif, peneliti mengambil jarak dengan yang diteliti, karena hubungan yang dibangun adalah hubungan antara subjek dan objek, sehingga akan mendapatkan tingkat objektivitas yang tinggi. Berbeda dengan pendekatan kualitatif, peneliti tidak mengambil jarak dengan yang diteliti karena hubungan yang dibangun didasarkan pada saling kepercayaan dan dilakukan secara intensif. Maksudnya ialah responden diperlakukan sebagai partner bukan sebagai objek penelitian. 66

Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁶⁷ Hal ini sesuai dengan konsep dasar penelitian eksperimen seperti yang dijelaskan oleh ainin bahwa dalam penelitian eksperimen harus mengungkapkan hubungan sebab akibat antar variabel, dan menguji pengaruh dua variabel tersebut. Suharsimi menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah untuk membagkitkan timbulnya suatu keadaan atau kejadian,eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan.⁶⁸

⁶⁶ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 149

Sugiono. Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta.2010), hlm 72.
 Suharsimi. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 9.

Ada tiga jenis rancangan penelitian eksperimen yaitu rancangan pra eksperimen, eksperimen semu dan eksperimen murni. (1) pra eksperimen adalah rancangan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat hanya dengan melibatkan satu kelompok subjek sehingga tidak ada kontrol yang ketat terhadap variabel ektra. Eksperimen semu (Quasi Experimental) ialah rancangan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat yang melibatkan satu kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen. ⁶⁹ Dan (3) eksperimen murni adalah rancangan dengan melibatkan satu variabel eksperimen yang berkaitan diberikan perlakuan khusus 9manipulasi) dan satu kelmpok kotrol dengan perlakuan yang berbeda setelah itu menguji hasil.⁷⁰

Terkait dengan penelitian ini yang meggunakan pendekatan kuantitatif, berdasarkan kepada definisi tersebut, yakni: penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan presentasi, rata-rata, chi kuadrat dan perhitungan statistik lainnya. Dengan kata lain penelitian kuanitatif adalah melibatkan diri dalam perhitungan atau angka kuantiatas.⁷¹

Adapun untuk jenisnya, penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi (Quasi Eksperimental). Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian memang benar-benar mampu menunjukkan adanya perubahan penggunaan media pembelajaran Macromedia Flash pada pembelajaran IPA kelas IV. Teknik pengambilan data yang diterapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu pretest, posttest, dan penggunaan lembar evaluasi kegiatan belajar siswa.

⁶⁹ Sukmadinata, Nana Saodih. *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung:Rosdakarya, 2007), hlm

^{59.}Nasution, *Metode research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 36. ⁷¹ Lexy, J. Maleong. Metodologi Penelitian Kualitatiif (Bandung: PT Remaja Rosda Karya. 2005), hlm 3.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Control-Group*pretest-posttest Design seperti pada table dibawah ini:

Tabel 4 Rancangan Penelitian Eksperimen 2 kelompok⁷²

Group	Pretest	Treatment	Postest
KE	T1	X1	T2
KK	T1	X2	T2

Keterangan:

KE: kelompok eksperimen menggunakan media Pembelajaran Macromedia Flash

KK: kelompok control tanpa menggunakan media Pembelajaran Macromedia Flash

T1 : Pre-test untuk mengungkap kemampuan awal

T2: Post-test untuk mengungkap kemampuan akhir

X1 : proses belajar IPA dengan menggunakan media Pembelajaran

Macromedia Flash

X2 : proses belajar IPA tanpa menggunakan media Pembelajaran Macromedia Flash

Table diatas menunjukkan bahwa terdapat dua kelompok belajar yaitu yaitu kelas control dan kelas eksperimen dengan dua perlakuan yaitu pembelajaran dengan konvensional pada kelas control dan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran Pembelajaran Macromedia Flash

_

 $^{^{72}}$ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 12

pada kelas eksperimen kedua kelas diberi materi dan waktu yang sama, hanya dalam kegiatan pembelajaran kelas control dengan kelas eksperimen diberi pre-test untuk mengukur hasil belajar IPA pada materi sumber daya alam.

B. Variabel Penelitian

Menurut hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain, maka variabel dapat dibedakan menjadi variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbunya variabel terikat.

- 1. Variabel Independen (bebas): Media Pembelajaran Berbasis ICT (program Macromedia Flash).
- 2. Variabel Dependen (terikat): Motivasi dan Hasil Belajar

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasinya yaitu, dengan mengambil data dari seluruh siswa kelas IV yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang

ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.⁷³

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang yang tediri dari dua kelas terdiri dari 36 siswa. Penelitian dilakukan tapada tahun ajaran 2015/2016. Kelas sampel penelitian ditentukan dengan teknik *purpose random sampling* yakni kelas sampel ditentukan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan, dua kelas digunakan sebagai sampel penelitian. Satu kelas digunakan sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas yang lainnya sebagai kelas control. Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran ICT menggunakan beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan dilanjutkan refleksi guna mengetahui pemahaman serta ketercapaian siswa terhadap materi pelajaran IPA (Sumber Daya Alam) setelah menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh yang ada dipopulasi, hal seperti ini dikarenakan adanya keterbatasan dana atau biaya, tenaga dan waktu, maka oleh sebab itu

⁷³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D.* (Bandung: Alfabeta. 2013).hlm.115

_

peneliti dapat memakai sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul betul representatif atau dapat mewakili. ⁷⁴ Karena penelitian ini dengan pendekatan eksperimen yang mengharuskan adanya variabel kontrol dan variabel yang diberikan eksperimen, juga mengingat kemampuan peneliti baik dari segi waktu, tenaga, dan dana, maka peneliti dengan demikian membagi kelas eksperimen dengan kelas kontrol berdasarkan kelas, disamping itu sifat populasi yang homogen yakni pada tingkat kelas yang sama. Sebab itu peneliti melakukan teknik sampling untuk memilih kelas untuk diberi eksperimen.

Pembagian sampel untuk kelompok eksperimen dan untuk kelompok control merujuk pada sugiono dengan pelaksanaan eksperimen sederhana bahwa jumlah sampel minimal 10 sampai 20.⁷⁵

D. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi,angket, dokumentasi, dan wawancara.

1. Teknik observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti. Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah proses pembelajaran eksperimen dan data yang berkaitan dengan sejauh mana pengaruh penggunaan pembelajaran Macromedia Flash

⁷⁴ *Ibid*, hlm. 117

⁷⁵ *Ibid*, hlm. 132

⁷⁶ Naution, *Metode Ressearch: Penelitian Ilmiah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 106

dan manfaatnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa saat pembelajaran yang berlangsung. Dalam hal ini peneliti sebagai pelaku eksperimen ini akan mengamati saat guru pada proses belajar mengajar.

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti, serta memungkinkan peneliti melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian yang terjadi pada keadaan sebenarnya⁷⁷

Teknik observasi dugunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran IPA yang berlangsung dalam kelas. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengamati berbagai kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa didalam kelas.

2. Teknik Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden agar dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup (jawabannya sudah disediakan dilembar angket tersebut) atau terbuka (responden diberi kesempatan untuk menjawab, tentunya sesuai petunjuk pengisian angket). Angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dari siswa yang masuk dalam kelas eksperimen.

⁷⁷ Lexy Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm, 147

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 142

Angket yang digunakan adalah berbentuk angket berstruktur atau angket tertutup. Yaitu yang dirancang sedemikian rupa untuk mendapatkan data yang terkait dengan pendapat pribadi mengenai proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT program macromedia Flash, perbedaan media pembelajaran berbasis ICT program macromedia flash dengan media yang pernah dipakai oleh guru sebelumnya, dan hal yang terkait dengan motivasi dan hasil belajar siswa, kesenangan dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT program macromedia flash. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT program macromedia Flash.

3. Teknik Dokumentasi

Dari dokumentasi ini peneliti akan mengumpulkan data sebagai berikut, antara lain:

- a) Kondisi media pembelajaran
- b) Sarana dan Prasarana
- c) Proses pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis ICT (Macromedia Flash)
- d) Denah sekolah
- e) Data siswa

⁷⁹ Nasution, *Metode*, hlm. 127

_

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

Dokumentasi adalah pengumpulan data dengan menambil data-data dari catatan, dokumentasi, administrasi yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Daam hal ini dokumentasi diperoleh melaui dokumen-dokumen atau arsip-arsip dari lembaga yang diteliti.⁸¹

Teknik ini digunakan untuk menganalisis dokumen yang telah didapatkan dari hasil observasi. Dokumen yang dimaksud berupa berbagai catatan lapangan Pembelajaran Berbasis ICT pembelajaran IPA dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dokumentasi ini digunakan untuk mengamati dan mengabadikan aktivitas siswa dan aktivitas guru selama pembelajaran, dan menganalisis data untuk mengambil kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Selan itu dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian.

⁸¹ Nasution, Metodologi Research Penelitian Ilmiah (Jakarta: Bum Aksara, 2003), hlm. 143

⁸⁰ Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013), 329

4. Teknik Wawancara

Wawancara ialah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui suatu hal dari responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden sedikit atau kecil. Responden secara detail dengan jumlah responden secar

Jenis wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara pembicaraan informal/wawancara bebas. Pada jenis wawancara ini petanyaan yang diajukan sangat bergantung pada wawancara itu sendiri, jadi bergantung pada spontanitasnya dalam mengajukan pertanyaan kepada terwawancara.

Maksud diadakan wawancara sebagaimana ditegaskan Lincoln dan Guba dalam Maleong adalah mengkonstruksikan mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntunan, kepedulian, dan lain-lain.⁸³

Teknik ini dugunakan untuk memperoleh data dari guru dan siswa tentang pelaksanaan pembelajaran IPA dalam kelas dan mencari informasi mengenai kesulitan yang dialami oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran IPA dan factor penyebabnya.

-

⁸² Sugiyono, op. cit, hlm 137

Sugryono, op. ett, inn 137

83 Lexy Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm, 186.

5. Teknik Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan kepada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis didalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar, minat, bakat, sikap, kecerdasan, reaksi motorik dan berbagai aspek kepribadian lainnya.

Peneliti akan memberikan dua macam tes, yaitu pra test dan post test, yaitu soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT program macromedia flash yang setelah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT program macromedia flash dalam pembelajaran, dengan tujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis ICT program macromedia flash terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam penguasaan siswa dalam pembelajaran IPA.

Teknik tes digunakan dengan maksud untuk mengetahui perubahan motivasi dan hasil belajar siswa pelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran Berbasis ICT (macromedia Flash).

E. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menangkap data penelitian. Dalam menukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan instrumen yang berupa angket (kuisioner), dimana butir-butir pertanyaan atau pernyataan dalam angket dikembangkan berdasarkan atas teori yang relevan dengan masing-masing

variabel penelitian, (1) variabel bebas yaitu media pembelajaran berbasis ICT (Macromedia Flash) dan (2) variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang. Variabel akan menggunakan skala likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih lima alternatif jawaban pada skala likert.

1. Alat Ukur

Alat ukur varibel media pembelajaran berbasis ICT (Macromedia Flash) terdiri atas 10 item pertanyaan dan pernyataan. 10 item diberikan untuk angket sebelum eksperimen dan angket sesudah eksperimen. Jawaban dari setiap pertanyaan atau pernyataan tersebut memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata seperti: sangat menyenangkan, menyenangkan, kurang menyenangkan, tidak menyenangkan, sangat tidak menyenangkan. Dengan demikian, dalam pengukuran variabel penelitian responden diminta untuk menyiapkan persepsinya dengan memilih salah satu dari alternatif jawaban dalam skala satu sampai dengan empat.

Tabel 5 Penelitian item Sebelum dilakukan Eksperimen

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Tidak Pernah	Nilainya 1
Kadang-Kadang	Nilainya 2
Sering	Nilainya 3
Selalu	Nilainya 4

Tabel 6 Penelitian item Sebelum dilakukan Eksperimen

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Ya	Nilai 1
Tidak	Nilai 0

2. Uji Validitas

Validitas adalah salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan satu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.⁸⁴

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment kemudian membandingkan r hitung dari setiap item pertanyaan dengan r tabel dengan n = 10 dengan taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% dengan asumsi jika r hitung \leq dari r tabel maka item tersebut adalah valid.

⁸⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 168

_

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi apabila tes (alat pengumpul data) yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur.

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya.

Setelah diketahui jumlah item yang valid, selanjutnya uji reliabilitas instrumen yang berorientasi pada pengertian bahwa angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, uji reliabilitas sendiri menggunakan *koefisien Cronbach Alpha* dengan alat SPSS Versi 16 *for windows*.

Suatu angket dikatakan reliabel jika nilai r alpha yang dihasil \mathbf{kan} adalah positif dan lebih besar dari r tabel atau sebesar 0 > 0.05.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, setelah data terkumpul loengkap, data harus dianalisis baik menggunakan analisis kualitatif atau kuantitatif. Maleong dalam hasan mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data

kedalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis motivasi seperti sasaran data.⁸⁵

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dimana dikatakan Hasan bahwa analisis kuantitatif merupakan analisis yang menggunakan analisis yang bersifat kuantitatif. Yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti model matematika, model statistik dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam suatu uraian.⁸⁶

Penelitian ini merupakan penelitin eksperimen kuasi dengan pendekatan kuantitatif, maka dalam analisa datanya akan menggunakan rumus statistika, yaitu uji t-test dan uji Regresi.

1. Data dan Sumber Data

a. Data

Data adalah hasil pencatatan penelitian, baik yang berupa angka ataupn fakta. Data disebut juga sebagai segala fakta dan angka dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Data dapat diartikan juga sebagai informasi/keterangan baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan fakta. Sedangkan informasi merupakan hasil pengolahan data yang dipakai untuk suatu keperluan. Disamping itu data memiliki kegunaan sebagai berikut yaitu untuk mengetahui atau

M. Iqbal Hasan, *Metode Penelitin dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), hlm. 97
 Ibid. hlm. 82.

⁸⁷ Sudarmayanti, *Sumber Daya Manusia dan Produktifitas Kerja* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm.72.

⁸⁸ Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, hlm. 118.

memperoleh gambaran tentang suatu keadaan atau persoalan dan untuk membuat keputusan atau pemecahan persoalan. ⁸⁹

Dalam penelitian, data dapat dikualifikasikan dalam dua kategori, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Sebagaimana diketahui, bahwa data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau kualitatif yang diangkakan (scoring). Data kuantitatif dapat dikelompokkan dalam data diskrit dan data kontinum. Diskrit adalah data yang diperoleh dari hasil menghitung atau membilang (bukan mengukur). Misalnya jumlah sepeda motor ada 1000, jumlah orang 100 dan sebagainya. Data ini bisa disebut dengan data nominal yang biasanya diperoleh dari hasil penelitian survey. Adapun data kontinum adalah sebaliknya yaitu data yang diperoleh dari hasil pengukuran dan dikelompokkan dalam data ordinal, interval dan rasio.

