

PITUTUR PESANTENAN

Jurnal Ilmiah Pendidikan

Eksistensi "Pasar Pekaulan Desa Gerit" terhadap Pembentukan Budaya Positif Peserta Didik SD Negeri Gerit 01

Anggi Faisal., Safaat Zuhri., Sukma Kartika Abiddin., Mohammad Kanzunudin.

Penggunaan Metode Permainan Roll The Can untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Penguasaan Part Of Speech pada Materi Descriptive Text bagi Peserta Didik Kelas X PPLG 2 SMK Negeri 1 Slawi Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023

Nur Khikmah

Pengaruh Budaya Sekolah dan Supervisi Akademik Kepala Sekolah terhadap Peningkatan Kinerja Gurudi SDN Agungmulyo Kecamatan Juwana Pati

Siti Rumlah

Peningkatan Pemahaman Tema Bumiku Materi Asean melalui Media MPI Siswa Kelas VI SDN Margomulyo Tayu Pati

Asrofah

Hubungan Kesenian dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang bagi Anak Sekolah Usia Remaja Desa Cendono Kabupaten Kudus

Mulyo Prayitno

Pelaksanaan Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Sikap Spiritual dan Sikap Sosial Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada Siswa Kelas IV SD Kecamatan Jati Gugus Ismoyo

Stela Ramadhani Khalashinikov., Murtono., Santoso.

Perancangan Sistem Informasi Business to Business (B2b) Pada CV. X

Mokhamad Solikin

Pemanfaatan Catatan Suara Whatsapp untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Daring Tema Organ Gerak Manusia dan Hewan

Muhammad Zamzam Rizka Susila Ardi

Peningkatan Kemampuan Guru Mengelola Administrasi melalui Supervisi Berbasis Google Sites di SD Negeri Tlogowungu 02 Kabupaten Pati

Rujiani

Pengaruh Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Menyusun Modul Ajar di SD Negeri 3 Welahan

Malikhatun

Peningkatan Pemahaman Materi Tema 5 Ekosistem melalui Pendekatan Inquiry Terbimbing Siswa Kelas V SDN Sumberejo 01 Gunungwungkal Pati

Rahmat Puji Basuki

Penerbit

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Universitas Safin Pati

Volume 1

Nomor 2

April 2023

ISSN 2986-5948



PENINGKATAN PEMAHAMAN TEMA BUMIKU MATERI ASEAN MELALUI MEDIA MPI SISWA KELAS VI SDN MARGOMULYO TAYU PATI

Asrofah

asrofahguru@gmail.com

SDN Margomulyo, Tayu, Kab. Pati, Prov. Jawa Tengah, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah, sebagai berikut: 1) mendeskripsikan pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam meningkatkan motivasi belajar Tema Bumiku materi Asean siswa kelas VI SDN Margomulyo Tayu Pati Semester II Tahun pelajaran 2021/2022. 2) meningkatkan hasil belajar Tema Bumiku materi Asean siswa kelas VI SDN Margomulyo Tayu Pati Semester II Tahun pelajaran 2021/2022 melalui pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI). Penelitian ini dibagi dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari 3 pertemuan. Hasilnya adalah Peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas VI SDN Margomulyo semester II tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini ditunjukkan motivasi belajar IPS pada pra siklus masih sebesar 31%, meningkat menjadi 66% Pada siklus I, dan menjadi 95% pada siklus II. Hasil belajar siswa meningkat ditunjukkan dengan hasil tes formatif yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan Siklus II. Hal ini ditunjukkan hasil belajar IPS tema Bumiku materi Asean pada pra siklus masih sebesar 34 %, meningkat menjadi 74 % Pada siklus I, dan menjadi 95 % pada siklus II. Simpulan penelitian adalah penggunaan Media MPI dapat meningkatkan Pemahaman Tema Bumiku Materi Asean Melalui Media MPI Siswa Kelas VI SDN Margomulyo Tayu Pati Semester II Tahun 2021/2022". Pemahaman dalam penelitian ini terdiri dari motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media MPI, Peningkatan Pemahaman Tema Bumiku Materi Asean.

