

ABSTRAK

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPA
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS IT
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SARIKARYA CONDONG CATUR
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Dativa Sariperwita
Universitas Sanata Dharma
2016

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V SD Negeri Sarikarya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam serta untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Ilmu dan Teknologi pada siswa kelas V SDN Sarikarya.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Sarikarya sebanyak 26 siswa pada tahun pelajaran 2015/2016. Objek penelitian ini yaitu peningkatan motivasi dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner, lembar observasi motivasi, dan tes pilihan ganda. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar Ilmu pengetahuan Alam pada siswa telah berhasil dilaksanakan dengan beberapa langkah, yaitu: penyampaian motivasi dan tujuan belajar, penyampaian materi menggunakan *Microsoft Power Point*, pemberian soal mengenai video pembelajaran, pembagian kelompok, kegiatan belajar kelompok, pemberian soal evaluasi, dan pemberian reward atau penghargaan. 2) Penggunaan media pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari skor rata-rata 54,90 (rendah), kemudian pada siklus I meningkat menjadi 70,31 (tinggi) dan siklus II menjadi 76,94 (tinggi). 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis IT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dari skor rata-rata 62,83, meningkat menjadi 70 pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 81,30. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan persentase siswa yang mencapai nilai KKM. Persentase siswa mencapai nilai KKM pada kondisi awal sebesar 52,22% meningkat menjadi 72,72% pada siklus I dan pada siklus II mencapai 91,30%.

Kata kunci : Motivasi, Prestasi Belajar, IT.

ABSTRACT

IMPROVEMENT OF MOTIVATION AND LEARNING ACHIEVEMENT ON SCIENCE USING IT MEDIA BASED LEARNING IN GRADE V AT SARIKARYA CONDONG CATUR ELEMENTARY SCHOOL ACADEMIC YEAR 2015/2016

*Dativa Sariperwita
Sanata Dharma University
2016*

Background of this research is low motivation and learning achievement on science in grade V at Sarikarya Elementary School. The aims of this research is to describe the efforts improvement of motivation and learning achievement on science and also to increase of motivation and learning achievement on science by using IT media based learning in grade V at Sarikarya Elementary School academic year 2015/2016.

The kind of this research is Classroom Action Research. The subject on this research is 26 students in grade V at Sarikarya Elementary School academic year 2015/2016. The object of this research is motivation and learning achievement on science. The instrument used in this research is questionnaire, motivation observation sheets, and multiple choice test. The technique used on data analysis is qualitative and quantitative.

The result showed that: 1) The efforts improvement of motivation and learning achievement on science is successful of implementable by steps that: Delivery of motivation and learning goal, delivery of material using Microsoft Power Point, gift a question about learning video, distribution of group, gift a evaluation question, and gift a reward. 2) The used of IT media based learning can be increase learning motivation from 54,90 (low) increasing 70,31 (high) on cycle I and cycle II increases 76,94 (high). 3) The used of IT media based learning can be increase learning achievement from 62,83, and then on cycle I increasing 70,31 and cycle II increases 81,30. Percentage of students who achieve the KKM of 52,22%, and increasing at cycle I as 72,72% and cycle II increases as 91,30%.

Keywords: Motivation, learning achievements, IT