Dari pengertian data diatas, maka penelitian ini akan menggunakan data kualitatif yang akan diangkakan selanjutnya disebut dengan kuantitatif yang berbentuk data interval contohnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPA yang dikategorikan dalam lima tingkatan dengan menggunakan skala likert. 92 Skala likert untuk angket pra eksperimen, yakni model angket yang mengukur sikap dan pendapat

⁸⁹ Supranto. J. *Metode Ramalan Kuantitatif Untuk Perencanaan:* edisi kedua (Jakarta: PT. Gramedia), hlm. 2

⁹⁰ Ainin. Metodologi Penelitian Bahasa Arab (Malang: Hilal pustaka, 2010), hlm. 12

⁹¹ Sugiono, Statistika Untuk Penelitian, hlm. 15

⁹² Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D (Bandung: Alfabeta. 2010), hlm. 93

seseorang atau kelompok sesuai diberi bobot nilai 5 – 1. Misalnya yang sesuai diberi bobot 5 untuk pilihan "selalu", bobot 4 untuk pilihan "sering", bobot 3 untuk "kadang-kadang" dan bobot 2 untuk "jarang" serta bobot 1 untuk pilihan "tidak pernah".

Instrumen penelitian dengan menggunakan skala likert dapat dibuat dalam dua bentuk yaitu bentuk checklist dan pilihan ganda. Adapun yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk pilihan ganda. Karena yang akan menjawab angket adalah anak-anak. Dengan menggunakan pilihan ganda mereka lebih familier dibanding dengan bentik checklist, instrumen ini untuk model angket sebelum eksperimen.

Skala kedua yang digunakan adalah skala guttman untuk angket setelah eksperimen. Skala ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang lebih tegas, yaitu ÿa-tidak", "benar-salah", "pernah dan tidak pernah". Skala guttman ini dapat dibuat skor tertinggi satu dan skor terendah nol. Misalnya untuk jawaban ya diberi skor 1 dan jawaban tidak diberi skor 0. Adapun analisanya sama seperti pada skala likert. ⁹³

Sedangkan untuk keperluan analisis data, maka peneliti mengumpulkan sejumlah data primer yang langsung didapatkan dari responden melalui jawaban angket sebelum eksperimen dan setelah eksperimen dan tes (pre test dan post test).

b. Sumber Data

_

⁹³ Sugiono, Peelitian Kuantitatif dan Kualitatif, hlm. 96.

Sumber data dalam penelitian ini berupa:

- (a) Data Primer, yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan memerlukannya. Data primer disebut juga data asli.⁹⁴ Data yang diambil berupa media pembelajaran berbasis ICT (Macromedia Flash) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
- (b) Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, seperti data yang diperoleh dari jurnal-jurnal penelitian, litaratur, dan buku-buku kepustakaan, situs-situs internet dan data lainya yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti untuk menjadikan sebagai landasan teori dalam mencari alternatif pemecahan yang dihadapi.

2. Prosedur Penelitian Data

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahapan yakni:

a. Tahap Penentuan Judul

Pada tahap ini, peneliti melakukan prosedur penentuan dengan judul sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh pihak program studi PGMI. Adapun langkah-langkah penentuan judul tersebut adalah sebagai berikut:

 Pengajuan pengajuan 3 judul ke program studi PGMI untuk kemudian dirapatkan oleh pihak program studi.

.

⁹⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar*, hlm. 82.

 Penetapan satu judul yang telah direkomendaikan oleh pihak program studi PGMI.

b. Tahap Perancangan

Tahap selanjutnya adalah merancang dan mendesain pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran IPA kelas 4 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

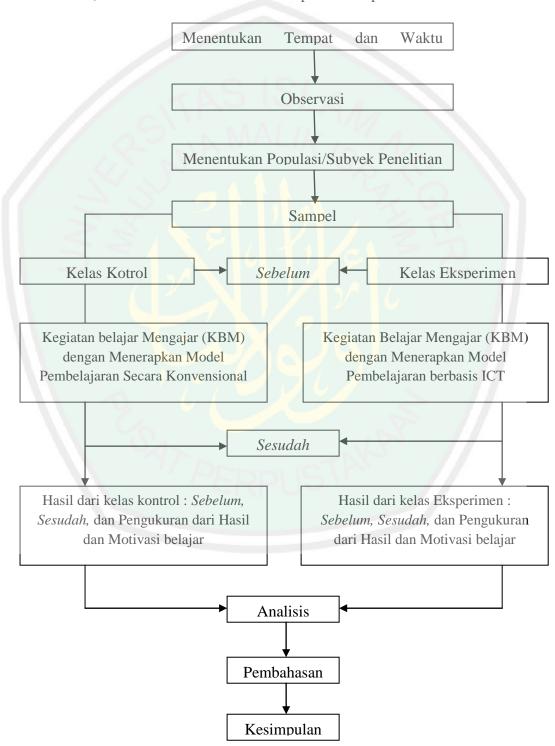
- Mengobservasi proses kegiatan belajar mengajar di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.
- 2) Menentukan materi pembelajaran dalam penelitian
- 3) Membuat model pembelajaran yang akan diteliti beserta instrumennya. kontrol menggunakan pembelajaran Kelas konvensional dan kelas eksperimen menggunakan pembelajaran berbasis ICT.

c. Tahap Perlakuan

Setelah tahap perancangan selesai, peneliti melanjutkan tahapan berikutnya yakno tahap pelaksanaan penelitian dengan memberikan perilaku model pembelajaran yang telah dirancang. Tahap ini dilaksanakan dalam beberapa langkah sebagai berikut:

- Menentukan sampel menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan teknik total sampling.
- Melakukan tes awal terhadap sampel untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- Menerapkan pembelajaran konvensioanal pada kelas kontrol dan menerapkan pembelajaran berbasis ICT pada kelas eksperimen.
- 4) Memberikan tes akhir terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.



3. Analisis Data

Berdasarkan variabel yang akan disajikan maka hipotesis statistic diuji dengan menggunakan uji bertanda wilcoxon yaitu pengukuran pada dua subjek yang sama terhadap suatu perlakuan sebelum dan sesudah mengalami perlakuan dengan bantuan SPSS 16. Pada penggunaan program SPSS pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan cara membandingkan selisih antara mean yang diperoleh kelompok yang diberi perlakuan dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan, dengan taraf signifikan yang diterapkan yaitu kesalahan 5%.

Untuk menganalisis data hasil observasi dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Jawaban benar diberikan nilai satu dan siswa dianggap sudah dapat memahami konsep, jika jawaban salah diberi nilai nol dan siswa dianggap belum memahami konsep.
- 2. Menentukan presentasi rata-rata kelas dari keseluruhan jumlah siswa yang diteliti dan pemahaman konsep siswa dengan memakai rumus sebagai berikut:

$$R = \sum \frac{\text{nilai seluruh siswa}}{\text{banyak siswa}}$$

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, kategori pemahaman siswa setelah proses pembelajaran, dengan memperoleh prosestase sebagai berikut:

Tabel 9 Presentasi Pemahaman Siswa Setelah Proses Pembelajaran 95

No	Presentasi Nilai		
	Nilai	Prosentasi	Kategori
1	≥ 70	≥ 70 %	Tuntas
2	= 70	= 70 %	Tuntas
3	≤ 70	≤ 70 %	Tidak Tuntas

Dari table diatas dapat dilihat bahwa nilai yang lebih besar dari 70 (diatas KKM) memiliki kategori tuntas, nilai yang sama dengan 70 (KKM) memiliki kategori tuntas, dan nilai yang kurang dari 70 (di bawah KKM) memiliki kategori tidak tuntas.

Sedangkan untuk mengetahui persentase motivasi siswa diperoleh melalui hasil observasi siswa. Data dari hasil observasi motivasi belajar siswa kemudian dimasukkan dalam table yang terlampir dalam lampiran. Dengan aspek motivasi yang tediri dari minat, perhatian, konsentrasi dan ketekunan.

Dengan keterangan sebagai berikut:

- a. Aspek Minat
 - 4. Siswa mengikuti pelajaran dengan semangat
 - 5. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru
 - 6. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru
- b. Aspek Perhatian

-

⁹⁵ Ketentuan KKM Madrasah

- 4. Siswa mau mendengarkan petunjuk dari guru dalam mengerjakan soal
- 5. Siswa mau mengikuti intruksi guru untuk melaksanakan tugas
- 6. Siswa tidak berbicara diluar materi pelajaran

c. Aspek Konsentrasi

- 3. Siswa memusatkan perhatian pada penjelasan guru dalam mengerjakan tugas
- 4. Siswa memusatkan perhatian pada pertanyaan Teman atau guru
- d. Aspek ketekunan
 - 6. Siswa mencatat keterangan guru
 - 7. Siswa membaca buku dengan sungguh-sungguh
 - 8. Siswa berusaha mencari jawaban atas tugas yang diberikan oleh guru
 - 9. Siswa menyelesaikan tugas secepatnya
 - 10. Siswa memberikan masukan kepada Teman atas pertanyaan guru⁹⁶
 Cara penilaian variabel motivasi ini adalah sebagai berikut:

skor atas jawaban yang diberikan siswa terhadap pernyataanpernyataan dalam angket motivasi siswa dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

Untuk pernyataan dengan kriteria positif 1 = Selalu, 2 = Sering, 3 = Kadang-Kadang, dan 4 = Tidak Pernah

⁹⁶ Iis Kurniawati, Pengaruh Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) dalam Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Darul Ulum Gondang Legi Malang, 2015. Hlm.
110

- 2. Untuk pertanyaan dengan kriteria Negatif: 1 = Tidak Pernah, 2 Kadang-Kadang, 3 = Sering, 4 = Selalu. 97
- 3. Untuk menghitung tingkat motivasi dengan kriteria sebagai berikut: 98

Skor Minimal : 1×10 (aspek yang dinilai) = 10

Skor Maksimal : 4×10 (aspek yang dinilai) = 40

Kategori kriteria 4

Rentangan Nilai : skor maksimal – skor Minimal

Kategori Kriteria

Rentangan Nilai : 40 - 10 = 30

4

 $^{^{97}}$ Iis Kurniawati, $Pengaruh\ Pembelajaran\ IPA.\ Hlm.\ 118$

⁹⁸ lis Kurniawati, *Pengaruh Pembelajaran IPA*. Hlm. 120

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

4.1. Pengruh Penggunaan Media Belajar Berbasis ICT terhadap Motivasi belajar IPA Siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang

Untuk mengetahui persentase motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Gambar 4 Motivasi Siswa Kelas Eksperimen

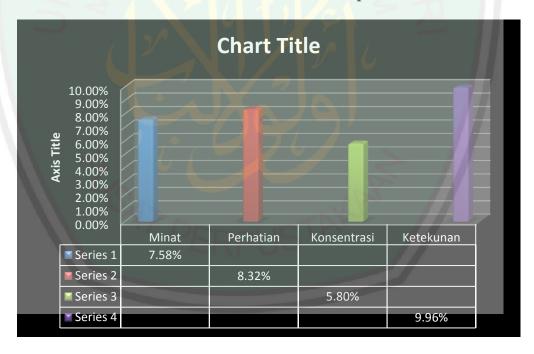


Chart Title 6.00% 5.00% 4.00% 3.00% 2.00% 1.00% 0.00% Perhatian Konsentrasi Ketekunan Minat Series 1 4.67% Series 2 5.19% ■ Series 3 3.87% 5.09% Series 4

Gambar 5 Motivasi Siswa Kelas Kontrol

Hasil perhitungan pada gambar diatas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan pada tabel perbedaan rerata dibawah ini:

Tabel 7 Rerata terhadap Motivasi belajar siswa pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Aspek Motivasi				Rerata	Selisih	Pesentase
Keias	Minat	Perhatian	Konsentrasi	Ketekunan			
Eksper	7,58	8,32	5,80	9,96	7,915	12,54	1,68 %
Kontrol	4,67	5,19	3,87	5,09	4,705		

Dari tabel diatas dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

4.2. Pengruh Penggunaan Media Belajar Berbasis ICT terhadap Hasil belajar IPA Siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang

Untuk megnetahui hasil belajar IPA siswa sebagaimana telah disebutkan dalam posedur penelitian. Dalam penelitian ini diberlakukan Pretest dan Post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pre-test ini dilakukan guna mengetahui hasil belajar awal siswa terhadap materi yang disajikan, sejauh mana siswa memahami materi tersebut. Untuk mengetahui apakah siswa sudah memahami materi secara tuntas atau belum dapat dilihat dari hasil tes yang dibandingkan dengan nilai KKM standar Nasional sebesar 70. Nilai yang lebih besar dari 70 (diatas KKM) memiliki kategori tuntas, nilai yang sama dengan 70 (KKM) memiliki kategori tuntas, dan nilai yang kurang dari 70 (di bawah KKM) memiliki kategori tidak tuntas. Adapun hasil pre-tes dan post-Tes kelas Eksperimen dapat dilihat pada tabel 8. Sedangkan hasil pre-test dan Post-Test kelas kontrol pada bab sumber daya alam dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Rata-Rata Ketuntasan Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen Bab Sumber Daya Alam

N o	Nama	Jenis Kela min	Nilai Pre-Tes	Kategori	Perse ntase	Nilai Post- Test	Kategori	Persent ase
1	Ahmad N F	L	60	Remedial		86	Tuntas	
2	Alfian Dwi F	L	52	Remedial		90	Tuntas	
3	Muhammad A A	L	68	Remedial		80	Tuntas	
4	Moh. Fikri M A	L	54	Remedial		80	Tuntas	
5	M. Sirajudin A	L	48	Remedial	44 /	86	Tuntas	
6	M. Yusuf A	L	68	Remedial	M	82	Tuntas	
7	Muhammad R	L	64	Remedial	1~	76	Tuntas	
8	M. Shofwan N	L	74	Tuntas		86	Tuntas	
9	M. Umar S	L	60	Remedial	1	90	Tuntas	
10	M. Aril K	L	70	Tuntas	62%	86	Tuntas	81%
11	Moh. Ainur R	L	64	Remedial		80	Tuntas	
12	Moh. Dhimas S	L	58	Remedial	1/0	80	Tuntas	
13	Moh. Iqbal P P	L	74	Tuntas		86	Tuntas	
14	Rachmad Eric F	L	74	Tuntas		100	Tuntas	
15	Alfi Anisa Fitri	P	64	Remedial		80	Tuntas	7/
16	Dewi S M	P	70	Tuntas		86	Tuntas	
17	Iif Uzlafatu J	P	76	Tuntas		86	Tuntas	//
18	Nefi Ana S	P	70	Tuntas		92	Tuntas	/
19	Nely Nur W	P	64	Remedial		96	Tuntas	/
20	Nikmatus S	P	66	Remedial		90	Tuntas	
21	Nimas Ayu G S	P	64	Remedial	LNV	86	Tuntas	
22	Nur Azifatun H	P	66	Remedial		80	Tuntas	
23	Rahmatul H	P	64	Remedial		96	Tuntas	
24	Risma N S	P	64	Remedial		94	Tuntas	
25	Shinta N R	P	66	Remedial		96	Tuntas	_
26	Siti Zulaikhah	P	66	Remedial		86	Tuntas	
27	Indah L C	P	74	Tuntas		84	Tuntas	
28	Nur Laili W	P	64	Remedial		86	Tuntas	
29	Almar A	P	66	Remedial		80	Tuntas	
30	Dinar S	P	64	Remedial		92	Tuntas	
31	Dewi F	P	68	Remedial		86	Tuntas	