Abstract

The objectives of this study are, as follows: 1) describe the use of Interactive Learning Media (MPI) in increasing learning motivation My Earth Theme Asean material for class VI students at SDN Margomulyo Tayu Pati Semester II for the 2021/2022 academic year. 2) improving the learning outcomes of My Earth Theme Asean material for class VI students at SDN Margomulyo Tayu Pati Semester II for the 2021/2022 academic year through the use of Interactive Learning Media (MPI). This research was divided into 2 cycles, namely cycle I and cycle II, each consisting of 3 meetings. The result is an increase in social studies learning motivation for class VI students at SDN Margomulyo semester II for the 2021/2022 academic year. This is shown by social studies learning motivation in the pre-cycle is still at 31%, increasing to 66% in the first cycle, and to 95% in the second cycle. Student learning outcomes have increased as indicated by the results of formative tests which have increased from the pre-cycle, cycle I, and cycle II. This is shown by the learning outcomes of Social Sciences with the theme of My Earth on Asean material in the pre-cycle which was still at 34%, increasing to 74% in cycle I, and to 95% in cycle II. The conclusion of the research is that the use of MPI Media can increase the Understanding of My Earth Theme Asean Material Through MPI Media Class VI Students of SDN Margomulyo Tayu Pati Semester II Year 2021/2022". Understanding in this study consists of motivation and student learning outcomes.

Keywords: MPI Media, Improving Understanding of My Earth Theme Asean Material.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di SDN Margomulyo Kecamatan Tayu Kabupaten Pati pada semester II tahun pelajaran 2021/2022 masih menggunakan Kurikulum 2013. Pada tema Bumiku materi Asean hasil belajar yang dicapai oleh siswa masih jauh dari harapan. Idealnya target ketercapaian sebuah pembelajaran adalah siswa memperoleh nilai sesuai dengan KKM. Guru mempunyai kewajiban untuk mencapai hal tersebut dengan penggunaan metode, model, strategi, teknik atau penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Kondisi pasca pandemi Covid-19 berdampak besar pada kondisi belajar siswa. Banyak siswa membawa serta kebiasaan buruk dari lingkungannya yang mengganggu dan tidak tertarik untuk belajar. Mereka cenderung selalu ingin bermain karena dalam kesehariannya mereka selalu memiliki kebebasan untuk bermain sambil belajar dari rumah. Banyak juga anak yang kemampuan membaca nya belum lancar.

Penggunaan media belajar yang tidak efektif menyebabkan pembelajaran kurang berhasil. Pembelajaran kurikulum 2013 menuntut guru untuk kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang sesuai. Lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru diharapkan mampu melingkupi materi yang terkandung dalam mata pelajaran tersebut. Topik kurikulum 2013 menuntut ketelitian guru untuk mencapai tujuan pembelajaran .

Siswa yang mendapatkan nilai ideal sesuai dengan KKM baru mencapai 8 siswa atau 34,78% dari jumlah keseluruhan 23 siswa. Siswa yang lain sebanyak 15 atau 65,22% belum menguasai materi Asean dengan baik. Pemahaman mereka terhadap materi tersebut sangat dangkal. Banyak siswa yang diam dan bermain sendiri. Mereka Nampak kurang konsentrasi dalam belajar.

Pada pembelajaran awal siswa yang belajar dengan motivasi tinggi baru sekitar 10 siswa atau 43,47% dari jumlah keseluruhan 23 siswa. Siswa yang lain sebanyak 13 atau 66,53% masih mempunyai motivasi sedang bahkan rendah. Hal ini harus menjadi perhatian serius dari guru untuk menyelesaikannya. Bila hal ini tidak diperhatikan dan diselesaikan dengan baik lambat laun akan berakibat pada penurunan performa belajar anak.