Tabel 9 Hasil Persentase Rata-Rata Ketuntasan Pre-Test dan Post-Tes Kelas Kontrol Bab Sumber Daya Alam

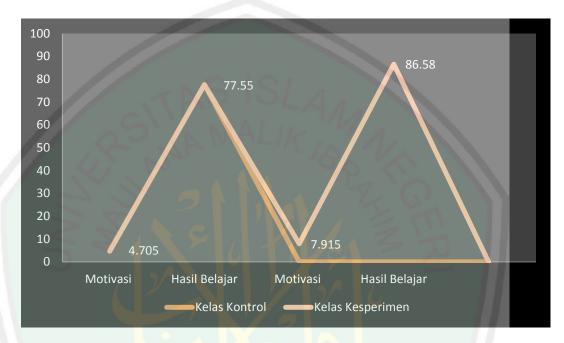
No	Nama	Jenis Kela min	Nil ai	Kategori	Perse ntase	Nilai	Kategori	Perse ntase
1	Ahmad Ali N	L	50	Remedial		72	Tuntas	
2	Ahmad H	L	58	Remedial		70	Tuntas	
3	Andra Aji M	L	58	Remedial		70	Tuntas	
4	Bagus S	L	54	Remedial		70	Tuntas	
5	Dhian Eka P	L	44	Remedial	11	68	ТТ	
6	Edi S	L	64	Remedial	56%	76	Tuntas	68%
7	Fatkur R	L	60	Remedial	50%	80	Tuntas	0070
8	Irfan Muzaki	L	66	Remedial	40	74	Tuntas	
9	M. Ilyas	L	48	Remedial	4	68	ТТ	
10	M. Syungkar A	L	74	Tuntas		86	Tuntas	
11	Rangga S A	L	66	Remedial	11/1/1	80	Tuntas	
12	Rendi Voltama	L	70	Tuntas	19	82	Tuntas	
13	Sabil Sadana T A	L	76	Tuntas		80	Tuntas	
14	Syaifudin	L	72	Tuntas	2	84	Tuntas	
15	M. Taukhid	L	66	Remedial		82	Tuntas	
16	Rahmat AR	L	64	Remedial		88	Tuntas	
17	Achmad S	L	66	Remedial	7	80	Tuntas	
18	Ariya Bagus S	L	64	Remedial		86	Tuntas	

Dari hasil Pre-Test dan Post-Test kelas Eksperimen dan kelas Kontrol diatas menunjukkan bahwa Penggunaan media belajar berbasis ICT berpengaruh sangat nyata (Signifikan) pada hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada perolehan rata-rata hasil belajar pada kedua kelas yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol sebagai berikut:

Tabel 10 Perbedaan Rata-Rata Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap hasil belajar Siswa kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Nilai Min Pre-Test	Nilai Mak Pre-Test	Nilai Min Post-Test	Nilai Mak Post-Test	Rerata Pre dan Post	Selisih
Eksperimen	48	76	76	100	152,47	12,7
Kontrol	44	76	68	88	139,77	

Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis ICT sanggat baik digunakan dalam pembeljran IPA SD khususnya kelas IV dibanding dengan kelas kontrol.



Pada Gambar diatas tampak pengaruh media berbasis ICT terhadap kedua variabel hasil tersebut naik secara regular dan positif dimana nilai motivasi belajar siswa naik, maka diikuti oleh kenaikan hasil belajar yang sangat signifikan.

Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yakni hipotesis nol (Ho) dan hipotesis alternatif (Hi). Berdasarkan pembagian tersebut, hipotesis nol (Ho) penelitian ini adalah: tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran macromedia flash terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang. Sedangkan hipotesis alternatif (Hi) dari penelitian ini adalah: ada

pengaruh penggunaan media pembelajaran macromedia flash terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas 4 di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang. Pengujian hipotesis 1 dilakukan dengan melakukan statistic non parametik, dengan uji bertanda wilcoxon. Uji ini seperti uji t dalam statistik parametik tetapi berdasarkan sistem peringkat.

Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah skor hasil belajar IPA sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan yang sudah diberikan perlakuan (post-test). Data yang terkumpul berasal dari 18 subyek pada kelas kontrol dan 31 subyek pada kelas eksperimen.

Angka yang digunakan untuk mencari ada tidaknya pengaruh penerapan media pembelajaran macromedia flash terhadap hasil belajar IPA siswa kelas 4 pada kelas yang tidak diberikan perlakuan (kelas kotrol). Angka selisih antara skor subjek pada skala hasil belajar IPA siswa pre-test dan post-test bab sumber daya alam. Pegujian statistik dilakukan dengan uji statistik non parametik, yaitu dengan uji wilcoxon dan $\alpha = 5$ %. Hasil dari uji wilcoxon sebagai berikut:

Tabel 11 Npar Tests Bab Sumber Daya Alam

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Kelas Eksperimen	31	48.00	76.00	65.29	6.41973
Pre-Test Kelas Kontrol	18	44.00	76.00	62.22	8.88856
Post-Test Kelas Eksperimen	31	76.00	100.00	86.58	5.89222
Post-Test Kelas Kontrol	18	68.00	88.00	77.55	6.67059

Keterangan:

- Kolom N menunjukkan jumlah data yang diproses yaitu 31 dan 18 siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen
- 2. Kolom minimum menunjukkan nilai terendah
- 3. Kolom maksimum menunjukkan nilai tertinggi
- 4. Kolom mean menunjukkan nilai rata-rata
- 5. Kolom std.deviation menunjukkan nilai standart deviasi atau simpangan baku data.

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA siswa pada kelas yang diberikan perlakuan dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Mean yang diperoleh pada pre-test kelas eksperimen yakni 65.89 dan mean pada pre-test pada kelas kontrol yakni 62.22, dan setelah diberikan perlakuan hasil post-test pada kelas eksperimen 86.58 sedangkan perolehan post-test pada kelas kontrol sebesar 77.55.

Peningkatan yang terjadi antara pre-test eksperimen dengan post-test eksperimen sebesar 20.69 dan peningkatan yang terjadi antara pre-test kelas kontrol dan post-test pada kelas kontrol sebesar 15.33.

Nilai pre-test pada kelas eksperimen nilai minimum sebesar 48 dan nilai maksimum 76. Nilai pre-test pada kelas kontrol nilai minimum sebesar 44 dan nilai maksimum 76. Nilai post-test pada kelas eksperimen nilai minimum sebesar 76 dan nilai maksimum sebesar 100. Nilai post-test pada kelas kontrol nilai minimum sebesar 68 dan nilai maksimum sebesar 88.

Tabel 12 Wilcoxon Signed Ranks Test Bab Sumber Daya Alam

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen –	Negative Ranks	0^{a}	.00	.00
Pre-Test Eksperimen	Positive Ranks	31 ^b	16.00	496.00
	Ties	0^{c}		
	Total	31		
Post-Test Kontrol – Pre-	Negative Ranks	0^{a}	.00	.00
Test Kontrol	Positive Ranks	18 ^b	9.50	171.00
// 4/	Ties	0^{c}	\sim	
	Total	18	Z'Q	

- a. Post-Test Eksperimen < Pre-Test Eksperimen
- b. Post-Test Eksperimen > Pre-Test Eksperimen
- c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen
- a. Post-Test Kontrol < Pre-Test Kontrol
- b. Post-Test Kontrol > Pre-Test Kontrol
- c. Post-Test Kontrol = Pre-Test Kontrol

Tabel 13 Test Statistics^b

	Post-Test Eksperimen -	Post-Test Kontrol - Pre-
	Pre-Test Eksperimen	Test Kontrol
Z	-4.865 ^a	-3.741 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001	.001

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Dari tabel 13 di atas didapat statistik uji t nilai post-test dan pre-test pada kelas eksperimen terdapat Z sebesar -4.865 atau sig (0,001) < 0,005

artinya valid. Sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan Z sebesar -3.741 atau sig. (0,001) < 0,005 artinya valid.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Kesempatan kali ini, peneliti mencoba membuktikan terdapat tidaknya pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran ini di eksperimenkan dalam sebuah kelas (kelas IV B dan dibandingkan dengan kelas lain (Kelas IV A) sebagai pengontrol variabel-variabel lainnya. Sehingga dengan desain penelitian tersebut diharapkan dapat menjawab hipotesis dalam penelitian ini.

Dari analisis pertama diperoleh adanya pengaruh pembelajaran IPA dengan mengguakan media berbasis ICT terhadap motivasi siswa, terbukti dari hasil motivasi kelas eksperimen dan kelas kontrol, (Halaman 109) menunjukkan bahwa perolehan rata-rata pada kelas eksperimen 4,705 dan perolehan rata-rata pada kelas kontrol 7,915. Dengan selisih 12,54 dan hasil persentase 1,68%. Hal ini berarti bahwa hipotesis null (H0) yang diajukan daalam penelitian ini ditolak, dan hipotesis alternatifnya (Ha) diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis ICT terhadap motivasi belajar siswa di MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogoroto Jombang.

Hasil analisis kedua diperoleh adanya pengaruh pembelajaran berbasis ICT terhadap hasil belajar siswa, hal ini terbukti dengan hasil pre-test dan post-tes kelas eksperimen dan kelas kontrol (Halaman 111) menunjukkan

bahwa nilai kelas eksperimen dari 62% menjadi 81%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi siswa. keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa menjadi indikator penting atas tercapainya tujuan pembelajaran. Berbagai macam cara yang dilakuakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswanya, salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.

Dalam hal ini guru mempunyai peranan penting dalam menumbuhkan motivasi dengan berbagai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis ICT. Dari media pembelajaran tersebut, siswa menjadi tidak bosan lagi untuk belajar karena menyenangkan dan dapat pula merangsang siswa atau peserta didik lebih bergairah lagi dalam belajar. Guru yang memiliki kreativitas yang tinggi akan mampu memberikan motivasi belajar kepada anak didiknya. Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menenukan pencapaian prestasi belajar, sehingga prestasi belajar akan tercapai dengan hasil yang baik. ⁹⁹

Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar, yang mengatakan bahwa media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan, media daapat menghasilkan keseragaman pengamatan, media

99 Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm 38

_

juga dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyatam dan tepat. Serta media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta media dapat mengontrol keepatan belajar siswa dan memberikan pengalaman yang menyeluruh kepada anak dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak. Artinya bahwa pembelajaran yang dirancang dengan mengikutsertakan media berbasis ICT dapat mengubah sikap siswa dalam belajar sehinggaa hasil belajarnya akan terdorong naik. 100

Haryanto, menyatakan bahwa perubahan sikap yang ditimbulkan oleh pengunaan media pada pembelajaran tersebut dapat mempermudah siswa untuk mengingat kembali kejadian-kejadian yang mereka lihat, dengar maupun alami sehingga akan berdampak pada kemampuan siswa dalam mereview kembali bahan ajar pada waktu-waktu tertentu sebagai lanjutaan poses belajarnya. Dengan demikian ketepatan penggunaan media sangatlah berarti untuk membangkitkan motivasi dalam suatu proses belajar lanjutan. ¹⁰¹

Perbedaan nilai motivasi pada kedua perlakuan memiliki kesejajaran atau kelinieran dengan perolehan hasil belajar siswa pada mata peljaran IPA, dimana motivasi belajar siswa cukup berarti dalam mendorong kenaikan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Djmarah yang mengatakan bahwa media pendidikan dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa pada siswa yang berasal dari golongan mampu dan siswa dari golongan

100 Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm 124

¹⁰¹ Haryanto, teknologi Informasi dan Komunikasi: Konsep dn Perkembangannya. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran, 2008 (Ensiklopedia Bebas), Diakses. 23 Nopember 2016.

kurang mampu. 102 Pendapat ini ditinjau dari sisi teori behaviorisme menurut sanjaya bahwa kesejajaran pengaruh media terhadap motivasi dan hasil belajar terjadi sebagai hasil pengajaran yang disampaikan guru melalui bantuan media (alat) yang memberikan kemungkinan kepada siswa untuk berpikir secara aktif dan mengkontruksi pengetahuannya secara baik. Oleh karena motivasi adalah fundamental dari kegiatan managemen, sehingga dapat diajukan untuk pengrahan potensi dan daya manusia dengan jaalan menimbulkan dan menumbuhkan keinginan yang tinggi untuk berprestasi, kebersamaan daalam menjalankan tugas diantara siswa juga akan memberikan proses interaksi diantara mereka menjadi tinggi. Motivasi berprestasi bukan sekedar untuk berbuat, tapi mengacu pada ukuran keberhasilan berdasarkan penilaian terhadap tugas-tugas yang dikerjakan seseorang. Sedangkan harapan seseorang terbentuk mulai belajar dalam Suatu harapan selalu mengandung standar keunggulan lingkungannya. (standar of excellence). Standar ini mungkin berasal dari tunutan orang tua atau lingkungan kultur tempat seseorang dibesarkan. Oleh karena itu standar keunggulan merupakan kerangka acuan bagi seseorang tatkala ia belajar mengerjakan suatu tugas, memecahkan masalah dan mempelajari keterampilan laiannya untuk mencapai sesuatu yang ia inginkan. 103

Zainuddin menjelaskan bahwa siswa dengan tingkat motivasi berprestasi tinggi, cenderung untuk menjadi pintar sewaktu mereka menjadi dewasa. Hal ini karena diantara kebutuhan hidup manusia, terdapat kebutuhan

102 Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm 38

¹⁰³ Sanjaya, *Strategi Pembelajara*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2002), hlm 89

untuk berprestasi, yaitu suatu dorongan untuk mengatasi hambatan, melatih kekutan, dan berusaaha untuk melakukan suatu pekerjaan yang sulit dengan cara yang sebaik dan secepat mungkin, atau dengan perkataan lain usaha seseorang untuk menemukan atau melampaui standar keunggulan.¹⁰⁴

Motivasi seseorang disini ditentukan oleh dua faktor yaitu harapan terhadap suatu subyek dan nilai dari objek. Makin besar harapan seseorang terhadap suatu objek dan makin tinggi nilai objek itu bagi orang tersebut, berarti makin besar motivasinya. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran pada anak usia dini, bahkan sampai pada usia remaja, pemahaman terhadap tingkat keunikan dan tingkat pertumbuhan serta perkembangan pada setiap diri anak merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan oleh para pendidik.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seorang guru harus mampu mengoptimalkan kreativitas serta motivasinya baik dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajaar siswa. guru yang mampu menciptakan kondisi belajar yang nyaman dan kondusif bagi anak didiknya, maka proses pembelajaran akan menguatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar pula.

_

¹⁰⁴ Zainuddin, *Manajemen dan Motivasi*, (Jakarta: Balai Aksara 1979), hlm 105

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan metode eksperimen mengalami peningkatan yaitu, dalam uji wilcoxon dapat diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh pada pre-test kelas eksperimen yaitu 65.89 dan rata-rata pre-test pada kelas kontrol yaitu 62.22, dan setelah diberikan perlakuan hasil post-test pada kelas eksperimen sebesar 86.58 sedangkan hasil post-test pada kelas kontrol sebesar 77.55. peningkatan yang terjadi antara pre-test eksperimen dengan post-test eksperimen 20.69 dan peningkatan yang terjadi antara pre-test kelas kontrol dengan post-test kelas kontrol sebesar 15.33. Nilai pada kelas eksperimen nilai minimum sebesar 48 dan nilai maksimum 76. Nilai pre-test pada kelas kontrol nilai minimum 44 dan nilai maksimum 76. Nilai post-test pada kelas eksperimen dengan nilai minimum sebesar 76 dan nilai maksimum 100, sedangkan nilai post-test pada kelas kontrol dengan nilai minimum sebesar 68 dan nilai maksimum sebesar 88. Hasil observasi motivasi sebelum diberikan penerapan media pembelajaran berbasis ICT tampak bahwa aspek motivasi memiliki minat dengan persentase keberhasilan sebesar 4,67% perhatian dengan persentase keberhasilan sebesar 5,19% konsentrasi dengan persentasi keberhasilan 3,87% ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 5,09%. Dari data

dicapai adalah tidak tuntas. Dan setelah diperlakukan tampak bahwa aspek motivasi belajar siswa memiliki minat dengan persentase keberhasilan sebesar 7,58% perhatian dengan persentase keberhasilan sebesar 8,32% konsentrasi dengan persentase keberhasilan sebesar 5,80% ketekunan dengan persentase keberhasilan sebesar 9,96% Dari data diatas maka dapat diperoleh rata-rata 31,66% dan taraf keberhasilan yang dicapai dengan tuntas.

B. SARAN

Dalam rangka keberhasilan dan kemajuan pelaksaan pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala madrasah

Agar selalu lebih memperhatikan dan membangun tanggung jawab dan komunikasi yang baik dengan semua warga madrash terutama guru. Agar pembelajaran yang dilaksanakan kepada siswa benar-benar efektif diharapkan juga agar lebih menghimbau para guru untuk meerapkan metode yang memiliki nilai integrasi agama. Dan lebih banyak memfasiliasi untuk perlengkapan media pemelajaran seperti menyiapkan LCD proyektor pada semua ruang kelas.

2. Bagi para guru

Agar siswa semangat untuk selalu belajar dengan giat maka guru seharusnya berusaha unuk meningkatkan hasanah keilmuannya, yaitu dengan banyak membaca buku-buku yang berhubungan dengan peningkatan motivasi serta hasil belajar terhadap materi pelajaran dan mengikuti pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan media pembelajaran untuk kegiatan belajar.

3. Bagi para siswa

Demi nama baik sekolah, orang tua dan terutama masa depan diri sendiri yang gemilang, hendaknya siswa meningkatkan belajarnya demi mencapai prestasi belajar yang maksimal dan banyak membacamembaca buku tentag ilmu pengetahuan diperpustakaan dan selalu disiplin dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A.C Atur Dan Robert B.S, 2003, Pendidikan Fisika, Jakarta: UPI
- Agus S, *Ilmu Alam*, 2003, hlm: 11 http://www.pembelajran IPA.com, diakses pada tanggal 02 Januari 2016.
- Ainin. 2010, Metodologi Penelitian Bahasa Arab (Malang: Hilal pustaka
- Akbar Ali, 2006, Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi, Yogyakarta: Gava Media
- Aqib Zainal, 2013, Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Innovatif) Jakarta: Yrama Widya
- Arifin Zainal, 2012, *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arsyad Azhar, 1997, Media Pengajaran, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Asnawir, dkk, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers
- Asri, Budiningsih. 2010, Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta,
- Asyhar Rayandra, 2011, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jaka**rta**: Gaung Persada Press
- Azhar, 2002, Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Cepi Riana, (http://www.cepiriana.blogspot.com diakses 21 Januari 2016
- Dahar, Ratna Wilis, 1989, Teori-teori Belajar Jakarta: Penerbit Erlangga
- Djamarah, 2005, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta
- Esti Wuryani , 2004, Psikologi Pendidikan Jakarta: Grasindo
- Haryanto, teknologi Informasi dan Komunikasi: Konsep dn Perkembangannya. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran, 2008 (Ensiklopedia Bebas), Diakses. 23 Nopember 2016.
- Hasan Iqbal, 2002, Metode Penelitian dan Aplikasinya, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Ibrahim dan Nana Saodih, 2003, Perencanaan Pengajaran. Jakarta Rineka Cipta

- Iis Kurniawati, *Pengaruh Pembelajaran IPA Model Pola Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan* (PBMP) dalam Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Darul Ulum Gondang Legi Malang, 2015.
- Ketentuan KKM Madrasah
- Komalari Kokom, 2011, *Pembelajaran Kontekstual "Konsep dan Aplikasi"* Bandung: Refika Aditama
- Maleong Lexy, 2006, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maleong Lexy, J.. 2005, *Metodologi Penelitian Kualitatiif* Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muhaimin, 2002, Paradigma Pendidikan Islam Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mujiono dan Dimyati, 2006, Belajar dan Pembelajaran Jakarta: Rineka Cipta.
- Munadi Yudhi, 2010, *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"* Jakarta: Gaung Persada Press
- Muslim Imam, Shahih Muslim, 1994, Bairut: Dar Al-Kutub Al-Amaliyah juz 10
- Nashar, 2004, *Peranan Motivasi dan Kemampa*uan Awal dalam Kegia**tan** Pembelajaran Jakarta: Delia Press
- Nasution, 2007, Metode Research: Penelitiah Ilmiah Jakarta: Bumi Aksara
- Nasution, 2010, Berbagai Pendekaan dalam Proses Belajar & Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Ngalim Purwanto, 2011, Psikologi Pendidikan, (Bandung: Remaja RosdaKarya,
- Purwanto Ngalim, 1992, Psikologi Pendidikan bandung: Remaja Rosdakarya,
- Puskur, 2007. *Mata Pelajaran IPA untuk Sd/MI*. (http://www.puskur.net/si/sd/Pengetahuan Alam.pdf.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Diakses Tanggal 07 Januari 2016)
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran
- Sagala Syaiful, 2005, Konsep dan Makma Pembelajaran Bandung ALFABETA
- Saiful, Bahri, Djamarah. 2002, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta

- Sanjaya, 2002, Strategi Pembelajara, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, 2009, Strategi Pembelajaran Berorietasi Standar Proses Pendidikan Jakarta: Kencana.
- Saodih Sukmadinata Nana, 2007, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: **PT**. Remaja Rosdakarya
- Sardiman, 2004, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafi**ndo** Persada
- Subiantoro Agung, *Pentingnya Praktikum Dalam Pembelajaran IPA*. Makalah Pelatihan Pengembangan Praktikum IPA Berbasis Lingkungan, (Jurusan Pendidikan Biologi. Fakultas MIPA. Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudana Degeng Nyoman, 2008, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, Jaka**rta**: Depdikbud irjen
- Sudarmayanti, 2001, Sumber Daya Manusia dan Produktifitas Kerja Jakarta:
 Bumi Aksara
- Sugiono, 2010, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D (Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2010, Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Suharsimi. 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik* Jakarta: Rin**eka** Cipta
- Sukidan dan Munir, 2005, Metodologi Penelitian: Bimingan dan Pengantar Kesuksesan Anda dalam Dunia Pendidikan Surabaya: Insan Cendekia
- Sukmadinata, Nana Saodih. 2007, *Metode penelitian Pendidikan*, Bandung:Rosdakarya
- Supranto. J. Metode Ramalan Kuantitatif Untuk Perencanaan: edisi kedua Jakarta: PT. Gramedia
- Suwarna, 2005, *Pengajaran Micro* Yogyakarta: Tiara Wacana,.
- Trinanto, 2007, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Vardiansyah Dani, 2008, Filsafat Ilmu Komunikasi, : suatu Pengantar Indeks Jakarta

Widiasih, 2007, Penggunaan Peralatan Dari Lingkungan sekitar Untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, (diakes 29 Januari 2016)

Widiasih. 2007, Penggunaan (. Diakses 07 Januari 2016)

Zaini. Penggunaan 2008, Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi siswa dalam kemahiran berbicara bahasa Arab, PTK, UIN Malang

Zainuddin, 1979, Manajemen dan Motivasi, Jakarta: Balai Aksara



Hasil wawancara peneliti

Pertayaan	Jawaban
Bagaimana kondisi media	Kondisi media pembelajaran
pembelajaran di MI Miftakul	khususnya untuk pelajaran IPA
Ulum Jarak Kulon jogoroto	memang sangat kurang, hanya
Jombang?	menggunakan buku ajar dan kami
	serahkan kepada guru yang
3737 911	bersangkutan, tetapi kita akan
33/19/	berusaha melengkapi fasilitas belajar
	siswa (Kep. Madrasah/tanggal 05
	Pebruari 2016
Metode dan media apa saja yang	Metode yang saya gunakan adalah
bapak gunakan saat pembelajaran	
IPA?	perlengkapan seadanyadan sesekali
A PEDDIN	waktu mencoba dengan media
	permainan (Guru IPA, Tanggal 05
	Pebruari 2016)
Colomo handle manica IDA	Calama ini matimai sisaa
Selama bapak mengajar IPA	Selama ini motivasi siswa untuk
bagaimana motivasi siswa saat	belajar IPA minim. Mungkin karena
belajar IPA berlangsung, dan hasil	kurangnya media belajar yang
dari belajar IPA?	digunakan bahkan mereka merasa

bosan dengan penyampaian materi yang hanya dengan ceramah saja. Untuk hasil belajar, masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Dan untuk memenuhi nilai belajar meraka dilakukan remidi. (Guru IPA/Tanggal 05 Pebruari 2016

Apa yang menjadi kendala bapak untuk membuat media dan bagaimana bapak menanggulanginya?

Yang menjadi kendala besar selama ini kurangya waktu untuk menyiapkan media, saya mensiasatinya dengan media beberapa seadanya dan metode campuran agar pelajaran bahasa arab tidak terkesan monoton dan menjenuhkan siswa. (guru IPA/ Tanggal 05 pebruari 2016.

Kutipan dari rekam hasil dialog antara peneliti dengan guru mata pelajaran IPA kelas 4 pada tanggal 02 April 2016 tentang masalah yang dihadapi berkenaan dengan pembelajaran IPA.

- P: bagaimana kondisi belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPA?
- G: siswa cukup antusias terhadap mata pelajaran IPA akan tetapi mereka terkadang sering bosan jika terus mendengar dan menulis materi.
- P: Bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran IPA siswa kelas 4?
- G: Pembelajaran IPA biasanya dilakukan dengan menerangkan kepada siswa, siswa membaca dan mendengar serta menulis materi yang disampaikan oleh guru.
- P: Bagaimana kondisi siswa selama pembelajaran mata pelajaran IPA siswa kelas 4 dengan media pembelajaran yang digunakan?
- G : Kami jarang menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- P: Bagaimana hasil belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran IPA?
- G: Hasil belajar siswa masih perlu disempurnakan karena yang dibawah standar merupakan bukti nyata pengajaran IPA itu belum bagus.
- P: Berapa standar nilai atau KKM IPA?
- G: Standar nilainya 70
- P: Berarti nilai siswa kelas 4 untuk pelajaran IPA belum mencapai standar?
- G : Jika nilai yang digunakan hanya nilai tertulisnya saja memang belum, tapi jika digabungkan dengan nilai ulangan lisan anak-anak sudah mencapai standarnya.

NIVERSITY OF MALAN

ANALISIS PRETREST IPA KELAS IV B MATERI SUMBER DAYA ALAM SEMESTER GENAP TAPEL 2015/2016

Nama Madrasah : MI Miftahul Ulum Jarak Kulon

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas: IVBanyak Soal: 20Jumlah Siswa: 18

			1	1							Nomo	r Soal	1												1
N o	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah Skor	% Keberhasilan	Nilai	Ketuntasan
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6				
1	Ahmad Ali Nuruddin	4	4	0	4	0	0	0	0	4	4	6	6	6	6	0	0	0	0	0	6	50	50.0	50	Remedial
2	Ahmad Hasanuddin	0	4	4	0	4	4	4	0	4	4	6	0	6	0	6	0	0	0	6	6 (7 58	58.0	58	Remedial
3	Andra Aji Madani	4	4	4	0	4	0	4	4	0	4	6	0	6	0	6	0	0	0	6	6	<u>⊔</u> 58	58.0	58	Remedial
4	Bagus Santoso	4	0	4	4	0	4	0	4	0	4	6	6	0	6	6	0	0	0	6	0	54	54.0	54	Remedial
5	Dhian Eka Prastya	4	4	0	4	0	4	0	0	4	0	0	6	0	0	0	6	0	6	0	6	44	44.0	44	Remedial
6	Edi Santoso	4	0	4	4	0	4	4	0	4	4	6	0	6	0	6	0	6	0	6	6	? 64	64.0	64	Remedial
7	Fatkur Rohmad	0	4	4	0	4	4	4	0	4	0	6	6	6	6	0	6	0	6	0	0	60	60.0	60	Remedial
8	Irfan Muzaki	4	4	4	0	0	4	0	4	4	0	6	6	0	6	0	6	0	6	6	6	66	66.0	66	Remedial
9	Muhamad Ilyas	4	0	4	0	4	4	0	4	4	0	6	6	0	0	0	6	0	0	6	0	48	48.0	48	Remedial
10	Mohammad Syungkar Asygar	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	6	6	6	0	0	0	6	6	6	6	Y 74	74.0	74	Tuntas
11	Rangga Sarifudin Arianto	4	4	0	4	4	0	4	0	4	0	6	6	0	6	0	6	0	6	6	6	66	66.0	66	Remedial
12	Rendi Voltama	0	4	0	4	4	4	4	0	4	4	0	6	6	0	6	0	6	6	6	6	70	70.0	70	Tuntas
13	Sabil Sadana Tri Anggara	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	6	6	6	6	0	6	0	6	6	6	76	76.0	76	Tuntas
14	Syaifudin	0	4	0	4	4	0	4	4	4	0	6	6	0	6	6	6	6	0	6	6	72	72.0	72	Tuntas
15	Muhammad Taukhid	4	4	0	4	4	0	4	0	4	0	6	6	0	6	0	6	0	6	6	6	66	66.0	66	Remedial