Guru memilih alternatif solusi menyelesaikan permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif (MPI). Alasan penggunaan media tersebut adalah siswa dapat belajar tentang konsep Asean melalui media yang menarik dan mempunyai cakupan materi yang cukup lengkap. Media MPI dirancang dengan konten yang lengkap meliputi, penjelasan materi, kuis dan evaluasi dengan tampilan yang menarik. Menurut Ivers (2002), Media Pembelajaran Interaktif (MPI) merupakan pengembangan dari suatu bentuk multimedia pembelajaran.

Hackbart mendefinisikan MPI sebagai alat pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan berbagai elemen media ke dalam satu program komputer, sedangkan Blackwell menekankan definisi multimedia interaktif dalam hal pengalaman pengguna. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dalam meningkatkan motivasi belajar Tema Bumiku materi Asean siswa kelas VI SDN Margomulyo Tayu Pati Semester II Tahun pelajaran 2021/2022. 2) Meningkatkan hasil belajar Tema Bumiku materi Asean siswa kelas VI SDN Margomulyo Tayu Pati Semester II Tahun pelajaran 2021/2022 melalui pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI).

TINJAUAN PUSTAKA

Motivasi Belajar Siswa

Menurut Hakim (2014: 26) Motivasi belajar adalah dorongan kemauan yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan tertentu. Badarudin (2016: 12) berpendapat motivasi merupakan dorongan psikologis yang merupakan perubahan pada diri seseorang untuk tetap semangat dan bertahan dalam melakukan sesuatu sesuai dengan arah dan tujuan yang ingin dicapainya secara sadar maupun tidak sadar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua aspek yang menjadi indikator pendorong motivasi belajar siswa, yaitu (1) dorongan internal: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, faktor fisiologis dan (2) dorongan eksternal: adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan

belajar yang kondusif.

Hasil Belajar

Wardani (2012:108) berpendapat asesmen hasil belajar dilakukan sebagai berikut: penilaian guru terhadap hasil belajar siswa, yang mengukur seberapa baik indikator dan kompetensi yang tercantum dalam GBPP (Garis Besar Program Pengajaran) dan Kurikulum dan Program Pembelajaran (RPP). Adapun jenis hasil belajar yaitu: a) keterampilan dan kebiasaan; b) pengetahuan dan pemahaman; (c) Sikap dan cita-cita masing-masing kelompok dapat diisi dengan bahan ajar sekolah.

Sedangkan Bred dan Gredler, Winataputra (2008), hasil belajar adalah hasil dari proses yang dilakukan orang untuk memperoleh kompetensi, keterampilan, dan sikap yang berbeda.

Keterampilan, kemampuan dan sikap tersebut secara bertahap diperoleh melalui pembelajaran sepanjang hayat dari masa kanak-kanak hingga usia lanjut. Kesimpulannya hasil belajar adalah tingkat pemahaman, sikap dan keterampilan siswa yang diperolehnya dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan pemberian poin atau nilai. Hasil belajar bersifat kuantitatif sehingga harus diukur dengan instrumen tes, sedangkan instrumen nontes mengukur hasil belajar secara kualitatif.

Hasil belajar dari penelitian ini adalah mengukur tingkat penguasaan materi ASEAN melalui tes. Tes tersebut mengukur kemampuan siswa itu sendiri dalam memahami materi terkait kerjasama ASEAN. Mahasiswa juga harus mengetahui manfaat kerjasama regional di kawasan ASEAN.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI)

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2014: 13) Penilaian hasil belajar adalah proses evaluasi yang dipimpin oleh seorang guru, yang mengukur tingkat belajar siswa dan digunakan sebagai bahan untuk menyusun laporan kemajuan hasil belajar dan peningkatan pembelajaran. Evaluasi harus dilakukan secara konsisten, sistematis dan terprogram. Penilaian dapat dilakukan secara lisan dan tertulis, dengan menggunakan instrumen tes dan non tes. Menurut Widoyoko (2014: 2) Atribusi adalah cara menilai kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui pelaksanaan suatu tugas. Tugas adalah alat yang digunakan untuk mengukur

atau mengumpulkan informasi tentang kinerja tugas dalam bentuk deskripsi.

Kata "media" berasal dari bahasa Latin "media", yang secara harfiah berarti "tengah", "selingan", atau "pengantar". Secara khusus, pengertian media dalam belajar mengajar lebih diartikan sebagai alat tulis grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan menata kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011:3). Hamidjojo (Arsyad, 2011:4) menyatakan bahwa "media adalah segala jenis perantara yang digunakan orang untuk menyampaikan atau menyebarluaskan gagasan, konsep, atau pendapat, sehingga gagasan, konsep, atau pendapat yang diungkapkan itu sampai kepada penerima yang dituju".

Berdasarkan definisi di atas, media dapat diartikan sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan guru atau pelatih untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil adalah belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang tujuannya membantu seseorang atau kelompok untuk melakukan kegiatan belajar sehingga pembelajaran itu benar-benar terjadi.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Tujuannya untuk memudahkan siswa menerima konsep yang dipelajari, sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan efektif dan efisien.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI)

Media pembelajaran interaktif adalah sistem pengajaran yang menyajikan materi video yang direkam di bawah kendali komputer kepada pemirsa (siswa), yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga bereaksi secara aktif, dan reaksi ini menentukan kecepatan dan urutan penyajian. Glasgow (Arsyad, 1997:36). Media belajar interaktif yang direncanakan berbentuk CD (compact disc). Media ini disebut sebagai CD multimedia interaktif. Disebut multimedia karena mengandung unsur audio visual (termasuk animasi).

Program interaktif adalah program yang berinteraksi dengan pengguna yang biasanya (walaupun tidak selalu harus) duduk di depan layar dan menggunakan perangkat input tertentu (*keyboard, mouse, joystick*) untuk memberikan umpan balik ke program.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester Genap tahun pelajaran 2021/2022 di kelas VI SDN Margomulyo kabupaten Pati. Siswa kelas VI berjumlah 23 orang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Siswa kelas VI SDN Margomulyo mempunyai karakteristik yang kurang bersemangat untuk belajar. Siswa sebagian besar berasal dari kalangan ekonomi yang kurang mampu. Hanya sebagian kecil yang mempunyai tingkat ekonomi menengah ke atas. Tingkat ekonomi sedikit banyak akan berpengaruh pada perhatian orang tua terhadap kesadaran pendidikan.

Penelitian ini adalah bentuk penelitian *action research* (PTK). Sesuai dengan langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas, desain penelitian terdiri dari 4 tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang akan dilaksanakan secara berulang kembali pada siklus berikutnya. Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada pembelajaran secara klasikal, pertemuan kedua difokuskan pada pelaksanaan langkah pembelajaran kontekstual, dan pertemuan ketiga dilakukan pengukuran kemampuan belajar IPS.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah bila kedua variabel penelitian tercapai seluruhnya. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila: 1) Motivasi belajar siswa telah mencapai 85% secara klasikal. 2) Hasil belajar siswa mencapai KKM 70 sejumlah 90 % secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Siklus I

Motivasi belajar siswa

Siklus I terdiri dari tiga pertemuan. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Pada pertemuan satu difokuskan pada menyimak materi pada media MPI. Pada pertemuan kedua siswa mengerjakan lembar kerja berkelompok. Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok dengan materi Asean. Sedangkan pertemuan ketiga dilakukan pengukuran hasil belajar melalui pengerjaan soal tes. Pengamatan pada siklus I dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi

dilakukan oleh teman sejawat yang telah ditunjuk oleh peneliti yaitu Ibu Endah Atih Setiana, S. Pd. Observer mengikuti proses pembelajaran pada pertemuan satu dan dua terutama pada pelaksanaan penggunaan media MPI dan mencatat materi pada langkah-langkah pembelajaran dengan memanfaatkan media MPI yang dilaksanakan di kelas VI SDN Margomulyo. Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Motivasi belajar siswa siklus I

No	Tingkat Motivasi	Jumlah siswa	Persentase
1	Tinggi	10	43%
2	Sedang	5	22%
3	Rendah	8	35%
Jumlah		23	100%