MAULANA

17 Achmad Sarifudin 4 0 4 0 4 0 4 0 4 0 4 0 4 6 0 6 0 6 0 6 6 6 6	Remedial
18 Ariya Bagus Setiawan 4 4 0 4 4 0 4 4 0 4 6 0 6 0 6 6 0 6 6 0 6 6 0 64 64.0 64.0	Remedial
Jumlah Benar 18	
% Keberhasilan 58.1 58.1 58.1 58.1 58.1	

Kesimpulan

Nilai rata-rata kelas

Di bawah nilai rata2 14

Di atas nilai rata2

Kepala Madrasah

MI Miftahul Ulum

M. Imam Masyhuri, S.Pd

56 Ш 4. Program tindak lanjut A na k A na k

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE

Perbaikan : 14 anak

Pengayaan: 4 anak

Jombang, 28 April 2016

Guru Mapel

Hidayatul Qomariyah

LAMIC UNIVERSITY OF MALAN

ANALISIS PRETREST IPA KELAS IV A

MATERI SUMBER DAYA ALAM SEMESTER GENAP TAPEL 2015/2016

Nama Madrasah
Mata Pelajaran

Kelas

I
Kelas

I
Sanyak Soal

J
Jumlah Siswa

		7	Nomor Soal																<u>U</u>						
N o	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah Skor	% Keberhasilan	Nilai	Ketuntasan
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6				
1	Ahmad Nurudin Fuadi	0	4	4	0	0	0	4	4	4	4	6	0	0	6	6	0	6	0	6	6	60	60.0	60	Remedial
2	Alfian Dwi Fanani	0	4	0	0	0	4	4	0	4	0	0	6	6	0	6	0	6	6	0	6	52	52.0	52	Remedial
3	Muhammad Akmal Aushofy	4	4	4	0	4	4	0	4	4	4	6	6	6	6	0	6	0	6	0	0	68	68.0	68	Remedial
4	Moh. Fikri Maulana Amiruddin	4	0	0	0	4	4	4	4	0	4	6	0	6	0	6	0	6	6	0	0	54	54.0	54	Remedial
5	M. Sirajudin Ardiansyah	0	4	4	0	4	0	4	4	4	0	0	6	0	6	6	0	0	6	0	0	48	48.0	48	Remedial
6	Muhammad Yasin Abdillah	4	4	4	4	4	4	0	4	0	4	6	0	6	0	6	6	0	6	0	6	68	68.0	68	Remedial
7	Muhammad Ridwan	4	4	0	4	0	4	4	0	4	4	6	6	0	0	6	0	6	0	6	6	64	64.0	64	Remedial
8	Muhammad Shofwan Nuruddin	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	0	6	0	6	6	0	6	6	6	6	74	74.0	74	Tuntas
9	Muhammad Umar Syafi'i	0	4	4	4	0	4	4	0	4	0	6	6	0	6	6	6	0	6	0	0	60	60.0	60	Remedial
10	Mochamad Aril Kurniawan	4	4	0	4	0	4	0	4	4	4	0	0	0	6	6	6	6	6	6	6	70	70.0	70	Tuntas

= MAULANA MAINK

						_			_			_							_	_	⋖				
11	Moh. Ainur Rohmansyah	4	0	4	4	0	4	4	0	4	4	6	6	6	0	6	6	0	6	0	0	64	64.0	64	Remedial
12	Moh. Dhimas Sholachuddin	4	4	4	0	4	0	4	0	4	4	0	6	0	6	6	0	6	0	6	0	58	58.0	58	Remedial
13	Moh. Iqbal Putra Pratama	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	6	6	6	6	6	0	0	6	0	6	74	74.0	74	Tuntas
14	Rachmad Eric Firmansyah	4	4	4	4	4	0	4	0	4	4	6	6	6	6	0	6	0	6	6	0	74	74.0	74	Tuntas
15	Alfi Anisa Fitri	0	4	4	4	0	4	0	4	4	4	6	6	0	6	0	6	0	6	0	6	64	64.0	64	Remedial
16	Dewi Shofiyani Masyhuri	4	4	4	0	4	4	0	4	4	0	6	6	6	0	6	6	0	6	6	0.1	70	70.0	70	Tuntas
17	Iif Uzlafatu Janah	4	4	4	4	0	4	0	4	4	0	6	6	0	6	6	6	6	0	6	6	76	76.0	76	Tuntas
18	Nefi Ana Saputri	4	4	4	0	4	4	4	0	4	0	6	6	6	6	0	0	6	0	6	6	70	70.0	70	Tuntas
19	Nely Nur Widyasari	4	0	4	4	4	4	4	0	4	0	6	6	6	0	0	0	6	0	6	6	64	64.0	64	Remedial
20	Nikmatus Saumi	4	4	0	0	4	0	4	0	4	4	6	6	6	6	6	0	6	0	0	6	66	66.0	66	Remedial
21	Nimas Ayu Ganda Sari	4	4	0	4	0	4	4	4	4	0	6	6	6	6	0	6	0	6	0	6	64	64.0	64	Remedial
22	Nur Azifatun Habibah	0	4	0	4	0	4	4	4	0	4	6	6	6	0	6	0	0	6	6	6	66	66.0	66	Remedial
23	Rahmatul Himmah	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	6	6	6	6	6	0	6	0	0	0	64	64.0	64	Remedial
24	Risma Novita Sari	4	4	0	4	4	4	0	4	0	4	6	6	0	0	0	6	6	6	0	6/	64	64.0	64	Remedial
29	Shinta Nur Ria	0	4	4	0	4	4	0	4	4	0	6	6	0	6	0	6	0	6	6	6	66	66.0	66	Remedial
26	Siti Zulaikhah	0	4	4	0	4	4	0	4	4	0	6	6	6	0	6	6	0	6	0	6	66	66.0	66	Remedial
27	Indah Laila Cahyani	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	6	6	6	6	6	0	6	0	0	6	74	74.0	74	Tuntas
28	Nur Laili Wulandari	4	4	4	0	4	0	4	4	0	4	6	6	6	0	6	0	6	0	0	6/	64	64.0	64	Remedial
29	Almar Atussolikhah	0	4	4	0	4	0	4	4	0	4	6	0	6	6	0	6	6	0	6	6	66	66.0	66	Remedial
30	Dinar Sofiyola	4	4	0	4	0	4	4	0	4	4	6	6	6	0	6	6	0	6	0	0	64	64.0	64	Remedial
31	Dewi Faizzatunnisa"	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	0	6	6	6	0	6	6	0	6	V	68	68.0	68	Remedial
Jum	ah Benar	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31				
		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	1.0	10	10	10	10				

Kesimpulan

% Keberhasilan

Nilai rata-rata kelas

Di bawah nilai rata2

23

4. Program tindak lanjut

Perbaikan : 23 anak 1 . Di atas nilai rata2 : 8

Kepala Madrasah MI Miftahul Ulum

M. Imam Masyhuri, S.Pd

OF MALANG

Pengayaan : 8 anak

Jombang, 28 April 2016

Guru Praktikan

Hidayatul Qomariyah

NIVERSITY OF MALANG

ANALISIS POST-TEST IPA KELAS IV B MATERI SUMBER DAYA ALAM SEMESTER GENAP TAPEL 2015/2016

Nama Madrasah : MI Miftahul Ulum Jarak Kulon

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas : IV
Banyak Soal : 20
Jumlah Siswa : 18

											Nomo	r Soal													
No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah Skor	% Keberhasilan	Nilai	Ketuntasan
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	Ξ			
1	Ahmad Ali Nuruddin	4	4	4	0	4	0	4	0	4	0	6	6	6	6	0	6	0	6	6	6	72	72.0	72	Tuntas
2	Ahmad Hasanuddin	4	4	0	4	4	4	0	4	0	4	6	6	0	6	0	6	0	6	6	6	40	70.0	70	Tuntas
3	Andra Aji Madani	4	4	0	4	4	0	4	0	4	4	6	6	0	6	0	6	6	0	6	6	70	70.0	70	Tuntas
4	Bagus Santoso	4	0	4	4	4	0	4	4	0	4	6	0	6	6	0	6	0	6	6	6	70	70.0	70	Tuntas
5	Dhian Eka Prastya	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	6	6	6	6	0	6	0	0	6	68	68.0	68	Remedial
6	Edi Santoso	4	4	0	4	4	4	0	4	4	0	6	6	6	0	6	0	6	6	6	6	46	76.0	76	Tuntas
7	Fatkur Rohmad	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	6	6	6	0	6	0	6	6	6	6	80	80.0	80	Tuntas
8	Irfan Muzaki	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	0	6	6	6	6	0	6	6	0	6	74	74.0	74	Tuntas
9	Muhamad Ilyas	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	6	0	6	6	0	6	6	0	0	6	68	68.0	68	Remedial
10	Mohammad Syungkar Asygar	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	6	6	6	0	6	6	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
11	Rangga Sarifudin Arianto	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	6	6	6	6	6	0	6	6	0	6	80	80.0	80	Tuntas
12	Rendi Voltama	4	4	0	4	4	0	4	4	0	4	6	6	0	6	6	6	6	6	6	6	82	82.0	82	Tuntas
13	Sabil Sadana Tri Anggara	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	6	6	6	0	6	0	6	6	6	6	80	80.0	80	Tuntas
14	Syaifudin	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	6	6	6	0	6	6	6	6	6	84	84.0	84	Tuntas
15	Muhammad Taukhid	4	4	0	4	0	4	4	4	0	4	6	6	6	0	6	6	6	6	6	6	82	82.0	82	Tuntas

MAULANA 82

		i											i											•		
	16	Rahmat Aldi Ramadani	0	4	0	4	4	4	4	4	4	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	88	88.0	88	Tuntas
	17	Achmad Sarifudin	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	6	6	6	0	6	6	6	6	6	80	80.0	80	Tuntas
	18	Ariya Bagus Setiawan	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	6	6	6	6	0	6	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
J	uml	ah Benar									18	18	18	18	18								_			
9	% Ke	eberhasilan									58.1	58.1	58.1	58.1	58.1											

Kesimpulan

. Nilai rata-rata kelas : 68

2. Di bawah nilai rata2 : 2

1. Di atas nilai rata2 : 16

Kepala Madrasah

MI Miftahul Ulum

M. Imam Masyhuri, S.Pd

4. Program tindak lanjut

Perbaikan : 2 anak

Pengayaan: 16 anak

Jombang, 28 April 2016

ISL

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE

Guru Mapel

Hidayatul Qomariyah

ANALISIS PRETREST IPA KELAS IV A

MATERI SUMBER DAYA ALAM SEMESTER GENAP TAPEL 2015/2016

Nama Madrasah : MI Miftahul Ulum Jarak Kulon

20

: Ilmu Pengetahuan Mata Pelajaran Alam

Kelas IV

Banyak Soal

Jumlah Siswa 31

																						I.		1	
		1	1								Nomo	r Soal									(2			
No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah Skor	% Keberhasilan	Nilai	Ketuntasan
		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	X			
1	Ahmad Nurudin Fuadi	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	6	6	6	6	6	6	0	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
2	Alfian Dwi Fanani	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	0	6	6	6	6	6	90	90.0	90	Tuntas
3	Muhammad Akmal Aushofy	4	4	4	4	0	4	4	0	4	4	6	6	6	0	6	6	6	0	6	6	80	80.0	80	Tuntas
4	Moh. Fikri Maulana Amiruddin	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	6	0	6	6	6	6	0	6	6	6	80	80.0	80	Tuntas
5	M. Sirajudin Ardiansyah	0	4	4	4	4	4	4	0	4	4	6	6	6	0	6	6	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
6	Muhammad Yasin Abdillah	4	4	4	0	4	4	0	4	4	0	6	6	6	6	6	6	0	6	6	6	82	82.0	82	Tuntas
7	Muhammad Ridwan	0	4	4	4	4	4	4	0	4	0	6	6	6	6	0	6	0	6	6	6	76	76.0	76	Tuntas
8	Muhammad Shofwan Nuruddin	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	6	6	6	6	0	6	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
9	Muhammad Umar Syafi'i	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	0	6	6	90	90.0	90	Tuntas
10	Mochamad Aril Kurniawan	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	6	6	6	0	6	6	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
11	Moh. Ainur Rohmansyah	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	6	6	6	0	6	6	0	6	6	6	80	80.0	80	Tuntas
12	Moh. Dhimas Sholachuddin	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	6	6	0	6	6	6	0	6	6	6	80	80.0	80	Tuntas
13	Moh. Iqbal Putra Pratama	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	6	6	6	6	6	0	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
14	Rachmad Eric Firmansyah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	100	100.0	100	Tuntas

Ü
Z
4
_
◁

15	Alfi Anisa Fitri	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	6	6	6	6	0	6	6	0	6	6	80	80.0	80	Tuntas
16	Dewi Shofiyani Masyhuri	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	0	6	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
17	Iif Uzlafatu Janah	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	6	6	6	6	6	6	0	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
18	Nefi Ana Saputri	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	92	92.0	92	Tuntas
19	Nely Nur Widyasari	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	96	96.0	96	Tuntas
20	Nikmatus Saumi	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	6	6	6	6	6	6	6	0	6	6	90	90.0	90	Tuntas
21	Nimas Ayu Ganda Sari	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	6	6	6	6	6	6	0	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
22	Nur Azifatun Habibah	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	6	6	6	6	0	6	6	0	6	6	80	80.0	80	Tuntas
23	Rahmatul Himmah	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	96	96.0	96	Tuntas
24	Risma Novita Sari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	0	6	6	6	6	94	94.0	94	Tuntas
29	Shinta Nur Ria	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	96	96.0	96	Tuntas
26	Siti Zulaikhah	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	6	6	6	6	6	0	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
27	Indah Laila Cahyani	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	6	6	6	6	0	6	6	6	6	84	84.0	84	Tuntas
28	Nur Laili Wulandari	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	6	6	6	6	6	6	0	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
29	Almar Atussolikhah	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	6	6	6	0	6	6	6	0	6	6	80	80.0	80	Tuntas
30	Dinar Sofiyola	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	92	92.0	92	Tuntas
31	Dewi Faizzatunnisa"	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	6	6	6	6	6	0	6	6	6	6	86	86.0	86	Tuntas
Jum	lah Benar				1	C	1			31	31	31	31	31							C	0			
% K	eberhasilan						16			10 0	10 0	10 0	10 0	10 0							5	A			

Kesimpulan

Nilai rata-rata kelas

Di bawah nilai rata2

Di atas nilai rata2 31

Anak Anak

4. Program tindak lanjut Perbaikan :

0 anak

Pengayaan :

31 anak

Jombang, 28 April 2016

Kepala Madrasah

MI Miftahul Ulum

M. Imam Masyhuri, S.Pd



Guru Mapel

Hidayatul Qomariyah

MAULANA MALIK IBRAHIM STATE

Angket Motivasi Siswa (Pra Eksperimen)

Nama	:		
Hari/Tanggal	:		

Berilah Tanda Silang (x) pada jawaban yang telah tersedia!