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur dengan tes formatif. pelaksanaan tes formatif dilakukan pada pertemuan ketiga. Hasil selengkapnya rekap nilai adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Rentang	Frekuensi	Ketuntasan
1	41 – 50	4	Belum tuntas
2	51 – 60	5	Belum tuntas
3	61 – 70	1	Tuntas
4	71 – 80	5	Tuntas
5	81 – 90	8	Tuntas
6	91 – 100	0	Tuntas
Jumlah Siswa		23	
Jumlah nilai		1610	
Nilai rata-rata		70	
Nilai tertinggi		90	
Nilai terendah		50	

Berdasarkan keterangan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada IPS materi ASEAN. Namun, pertumbuhan ini tidak sesuai harapan, karena tidak memenuhi indikator kinerja yang diharapkan.

Hasil refleksi dari proses pembelajaran pada Siklus I adalah sebagai berikut: 1) Sebagian besar siswa tidak disiplin dalam menggunakan media MPI. 2) Persepsi guru belum optimal terutama pada pertemuan pertama. 3) Siswa tidak menentukan materi hasil belajar dengan bantuan media MPI. 4) Seorang guru yang sama sekali baru akan memutuskan materi, para siswa akan

terlibat dalam pertemuan lain. Berdasarkan pertimbangan Siklus I digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk perbaikan Siklus II. Perbaikan dilakukan pada item yang hilang pada Siklus I.

Deskripsi Hasil Siklus II Motivasi Belajar Siswa

Siklus II terdiri dari tiga pertemuan. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Pada pertemuan satu difokuskan pada langkah-langkah pemanfaatan media MPI agar lebih intensif. Pada pertemuan kedua siswa mengerjakan lembar kerja berkelompok dengan materi pentingnya Kerjasama di Asean. Sedangkan pertemuan ketiga dilakukan pengukuran hasil belajar melalui pengerjaan soal tes. Pengamatan pada siklus II dilaksanakan pada pembelajaran pertemuan pertama dan kedua berlangsung. Observasi dilakukan oleh teman sejawat yang telah ditunjuk oleh peneliti yaitu Ibu Endah Atih Setiana, S. Pd. Observer mengikuti proses yang dilaksanakan di kelas VI SDN Margomulyo.

Tabel 3. Motivasi Belajar Siklus II

No	Tingkat Motivasi	Jumlah siswa	Persentase
1	Tinggi	18	73 %
2	Sedang	5	22 %
3	Rendah	1	5 %
Jumlah		23	100 %

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diukur dengan tes formatif. pelaksanaan tes formatif dilakukan pada pertemuan ketiga. Hasil selengkapnya rekap nilai adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil pengamatan motivasi siswa dan evaluasi tes formatif pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat adanya peningkatan. Berdasarkan data-data di atas terlihat bahwa pembelajaran menggunakan media MPI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tentang Asean. Ketuntasan telah mencapai 95%, lebih dari indikator kinerja yang hanya 85% sehingga peneliti tidak perlu lagi melaksanakan siklus berikutnya.

Pembelajaran pada siklus II dianggap telah berhasil mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya. Guru bersama siswa telah melakukan proses pembelajaran dengan baik. Siswa telah nampak belajar dengan

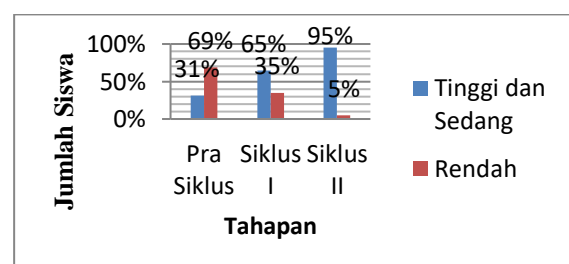
suasana yang penuh semangat karena adanya media yang ditampilkan oleh guru. Siswa tampak antusias dalam mengakses media pembelajaran interaktif (MPI). Siswa berupaya untuk mencoba mengakses materi tersebut pada laptop yang dibawa oleh guru.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan tindakan yang telah dilaksanakan dapat dinyatakan cukup berhasil. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI. Karena terbukti dari masing-masing pertemuan ada peningkatan hasil nilai formatif siswa. Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan pada pembelajaran ini dapat dianalisis sebagai berikut.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran nampak menjadi lebih menarik Ketika guru memanfaatkan media yang menarik bagi anak, mereka cenderung akan belajar dengan penuh semangat dan motivasi yang tinggi. Pada pelaksanaan pembelajaran pada semua siklus menunjukkan adanya peningkatan pada persentase motivasi belajar siswa. Adapun keseluruhan peningkatannya dapat kita lihat pada grafik berikut.