- 1. Pilih Jawaban yang sesuai dengan yang kamu alami
- 2. Tidak terpengaruh dengan jawaban teman
- 3. Jawaban tidak mempengaruhi nilai
- 4. Sekor Nilai
 - a. Selalu = 4
 - b. Kadang-Kadang = 3
 - c. Jarang = 2
 - d. Tidak Pernah = 1
- 1. Apakah kamu berminat / bersemangat untuk belajar IPA
 - a. Selalu Berminat
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah sama sekali
- 2. Apakah Materi Pelajaran IPA itu Mudah?
 - a. Selalu Mudah
 - b. Kadang-Kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak Pernah Mudah
- 3. Sampai dimana kamu bisa memahami penjelasan guru?
 - a. Selalu paham seluruhnya
 - b. Kadang paham sebagian
 - c. Jarang Paham
 - d. Tidak Pernah Paham
- 4. Apakah kalian termotivasi belajar IPA
 - a. Selalu
 - b. Kadang-kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak Pernah
- 5. Apakah cara megajar guru bervariasi/bermacam-macam dalam menyampaikan materi IPA
 - a. Selalu
 - b. Kadang-kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
- 6. Apakah metode yang digunakan oleh guru IPA membuat siswa aktif
 - a. Selalu
 - b. Kadang-kadang

- c. Jarang
- d. Tidak pernah
- 7. Apakah guru selalu menggunakan media/alat dalam menyampaikan pelajaran IPA
 - a. Selalu
 - b. Kadang-kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
- 8. Apakah guru memberikan dorongan/motivasi untuk belajar IPA
 - a. Selalu
 - b. Kadang-kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
- 9. Apakah nilai pelajaran IPA selalu baik/Bagus
 - a. Selalu
 - b. Kadang-kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah
- 10. Apakah kalian bersungguh sungguh dalam belajar IPA
 - a. Selalu
 - b. Kadang-kadang
 - c. Jarang
 - d. Tidak pernah

Angket mitivasi siswa (Post eksperimen)

3.7	
Nama	•
rama	•

Hari/Tanggal:

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang telah tersedia (ya) dan (tidak)

- 1. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan apa yang kamu alami
- 2. Tidak terpengaruh dengan jawaban teman
- 3. Jawaban tidak mempengaruhi nilai
- 4. Jawaban (ya) bernilai = 1, dan jawaban (tidak) bernilai = 0

Pertanyaan

- Apakah setelah menggunakan media Flash kalian lebih berminat belajar IPA
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 2. Apakah tanpa media/alat belajar, kalian kurang senang dengan belajar IPA
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 3. Apakah kalian senang belajar IPA dengan mengguakan media Flash
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 4. Apa kalian mudah paham materi IPA dengan menggunakan media flash
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 5. Apakah kalian semangat belajar IPA dengan menggunakan media flash
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 6. Apakah kalian termotivasi belajar IPA dengan menggunakan media flash
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 7. Apakah kalian lebih aktif dan berani bertanya saat belajar IPA dengan menggunakan media flash
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 8. Apakah kesulitan yang kalian alami dalam belajar IPA cepat teratasi dengan menggunakan media belajar media flash
 - a. Ya
 - b. Tidak

- 9. Apakah kalian lebih mudah menguasai materi IPA denan menggunakan media
 - a. Ya
 - b. Tidak
- 10. Apakah kalian sangat senang dan menganggap pelajaran IPA menjadi mudah setelah belaar menggunakan media flash.
 - a. Ya
 - b. Tidak



MALANG

HASIL PRE-TEST OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA BAB SUMBER DAYA ALAM

No	Nama		Minat	t		Pe	rhati			Konse	entrasi		Ke	tekur	an		
		1	2	3	_	1	2	3	_	1	2 12	1	2	3	4	5	-
1	Ahmad Nurudin Fuadi	V	-	-	1			-	2	-	√ 1		-		-	-	2
2	Alfian Dwi Fanai	-	V	-	1	-		$\sqrt{}$	2		- \$1	-	-	-		ı	1
3	Muhammad Akmal Aushofy		-	1	1	-		-	1		- 1	ı		-	-	$\overline{}$	2
4	Moh. Fikri Maulana Amiruddin	-		-	1			-	2		$\sqrt{52}$	~	-	-		ı	2
5	M. Sirajudin Ardiansyah	1/			2		-		2		- () 1			-	-	ı	2
6	Muhammad Yasin Abdillah) [V	2	-		-	1		- 1	ı		-	-	ı	1
7	Muhammad Ridwan		1	_	2			-	2		- 1	-	-			-	2
8	Muhammad Shofwan Nuruddin	A	1		2	•	1		2		- 11	-	-			-	2
9	Muhammad Umar Syafi'i		1/2/	/-0	1	V			2	-	$\sqrt{0}1$	V	-	-		ı	2
10	Mochamad Aril Kurniawan	A-		1	2	-			1		$\sqrt{}$ 2	-		-	-	ı	1
11	Moh. Ainur Rohmansyah		$\sqrt{}$	-	2	V	-	V	2		$\sqrt{}$ 2	V	-		-	ı	2
12	Moh. Dhimas Sholachuddin		V	-	2	V	V	-	2	-	√ ∢ 1			-	-		2
13	Moh. Iqbal Putra Pratama	V	-	$\sqrt{}$	2	_	-	$\sqrt{}$	1		- 55 1		-	-	-	-	1
14	Rachmad Eric Firmansyah	/	V		1	V	-	-	1	-	$\sqrt{}$ 1	-	-		-	-	1
14	Alfi Anisa Fitri	V	-	-	1	-	V	-	1	V	- ≢ 1	-	$\sqrt{}$	-	-	-	1
16	Dewi Shofiyani Masyhuri	-	V	- /	1		-	$\sqrt{}$	2		- 1		-	-	-	ı	1
17	Iif Uzlafatu Jannah		-	$\sqrt{}$	2	-		-	1		$\sqrt{}$ 2	-		-		-	2
18	Nefi Ana Saputri	-	V	$\sqrt{}$	2		-		2		- 1 1	$\sqrt{}$	-	-	-	-	1
19	Nely Nur Widyasari	1	-	-	1		-	-	1	-	$\sqrt{1}$ 1	i	-		-	ı	1
20	Nikmatus Saumi		-	-	1	-	-	V	1		- ¥1		-		-	•	2
21	Nimas Ayu Ganda Sari	-/-	1	$\sqrt{}$	2	-			2		1			-	-	-	2
22	Nur Azifatun Habibah		(-)	/ -/	1	V		7.5	2	-	√ ≦ 1	-	-		-	-	1
23	Rahmatul Himmah	V	V	-	2	V	- /	V	2		- = 1	-	$\sqrt{}$	-	-	$\sqrt{}$	2

= MAULANA

U
Z
4
亅
⊻
2

												_						
24	Risma Novita Sari		-	-	1	-			2		- (0 1		-		-	-	2
25	Shinta Nur Ria		-	-	1		-	-	1		- >	_ 1			-	-	-	2
26	Siti Zulaikhah	-		-	1	~		-	2	1		- 1	-		-	-	-	1
27	Indah Laila Cahyani	-		-	1	-			2		1	n 2	-		-	-	-	1
28	Nur Laili Wulandari		-	-	1		-	-	1		√	2	-		-		-	2
29	Almar Atussholikhah	1		-	2			-	2		- ;	1	-			-	-	2
30	Dinar Sofiyola	-	1	V	2			-	2	-	√	1			-	-	-	2
31	Dewi Faizzatunnisa'		-	-	1		-	-	1		- :	1	-		-	-	-	1
	Jumlah								50			37		•			•	49

Pengamat Jombang,

2016

April

M. Ridwan Fanani, S.Pd

M. Ridwan Fanani, S.Pd

Lampiran 8

HASIL POST-TEST OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA BAB SUMBER-DAYA ALAM

No	Nama		Mina	t		Pe	rhati	an		Konse	entrasi 🖺 _	Ketekunan					
		1	2	3	-	1	2	3	_	1	2	1	2	3	4	5	
1	Ahmad Nurudin Fuadi	V	1	V	3	V		$\sqrt{}$	3	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$ 2		$\sqrt{}$	-	$\sqrt{}$	-	3
2	Alfian Dwi Fanai	1	1	-	2	V	$\sqrt{}$	V	3	-	$\sqrt{}$ 1			$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	ı	4
3	Muhammad Akmal Aushofy	1		_	2	V	-	$\sqrt{}$	2		√ 52	-	-			$\sqrt{}$	3
4	Moh. Fikri Maulana Amiruddin	1			3	V	$\sqrt{}$		3		$\sqrt{}$ 2		-	-		ı	2
5	M. Sirajudin Ardiansyah	1	V	/-	2	1			3		$\sqrt{}$ 2		-			$\sqrt{}$	4
6	Muhammad Yasin Abdillah	V	V	-	2	V	V		3	V	$\sqrt{}$ 2			-	-	-	2
7	Muhammad Ridwan	1	V	$\sqrt{}$	3	V	V	\ -	2	V	$\sqrt{}$ 2	-		$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	-	3
8	Muhammad Shofwan Nuruddin	1	V	/-	2	1	$\sqrt{}$	V	3	$\sqrt{}$	$\sqrt{92}$		-	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	4
9	Muhammad Umar Syafi'i	1		-	2	V	-	1	2	-	$\sqrt{1}$ 1	-	-	-	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	2
10	Mochamad Aril Kurniawan	V	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	3	V	V	-	2	V	$\sqrt{\mathbf{F}}$ 2			$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	-	4
11	Moh. Ainur Rohmansyah	V	V	\ -	2	V	V	V	3	V	$\sqrt{}$ 2		-	-	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	3
12	Moh. Dhimas Sholachuddin	V	V	$\sqrt{}$	3	V	V	V	3	V	- 0 1			$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	-	4
13	Moh. Iqbal Putra Pratama	V	V		2	V	-	V	2	V	$\sqrt{}$ 2			$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	-	4
14	Rachmad Eric Firmansyah	1		(-)	2		V		3		$\sqrt{}$ 2		-			$\sqrt{}$	4
14	Alfi Anisa Fitri	1	V	- <i>/</i>	2		$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	3		$\sqrt{\pm 2}$		-	-		$\sqrt{}$	3
16	Dewi Shofiyani Masyhuri	1		$\sqrt{}$	3	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	-	2		$\sqrt{}$ 2			-	-	-	2
17	Iif Uzlafatu Jannah	V	V		3		-		2		$\sqrt{}$ 2				-	$\sqrt{}$	4
18	Nefi Ana Saputri	1		-	2		$\sqrt{}$		3		- 1			-		-	3
19	Nely Nur Widyasari	V	V	V	3	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	V	3	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$ 2		$\sqrt{}$	-			2
20	Nikmatus Saumi	V	V	y -/	2	-	$\sqrt{}$	V	2	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$ 2			-	-	$\sqrt{}$	3
21	Nimas Ayu Ganda Sari	V	V	-	2	V	$\sqrt{}$	V	3		$\sqrt{}$ 2			$\sqrt{}$		-	4
22	Nur Azifatun Habibah	V	1	-	2	V	$\sqrt{}$		3		$\sqrt{}$ 2				-	-	2

U
Z
4
亅
⊻
\geq

										Ш						
23	Rahmatul Himmah	 		3		-		2		$\sqrt{\bigcirc 2}$					-	4
24	Risma Novita Sari	 		3			-	2		$\sqrt{}$ 2		-		-		3
25	Shinta Nur Ria	 	-	2				3		$$ ${\Vdash}$ 2			-	-		2
26	Siti Zulaikhah	 	-	2	-			2	-	√ 0 1		-		-		3
27	Indah Laila Cahyani	 		3		-		2		$\sqrt{2}$ 2					-	4
28	Nur Laili Wulandari	 	-	2				3		$\sqrt{2}$			-		-	3
29	Almar Atussholikhah	 1	-	2	V		1	3		$\sqrt{}$ 2	-			-		3
30	Dinar Sofiyola	 	-	2	$\sqrt{}$			3		- \$1	-				-	3
31	Dewi Faizzatunnisa'	 	-	2	V		-	2	V	$\sqrt{}$ 2		-	-	-		2
	Jumlah		Λ	73				80		256						96



Pengamat hang. Jombang,

April

2016 2016

M. Ridwan Fanani, S.Pd M. Ridwan Fanani, S.Pd

MIC UNIVERSITY OF MALANG

LEMBAR OBSERVASI

KETERAMPILAN GURU PADA SAAT SEBELUM DITERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

Mata Pelajaran : IPA

Materi : Sumber Daya Alam

Petunjuk : Perhatikan keterampilan guru pada saat menyampaikan pembelajaran di kelas dan tulislah hasil pengamatan

anda dan berilah nilai pada setiap indikator, sesuai dengan skala penilaian.

Keterangan : 4 = Bik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

Kriteria : 86% - 100% = Baik Sekali, 76% - 85% = Baik, 65% - 75% = Cukup, ≤ 65% ⊆kurang

No	Keteramp <mark>ilan Guru</mark>	Indikator T	Skala			
		<u>~</u>	4	3	2	1
1	Membuka Pelajaran	 Menyiapkan alat bantu Melakukan apersepsi 			70	
2	Mengembangkan Kegiatan Belajar Mengajar	 Memberikan kesempatan pada siswa berpartisipasi aktif Mengembangkan kegiatan siswa 			75	
3	Menyajikan materi pembelajaran	 Membuat dan menggunakan rencana pembelajaran Menyajikan materi sesuai dengan rencana pembelajaran 		78		

U
Z
4
-
⊴
\geq
ш

	1 6	Rata-Rata	Σ	71,13	%	
		J <mark>umlah</mark>	S	569		
8	Menutup pelajaran	 Memberikan rangkuman secara singkat Rangkuman sesuai dengan inti materi 	TAT		70	
7	Melakukan evaluasi pembelajaran	 Memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisar tujuan Melakukan penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran 	n sesuai		72	
6	Menggunakan media pembelajaran	 Kemampuan menggunakan media pembelajaran memperjelas penyampaian materi Media pembelajaran digunakan secara aktif, efemenyenangkan 	ktif dan			64
5	Menguasai Materi	 Materi diajarkan sesuai dengan tujuan Memberi jawaban atas pertanyaan siswa secara dan cepat 	tepat		71	
4	Mengelola Kelas	 Membuat kelas nyaman, Pengolaan lingkungan Memberikan petunjuk dan penjelasan Mengarahkan dan membimbing jalannya penge soal 	>		69	

Pengamat Jombang,

ombang, April 2016

Mukhlisyoh Abidin, S.Pd.I

SLAMIC UNIVERSITY OF MALAN

LEMBAR OBSERVASI

KETERAMPILAN GURU PADA SAAT SETELAH DITERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT

Mata Pelajaran : IPA

Materi : Sumber Daya Alam

Kelas : Eksperimen

Petunjuk : Perhatikan keterampilan guru pada saat menyampaikan pembelajaran di kelas dan tulislah hasil pengamatan

anda dan berilah nilai pada setiap indikator, sesuai dengan skala penilaian.

Keterangan : 4 = Bik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang

Kriteria : $86\% - 100\% = \text{Baik Sekali}, 76\% - 85\% = \text{Baik}, 65\% - 75\% = \text{Cukup}, \le 65\% = \text{Rurang}$

No	Ketera <mark>mpi</mark> lan Guru	Indikator 🛱	Skala			
I 1			4	3	2	1
1	Membuka Pelajaran	Menyiapkan alat bantuMelakukan apersepsi		79		
2	Mengembangkan Kegiatan Belajar Mengajar	 Memberikan kesempatan pada siswa berpartisipasi aktif Mengembangkan kegiatan siswa 		80		

3	Menyajikan materi pembelajaran	 Membuat dan menggunakan rencana pembelajaran Menyajikan materi sesuai dengan rencana pembelajaran 		85		
4	Mengelola Kelas	 Membuat kelas nyaman, Pengolaan lingkungan kelas Memberikan petunjuk dan penjelasan Mengarahkan dan membimbing jalannya pengerjaan soal 		79		
5	Menguasai Materi	 Materi diajarkan sesuai dengan tujuan Memberi jawaban atas pertanyaan siswa secara tepat dan cepat 		78		
6	Menggunakan media pembelajaran	 Kemampuan menggunakan media pembelajaran memperjelas penyampaian materi Media pembelajaran digunakan secara aktif, efektif dan menyenangkan 	95			
7	Melakukan evaluasi pembelajaran	 Memberikan pertanyaan-pertanyaan secara lisan sesuai tujuan Melakukan penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran 			80	
8	Menutup pelajaran	 Memberikan rangkuman secara singkat Rangkuman sesuai dengan inti materi 	88			
		Jumlah			64	
		Rata-Rata		83	%	

Pengamat Jombang,

Tombang, April 2016

Mukhlisyoh Abidin, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Miftahul Ulum

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/Semester : IV/2

Materi Pokok : Sumber Daya Alam

waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

11. Memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

B. Kompetensi Dasar

11.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan

C. Tujuan Pembelajaran**:

- Siswa dapat Memahami peta konsep tentang sumber daya alam
- Siswa dapat Memahami sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhah manusia meliputi tumbuhan, hewan dan bahan alam tidak hidup.
- o Siswa dapat Mengelompokkan benda yang berasal dari tumbuhan.
- o Siswa dapat Mengelompokkan benda yang berasal dari hewan.
- o Siswa dapat Mengelompokkan benda yang berasal dari bahan alam tidak hidup.

Karakter siswa yang diharapkan :

Kerja keras, Kreatif, Mandiri, Rasa ingin tahu.

D. Materi Essensial

Kelompok benda berdasarkan asalnya

- Benda yang berasal adari tumbuhan
- o Benda yang berasal dari hewan
- o Benda yang berasal dari bahan alam tidak hidup

E. Media Belajar

o Buku SAINS SD Relevan Kelas IV

F. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

1. Pendahuluan	(5 menit)
Apersepsi dan Motivasi :	
 Menyampaikan Indikator dan kompetensi yang diharapkan 	
2. Kegiatan Inti	
🚇 Eksplorasi	(50 menit)
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:	

- Siswa dapat Memahami peta konsep tentang sumber daya alam
- Memahami sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhah manusia meliputi tumbuhan, hewan dan bahan alam tidak hidup.
- melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lainlain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- Mengelompokkan benda yang berasal dari tumbuhan
- Bahan pangan (nasi, roti, terigu, kecap, tahu, tempe dan oncom)
- Bahan sandang (pakaian, kasur, banta, guling)
- Peralatan rumah tangga (kusen, pintu, meja, kursi, lemari, pensil)
- Produk kesehatan dan perawatan tubuh (jamu, sampo, sabun, mandi)
- Mengelompokkan benda yang berasal dari hewan
- Bahan pangan (daging, telur, susu)
- Bahan sandang (kain sutera, wol, jaket, sepatu, tas)
- Produk kesehatan (susu kuda liar, daging biawak)
- Mengelompokkan benda yang berasal dari bahan alam tidak hidup
- Bahan bangunan (batu bata, pasir, semen, genteng, kayu, tiang besi)
- Peralatan rumah tangga (kantong plastik, ember, baskom, kabel listrik, gas, bensin, batu bara).

Monfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Penutup

 Memberikan kesimpulan benda yang berasal dari tumbuhan, hewan dan bahan alam yang tidak hidup dapat memenuhi kebutuhan manusia

(5 menit)

4. Pekerjaan Rumah

o -

G. Penilaian:

				·	
	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
0	<i>Kerja keras :</i> Perilaku	 Memberi 	Tugas Individu	Uraian	 Sebutkanlah
	yang menunjukkan	contoh	dan kelompok	Objektif	contoh
	upaya sungguh-sungguh	berbagai jenis			berbagai jenis
	dalam mengatasi	sumber daya			sumber daya
	berbagai hambatan	alam di			alam di
	belajar dan tugas,serta	Indonesia.			Indones ia .
	menyelesaikan tugas				 Sebutkanlah
	dengan sebaik-baiknya.	 Menggolongkan 			cara
0	Kreatif : Berpikir dan	benda menurut	18/ /		Menggolongka
	melakukan sesuatu	asalnya.			n benda
	untuk menghasilkan	Col. VI	11111-10	7	menurut
	cara atau hasil baru dari	- 17 V IVII	1-11/ /A		asalnya.
	sesuatu yang telah	Ma.	10		
	dimiliki	- A (A		
0	Mandiri : Sikap dan	0 6		7 (1)	
	perilaku yang tidak		7198		
	mudah tergantung pada				
	orang lain dalam		1) / (
	menyelesaikan tugas-	3/1			
	tugas		1/19/		
0	Rasa ingin tahu : Sikap				
	dan tindakan yang		1 5		
	selalu berupaya untuk				
	mengetahui lebih			7	
	mendalam dan meluas		1 1 6 6		
	dari sesuatu yang	0.4			
	dipelajarinya, dilihat,				7/
	dan didengar				

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1

2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah	Nilai
NO	Ivallia Siswa	Pengetahuan	Praktek	Sikap	Produk	Skor	IVIIAI
1.				Y/I_A			
2.	// ^	2) ' ' W	Alle	. " " / /	1.		
3.		- Mu.	11/1	10, 1	V_{\wedge}		
4.			A A	70			
5)		Y	< (v)		

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

🗷 Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Jombang, 01 April 2016

Mengetahui

Kepala Madrasah

Guru Mapel IPA

M. Imam Masyhuri, S.Pd

NIP/NIK:

Hidayatul Qomariyah, S.Pd.I

NIP/NIK:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Miftahul Ulum

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/Semester : IV/2

Materi Pokok : Sumber Daya Alam

waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

11. Memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

B. Kompetensi Dasar

11.2 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan

C. Tujuan Pembelajaran**:

- Siswa dapat Memahami peta konsep tentang sumber daya alam
- o Siswa dapat Memahami proses pembuatan
 - Kertas
 - Roti
 - Nasi
 - Bahan sandang.

Karakter siswa yang diharapkan :

Kerja keras, Kreatif, Mandiri, Rasa ingin tahu.

D. Materi Essensial

o Proses pembuatan benda

E. Media Belajar

o Buku SAINS SD Relevan Kelas IV

F. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

1. Pendahuluan	
Apersepsi dan Motivasi :	(5 menit)
 Mengulang materi pertemuan sebelumnya 	
 Menyampaikan Indikator dan kompetensi yang diharapkan 	
2. Kegiatan Inti	
🚇 Eksplorasi	(50 menit)
Dalam kegiatan eksplorasi, guru:	
Siswa dapat Memahami peta konsep tentang sumber daya alam	
Memahami proses pembuatan kertas	

Kayu gelondong \rightarrow kayu dipotong \rightarrow pulp \rightarrow mesin pembuat kertas

Memahami proses pembuatan roti

Tepung terigu + air + ragi + gula pasir → roti

Memahami proses pembuatan nasi

 $Padi \rightarrow beras dimasak dengan air \rightarrow nasi$

- Memahami proses pembuatan kertas bahan sandang
 - Buah kapas \rightarrow dipintal \rightarrow gulungan benang \rightarrow Kapas
 - Rambut domba \rightarrow dipintal \rightarrow gulungan benang \rightarrow wol
 - Ulat sutera → sutera
- tumbuhan, hewan dan bahan alam tidak hidup.
- melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lainlain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;

Monfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Penutup

Memberikan kesimpulan

(5 menit)

- Nasi dibuat dari biji padi yang dimasak dengan air
- Bahan sandang dibuat dari kapas, wol, dan sutera
- 4. Pekerjaan Rumah
 - o Membuat produk baru bernilai ekonomis dari bahan-bahan buangan

G. Penilaian:

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
 Kerja keras : Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh- sungguh dalam 	 Mengidentifikasi hasil teknologi yang digunakan manusia dengan 	Tugas Individu dan kelompok	Uraian Objektif	Jelaskanlah hasil teknologi yang digunakan

	a a a a a ta at la a ala a a a t				
	nengatasi berbagai	menggunakan			manusia
h:	ambatan belajar dan	sumber daya			dengan
tι	ugas,serta	alam, misalnya			menggunakan
m	nenyelesaikan tugas	kertas dari kayu,			sumber daya
d	engan sebaik-baiknya.	pakaian dari			alam,
0 K	<i>(reatif :</i> Berpikir dan	kapas.			misalnya
m	nelakukan sesuatu				kertas dari
u	ntuk menghasilkan				kayu, pakaian
Ca	ara atau hasil baru				dari kap as .
da	ari sesuatu yang telah				
	imiliki				
0 N	<i>Mandiri :</i> Sikap dan				
	erilaku yang tidak		101		
-	nudah tergantung	< 0.5	0/ /		
	ada orang lain dalam	~\\\\			
	nenyelesaikan tugas-	S' KMA	11111	7 1	
	ugas	T- 914 1111	1 /A		
	R asa ingin tahu : Sikap	DI.	. 0	0 ((1)	
	an tindakan yang		l A		
	elalu berupaya untuk		10 10	14 W	
	nengetahui lebih		7171		
	nendalam dan meluas		$V \cup A$		
	ari sesuatu yang	4 16			
	ipelajarinya, dilihat,	0.0			
	an didengar		1/19/	1 /	
u	all ulueligal		# 1		

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
	40	* sebagian besar benar	3
	V47.	* sebagian kecil benar	2
	17 /	* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah	Nilai
NO	Ivallia Siswa	Pengetahuan	Praktek	Sikap	FIOUUK	Skor	INIIAI
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

🔌 Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Mengetahui

Kepala Madrasah

M. Imam Masyhuri, S.Pd

NIP/NIK:

Jombang, 01 April 2016

Guru Mapel IPA

Hidayatul Qomariyah, S.Pd.I

NIP/NIK:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI Miftahul Ulum

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas/Semester : IV/2

Materi Pokok : Sumber Daya Alam

waktu : 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

11. Memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

B. Kompetensi Dasar

11.3 Menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan.

C. Tujuan Pembelajaran**:

- Siswa dapat Mengumpulkan informasi tentang dampak pengambilan sumber daya alam tanpa ada usaha pelestarian terhadap lingkungan.
- o Siswa dapat Memahami peta konsep tentang sumber daya alam
- o Siswa dapat Memahami dampak pengambilan bahan alam tanpa pelestarian
- o Siswa dapat Memahami langkah pelestarian alam
- Siswa dapat Memahami cara menghemat energi dan mengurangi pencemaran udara, tanah dan air

Karakter siswa yang diharapkan :

o Kerja keras, Kreatif, Mandiri, Rasa ingin tahu.

D. Materi Essensial

Sumber Daya Alam

- o Dampak pengambilan bahan alam tanpa pelestarian. (hlm.214)
- Menghemat energi dan mengurangi pencemaran.