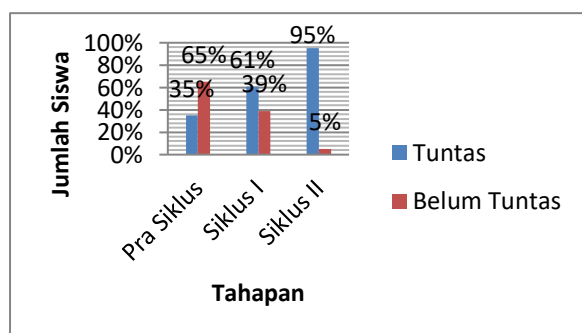
Gambar 1. Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Semua Siklus.

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar pada siklus I dengan kriteria sedang dan tinggi telah mencapai 65%. Capaian tersebut belum sesuai dengan indikator kinerja. Peneliti melanjutkan pada siklus II untuk mencapai indikator kinerja. Pada pelaksanaan siklus II setelah tahap refleksi motivasi belajar siswa telah mencapai kriteria sedang dan baik sebesar 95%. Capaian ini telah melampaui indikator kinerja.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Pembelajaran yang menarik bagi anak akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Pada pelaksanaan pembelajaran pada semua siklus juga menunjukkan adanya peningkatan pada persentase ketuntasan belajar siswa. Hasil belajar berupa pemahaman tentang materi Asean telah dipahami oleh siswa.

Pemahaman siswa dapat terbentuk Ketika mereka mengakses media secara bersungguh-sungguh. Siswa melakukan literasi melalui uraian materi yang ada pada media MPI. Pemberian kuis pada media tersebut mempunyai peranan dalam meningkatkan pemahaman mereka. Adapun keseluruhan peningkatannya dapat kita lihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Semua Siklus

Keberhasilan tersebut terjadi karena fase setiap pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) sebagaimana teori yang diuraikan oleh para pakar terdahulu. Sehingga peneliti menerapkan teori tersebut dalam pembelajaran di kelas pada siklus I dan siklus II dengan cara yang sama tetapi dengan tindakan yang berbeda. Pengamatan oleh observer selama proses pembelajaran yang melibatkan teman sejawat dengan hasil pengamatan seperti telah dikemukakan pada tabel-tabel tersebut terjadi peningkatan kriteria dari rendah menjadi sedang dan baik.

Penelitian ini dikatakan berhasil karena tujuan dari penelitian telah tercapai. Indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelum penelitian juga telah tercapai. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh para peneliti terdahulu dapat diterapkan dengan baik dan mendapat respon yang baik dari siswa pada penelitian yang dilakukan oleh penulis. Semua tolok ukur keberhasilan yang telah ditetapkan pada indikator

kinerja telah tercapai. Penelitian ini telah mengalami keberhasilan. Keberhasilan penelitian ini akan menguatkan pendapat-pendapat para ahli Pendidikan. Para ahli berpendapat bahwa pemanfaatan media MPI sangat cocok diterapkan di kelas untuk materi-materi tertentu. Hasil penelitian ini juga menguatkan hasil penelitian terdahulu tentang pemanfaatan media MPI akan memperkuat pemahaman siswa dalam materi Asean. Pembelajaran yang efektif merupakan sesuatu yang harus dilakukan oleh guru di kelas. Guru sebagai pihak yang bertanggungjawab atas keberhasilan pembelajaran di kelas wajib untuk menggunakan strategi, model, metode atau media yang tepat demi tercapainya hasil belajar yang ideal bagi siswa.

Pemanfaatan Media pembelajaran Interaktif (MPI) menjawab semua permasalahan dalam pembelajaran pada materi Asean tema Bumiku di kelas VI SDN Margomulyo Tayu. Secara umum tampak jelas pembelajaran biasa tanpa menggunakan media yang sesuai sangat berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan media tertentu. Penggunaan Media Pembelajaran Interatif (MPI) sangat menarik perhatian siswa dan sangat menarik perhatian mereka untuk mencoba media tersebut. Guru dalam pembelajaran ini hanya bertindak sebagai fasilitator.

PENUTUP

Simpulan dari penelitian Tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: 1) Motivasi belajar siswa meningkat pada pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (MPI). Peningkatan motivasi belajar IPS siswa kelas VI SDN Margomulyo semester II tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini ditunjukkan motivasi belajar IPS pada pra siklus masih sebesar 31%, meningkat menjadi 66% Pada siklus I, dan menjadi 95% pada siklus II 2) Hasil belajar siswa meningkat ditunjukkan dengan hasil tes formatif yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan Siklus II. Hal ini ditunjukkan hasil belajar IPS tema Bumiku materi Asean pada pra siklus masih sebesar 34 %, meningkat menjadi 74 % Pada siklus I, dan menjadi 95 % pada siklus II.

Saran

Berdasarkan atas simpulan tersebut diatas maka peneliti dapat memberikan saran sebagai

berikut: 1) Bagi siswa adalah Siswa dapat belajar dengan sungguh-sungguh terutama Ketika dijelaskan guru agar dapat memahami dengan baik. Siswa dapat bekerjasama dalam kelompok ketika mempelajari sebuah materi pelajaran. 2) Bagi Guru adalah Guru diharapkan senantiasa mencari pengalaman baru dalam menggunakan media pembelajaran terutama media yang berbasis IT. Guru dapat selalu bersemangat mengembangkan profesi melalui pengalaman mengajar yang inovatif. 3) Bagi sekolah adalah Sekolah dapat memfasilitasi guru-guru yang mempunyai motivasi tinggi akan dapat berkembang dengan baik. Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari suatu materi akan dipengaruhi oleh adanya pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Anhar (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Badarudin, Achmad. 2016. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Jakarta: Abe Kreatifindo.
- Hakim Thursan. 2014. *Belajar Secara Efektif*. Books.google.co.id.
- Hariadi, L., & Gondohanindijo, J. (2021). Model Koping Untuk Mengatasi Stres Belajar Matematika Melalui Aplikasi Berbasis Media Pembelajaran Interaktif (MPI) pada Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan, 1*(1), 31-46.
- Huda, Miftakhul. 2011. *Cooperatif Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ivers, Karen S. & Ann E. Barron. (2002). *Multimedia Project in Education: Designing, Producing, and Assessing*. USA: Libraries Unlimited.
- Najikhah, F., Budiyono, B., & Wardi, W. (2016). Keefektifan MPI Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 4*(2), 58-65.
- Nawangwulan, Adinda. 2022. *Materi IPS Kelas 6 SD, Peran Kerja Sama ASEAN Beserta Manfaatnya*
<https://www.harianhaluan.com/pendidikan/pr-103428315/materi-ips-kelas-6-sd-peran-kerja-sama-asean-beserta-manfaatnya> Diakses Mei 2022
- Rafiah, R. (2019). Perbandingan Hasil Belajar dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Macromedia Flash 8 dan Media Powerpoint pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Kayanya Negeriku Kelas IV MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.
- Rusman (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana Nana. 2009. *Pengertian Hasil Belajar*. <http://repositori.unsil.ac.id> diakses tanggal 5 Maret 2022.
- Uno, Hamzah, B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wardani Naniek Sulistya, dkk. 2012. *Asesmen Pembelajaran SD*. Salatiga: Widya Sari.
- Widoyoko, Eko Putro (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.