E. Media Belajar

Buku SAINS SD Relevan Kelas IV

F. Rincian Kegiatan Pembelajaran Siswa

1. Pendahuluan	
Apersepsi dan Motivasi :	(5 menit)
 Menagih pekerjaan rumah 	
 Mengulang materi pertemuan sebelumnya, dan membacakan indikator 	
2. Kegiatan Inti	
🚇 Eksplorasi	(50 menit)

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- Siswa dapat Memahami peta konsep tentang sumber daya alam
- Memahami dampak pengambilan bahan alam tanpa pelestarian
- Tanah menjadi tidak subur
- Tanah terbuka tanpa tumbuhan lebih mudah terkena erosi
- Memahami langkah pelestarian alam
- Memahami cara menghemat energi dan mengurangi pencemaran udara, tanah dan air
- melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- Melakukan uji kompetensi

Monfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3. Penutup

 Membuat kesimpulan bahwa pengambilan bahan alam harus disertai dengan pelestarian alam

4. Pekerjaan Rumah

Melakukan tugas

G. Penilaian:

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
 Kerja keras: Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh 	Mengumpulkan informasi tentang	Tugas Individu	Laporan dan unjuk kerja	Sebutkanlah informasi tentang

(dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas,serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Kreatif: Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki	dampak pengambilan sumber daya alam tanpa ada usaha pelestarian terhadap lingkungan. Membiasakan diri untuk menggunakan	Uraian Objektif	dampak pengambilan sumber daya alam tanpa ada usaha pelestarian terhadap lingkungan. Jelaskanlah menggunaka n sumber
(perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-	sumber daya alam secara bijaksana.	SLA, Lik	daya a lam secara bijaksa na .
(tugas Rasa ingin tahu: Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar			

FORMAT KRITERIA PENILAIAN

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
	40	* sebagian besar benar	3
	V47.	* sebagian kecil benar	2
	11/1/	* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Praktek	* aktif Praktek	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1

3.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Per	forman		Produk	Jumlah	Nilai
INO	Nama Siswa	Pengetahuan Praktek	Sikap	Produk	Skor	IVIIdi	
1.							
2.							
3.							
4.		- NS	187	и.			
5.		~// h~		AA_{A}			
6.	// ^	2, ' W	ALIK	. 77			
7.	// /×	Muse	- 17	/Q			
8.			Δ Δ	7			
9.		5 9		7			
10.	7. 7		1/1/9/19	1	三爪		

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

🗷 Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Jombang, 01 April 2016

Mengetahui

Kepala Sekolah Guru Mapel IPA

M. Imam Masyhuri, S.Pd

Hidayatul Qomariyah, S.Pd.I

NIP/NIK: NIP/NIK:

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : MI Miftahul Ulum

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Program : IV / SD-MI Semester : 2 (dua)

Standar Kompetensi : 11. Memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

		Nilai Budaya	Kewirau-	Gagasan	Indikator	$ \ge $	Penilaian			Sumber/
Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Dan Karakter Bangsa	Sahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan Pembelajaran	Pencapaian Kompetensi	Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen	Alokasi Waktu	Bahan/ Alat
11.1 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan	A. Kelompok benda berdasarkan asalnya (hlm.207)	 Kerja keras Kreatif Mandiri Rasa ingin tahu 	 Percaya diri Berorientasi tugas dan hasil Berani mengambil resiko Kepemimpinan 	 Memahami peta konsep tentang sumber daya alam Memahami sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhah manusia meliputi tumbuhan, hewan dan bahan alam tidak hidup. Mengelompokk an benda yang 	 Memberi contoh berbagai jenis sumber daya alam di Indonesia. Menggolongka n benda menurut asalnya. 	NA MALIK IBRAHIM STATIVAMI	Uraian Objektif			Sumber: Buku Paket IPA kelas IV LKS IPA Kelas IV Semester Genap Sumber Lain yang relevan

/ERSITY OF MALANG

Ì	P
1	
Z	
5	

		Nilai Rudava	Kewirau-	Gagasan	Indikator	_\\	Penilaian		Sumber/
Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa Sahaan/ Ekonomi Kreatif Bertuk Tagihan Suml Bentuk Instrumen Contoh Instrumen Alokasi Waktu Suml Baha Ali Suml Baha	Bahan/ Alat						
11.2 Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi yang digunakan	Sumber Daya Alam B. Proses pembutan benda (hlm.211)	 Kerja keras Kreatif Mandiri Rasa ingin tahu 	 Percaya diri Berorientasi tugas dan hasil Berani mengambil resiko Kepemimpinan 	tumbuhan. o Mengelompokk an benda yang berasal dari hewan. o Mengelompokk an benda yang berasal dari bahan alam tidak hidup	Mengidentifika si hasil teknologi yang digunakan manusia dengan menggunakan sumber daya alam, misalnya kertas dari kayu, pakaian dari kapas.	ISLAMIC UNIVERS	Uraian Objektif		Sumber: Buku Paket IPA kelas IV LKS IPA Kelas IV Semester Genap Sumber Lain yang relevan
						MAULANA			

		Nilai Budaya	Kewirau-	Gagasan	Indikator	LA A	Penilaian			Sumber/
Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Dan Karakter Bangsa	Sahaan/ Ekonomi Kreatif	Kegiatan Pembelajaran	Pencapaian Kompetensi	Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen	Alokasi Waktu	Bahan/ Alat
11.3 Menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan	C. Dampak pengambilan bahan alam tanpa pelestarian. (hlm.214) D. Menghemat energi dan mengurangi pencemaran (hlm.215)	 Kerja keras Kreatif Mandiri Rasa ingin tahu 	Percaya diri Berorientasi tugas dan hasil Berani mengambil resiko Kepemimpinan	Melakukan tugas 11.1 dan 11.2 Memahami peta konsep tentang sumber daya alam Memahami dampak pengambilan bahan alam tanpa pelestarian Memahami langkah pelestarian alam Memahami cara menghemat energi dan mengurangi pencemaran udara, tanah dan air Melakukan uji kompetensi (hlm.218)	Mengumpulka n informasi tentang dampak pengambilan sumber daya alam tanpa ada usaha pelestarian terhadap lingkungan. Membiasakan diri untuk menggunakan sumber daya alam secara bijaksana.	ALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF	Laporan dan unjuk kerja Uraian Objektif	Tugas 11.1 Hlm.215 Tugas 11.2 Hlm.217		Sumber: Buku Paket IPA kelas IV LKS IPA Kelas IV Semester Genap Sumber Lain yang relevan
						IAULANA N				

Mengetahui, Kepala Madrasah MI Miftahul Ulum

(M. Imam Masyhuri, S.Pd)

NIP/NIK:.....



Jombang, 01 April 2016 Guru Mapel IPA (SAINS)

(Hidayatul Qomariyah, S.Pd.I)

NIP/NIK

Skala Motivasi Siswa

Nama :
Mata Pelajaran :
Hari/Tanggal :
Kelas/Semester :

Aturan Menjawab Angket:

- 1. Pada angket ini terdapat 30 butir pertanyaan. Berikan jawaban yang bena-benar cocok dengan pilihanmu.
- 2. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban pertanyaan lain maupun teman lain.
- 3. Catat tanggapan kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda check lish $(\sqrt{})$ sesuai keterangan pilihan jawaban.

Keterangan Pilihan Jawaban

S = Setuju

TS = Tidak Setuju
RR = Ragu-Ragu
SS = Sangat Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban
1	Saya mengerjakan tugas IPA dengan sungguh- sungguh	
	Saya menyelesaikan tugas IPA dengan tepat waktu	
	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan soal atau tugas IPA tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang akan saya peroleh	
	Setiap ada tugas IPA saya langsung mengerjakannya	
	Saya tidak serius dalam mengerjakan soal maupun tugas yang diberikan oleh guru	
	Jika Nilai IPA saya jelek, saya akan terus belajar agar nilai saya menjadi baik	
	Jika nilai IPA saya jelek, saya tidak mau belajar lagi	
	Saya akan merasa puas apabila saya dapat mengerjakan soal IPA dengan memperoleh nilai baik	
	Jika ada soal yang sulit maka saya tidak akan mengerjakannya	
	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya akan berusaha akan mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya	
	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik	
	Saya selalu memberikan pendapat saat diskusi pada setiap pelajaran IPA	

Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran IPA yang belum saya pahami			
Saya selalu menjawab pertanyaan yang diajuka oleh			
guru			
Saya selalu mengerjakan sendiri tugas IPA yang			
diberikan oleh guru			
Dalam mengerjakan tugas maupun soal IPA saya			
mencontoh milik teman			
Saya dapat menyelesaikan tugas IPA dengan			
kemampuan saya sendiri			
Saya lebih senang mengerjakan tugas IPA bersama			
dengan teman			
Saya tidak pernah mencontoh jawaban milik teman		1	
karena saya percaya dengan jawaban saya			
Saya senang belajar IPA karena guru mengajar			
dengan menggunakan berbagai cara	M		
Menurut saya kegiatan belajar IPA membosankan			
karena guru hanya menelaskan materi dengan			
ceramah saja			
Saya senang belajar IPA karena guru menggunakan			
permainan dalam pemb <mark>ela</mark> jaran			
Saya senang belajar IPA pada saat pembelajaran			
dibentuk kelompok-kelompok			
Saya merasa bosan belajar IPA karena pada saat	16		
pembelajaran han <mark>ya mencatat saja</mark>			
Saya selalu memberikan pendapat saat diskusi pada			
pelajaran IPA			
Jika ada pendapat yang berbeda, maka saya akan			
menanggapinya dengan baik dalam belajar IPA			
Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan			/
pendapat saat diskusi pada pelajaran IPA			
Saya berusaha unuk mempertahankan pendapat saya			
saat diskusi pada pelajaran IPA			
Saya selalu gugup ketika sedang berpendapat		1	
didepan teman dalam belajar IPA		18	

	\mathbf{Z}
n	d
1	1
k	H
1	
	ı≥
	0
	>
	S
	ш
	1
11	
	Z
J	15
	C
	Ě
	\geq
I	4
I	
I	
	97
	111
I	
	17
1	17
١	
۵	I U)
a	5
J	
	工
	4
I	1
	X
	\Box
	17
	1
٠.	2
J	Ø
	1
	Z
I	A
ı	
	IAU
	AU
n	F MAU
n	OF MAU
n	JE MAU
n	Y OF MAU
n	RY OF MAU
n	R OF MAU
n	RY OF MAU
n	ARY OF MAU
n	NTRAL LIBRARY OF MAU
n	ARY OF MAU
n	NTRAL LIBRARY OF MAU
n	NTRAL LIBRARY OF MAU

Nama :	6. Jika suatu lingkungan sungai rusak dan
Kelas :	tercemar, maka sumber daya alam yang tidak
Mapel :	akan terganggu adalah
Pilihlah salah satu jawaban soal berikut dengan	a. Ikan.
tepat!	b. Air.
1. Pernyataan yang benar mengenai sumber daya	c. Udara.
alam adalah	d. Pohon.
a. Makhluk hidup yang hidup di alam.	7. Sumber Daya Alam sangat berkaitan erat
b. Segala sesuatu yang berasal dari alam.	dengan lingkungan karena
c. Teknologi yang terkait dengan alam.	a. Sumber daya alam berada di lingkungan.
d. Kehidupan yang berasal dari alam.	b. Sumber daya alam merusak lingkungan.
2. Jenis sumber daya alam berdasarkan sifatnya	c. Sumber daya alam terbuat dari lingkungan.
ialah	d. Sumber daya alam membentuk lingkungan
a. Sumber daya alam hayati.	70
b. Sumber daya alam makhluk hidup.	8. Jika suatu sumber daya alam tidak dapat
c. Sumber daya alam non hayati.	dimanfaatkan secara langsung, sumber daya
d. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui.	alam tersebut harus
3. Makanan, benang wol, daging dan kayu	a. Diolah terlebih dahulu.
termasuk sumber daya alam	b. Dimanfaatkan.
a. Hayati dan tidak dapat diperbaharui.	c. Digunakan secara langsung.
b. Non hayati dan dapat diperbaharui.	d. Dibiarkan.
c. Hayati dan dapat diperbaharui.	9. Agar kayu bertahan lama harus dilakukan
d. Non hayati dan dapat diperbaharui	a. Penggergajian.
4. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui	b. Pengawetan.
adalah	c. Pemotongan.
a. Minyak Bumi.	d. Penebangan.
b. Batu Bara.	10. Berikut ini, makanan yang bukan merupakan
c. Air.	hasil pengolahan Bioteknologi ialah
d. Gas Alam.	a. Tempe.
5. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui	b. Tape.
bersifat	c. Tahu.

d. Keju.

Mengalami daur.

Dapat berkembang biak.

Dapat habis dan tidak dapat kembali lagi.

a.

b.

c.

d.

hidup.

Jawablah soal-soal berikut ini dengan singkat dan tepat

- 1. Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam?
- 2. Berdasarkan sifatnya, sumber daya alam terdiri atas?
- 3. Contoh-contoh sumber daya alam hayati adalah?
- 4. Udara, air, dan tumbuhan termasuk sumber daya alam yang bersifat?
- 5. Bahan tambang yang digunakan sebagai bahan pembuatan jalan raya ialah?
- 6. Jelaskan pengertian sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui?
- 7. Tuliskan contoh pengguaan teknologi dalam pemanfaatan sumber daya alam?
- 8. Mengapa kita tidak boleh menangkap ikan dengan bahan peledak?
- 9. Tuliskan contoh pemanfaatan sumber daya alam yang dapat menyebabkan kerusakan lingkungan?
- 10. Apa yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kelestarian lingkungan?



		<u>5</u>
Nama :		MALANG
Kelas :		7
		Ž
Hari/Tanggal:		H _O
I. Pilih Jawaban Yang	Paling Tepat	
	ikut ini yang tidak dapat diperbarui adalah	ISLAMIC UNIVERSITY
a. Hewan Ternak		S
b. Tanaman Pangan		Ξ.
c. Hutan		\geq
d. Minyak Bumi	the distance of the distance of the	Z
- ·	ikut ini yang dapat diperbarui adalah	
a. Batu bara b. Air		A A
c. Panas Bumi		4
d. Bahan Bakar		
	sal dari bahan tambang mineral adalah	
a. Seng		IBRAHIM STATE
b. Sepatu		<u> </u>
c. Plastik		S
d. lem		Σ
4. Kain wol berasal dari.	, 1 5/1	三 三
a. Karet		<u> </u>
b. Kapas		m m
c. Bulu Domba		
d. Kayu		Y Y
5. Bahan baku kertas ada	lah	A A
a. Kapas		Ž
b. Kayu c. Karet		< <
c. Karet d. Mineral		Z
	g <i>tidak</i> dilarang adalah dengan	MAULANA MALIK
a. Keramba	g www dilatang adatan dengan	
b. Pukat Harimau		È
c. Bom		
d. Racun		O
7. Baja adalah campuran	dari besi dengan	
a. Seng		BRARY
b. Tembaga		
c. Karbon		<u></u>

d. Alumunium

a. Pertambangan dalam b. Pertambangan luar c. Pertambangan tengah d. Pertambangan terbuka

8. Mineral yang ada dipermukaa bumi ditambang dengan

nambangan yang merusak lahan pertanian adalah yang menggunakan metode penambangan
Terbuka
Pengusapan
Dalam
Tengah
Benda berikut ini <i>bukan</i> hasil tambang yaitu
Batu Bara
Solar
Kayu
Minyak tanah
sangkanlah Pernyataan Pada Kolom Sebelah Kiri dengan kata-kata pada kolom sebelah kanan. () Sumber daya alam yang dapat diperbaharui () Meja, Kursi () Makanan () Bahan baku pakaian () Akibat hutan gundul () Penanaman hutan kembali () Daging () Besi, Aumunium () Bahan baku untuk membuat besi dan baja

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen – Pre-Tes	Negative Ranks	0 ^a	.00	. 90
Eksperimen	Positive Ranks	31 ^b	16.00	496.00
	Ties	0°		Σ
AM ALICO MA	Total	31		779

- a. Post-Test Eksperimen < Pre-Test Eksperimen
- b. Post-Test Eksperimen > Pre-Test Eksperimen
- c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen

Test Statistics^b

	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen
Z	-4.865 ^a
Asymp. Sig. (2- tailed)	.000

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Kontrol – Pre-Test Kontrol	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
// (TA)	Positive Ranks	18 ^b	9.50	171.00
1/25' N	Ties	0°		
// Dr. Nr.	Total	18		

- a. Post-Test Kontrol < Pre-Test Kontrol
- b. Post-Test Kontrol > Pre-Test Kontrol
- c. Post-Test Kontrol = Pre-Test Kontrol

Test Statistics^b

	Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol
Z	-3.741 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

- a. Based on negative ranks.
- b. Wilcoxon Signed Ranks Test



Pertemuan Awal di Kelas Eksperimen



Pelaksaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dengan Media Berbasis ICT





Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Kontrol