

TUGAS AKHIR PROGRAM MAGISTER (TAPM)

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS FLASH
TERHADAP KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
DI SD GUGUS 06 KECAMATAN BATU**



UNIVERSITAS TERBUKA

**TAPM diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Dasar**

Disusun Oleh :

SUPRAPTI

NIM. 530002949

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS TERBUKA

JAKARTA

2020

ABSRTAK

PENGARUH MULTIMEDIA BERBASIS FLASH TERHADAP AKTIVITAS
DAN PRESTASI SISWA DI SEKOLAH DASAR GUGUS 6 KOTA BATU

SUPRPTI

sprapti42@gmail.com

Program Pascasarjana Universitas Terbuka

Keberhasilan suatu pendidikan tergantung pada keberhasilan dan keahlian seorang guru dalam merancang implementasi pembelajaran di kelas. Semua pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan menarik tergantung pada guru, karena guru adalah ujung tombak dalam proses pembelajaran. Betapapun sempurna suatu kurikulum tanpa didukung oleh kemampuan guru, kurikulum itu hanya sesuatu yang tertulis dan tidak memiliki makna. Guru adalah Perancang Instruksi (Perancang Pengajaran). Guru Sebagai Manajer Pengajaran, Guru sebagai Penilai Pembelajaran Siswa. Kegiatan proses pembelajaran harus dirancang agar menarik sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Pembelajaran yang menarik minat siswa akan membangkitkan keaktifan belajar bagi siswa dan tentunya akan mengarah pada perolehan prestasi belajar yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Multimedia Berbasis Flash untuk meningkatkan keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa di Gugus 06 Kota Batu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, suatu pendekatan yang memungkinkan perekaman dan analisis data penelitian dengan cara yang tepat dan menganalisis data menggunakan perhitungan statistik. Jenis penelitian ini adalah jenis kuasi-eksperimental dari desain kelompok control non equivalent. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas enam sekolah dasar di Gugus 6 Kota Batu, yang berjumlah 60 siswa. Dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji homogenitas, sehingga kelompok eksperimen ditemukan di kelas VI A SD Sisir 03 dengan total 20 anak dan kelas kontrol Kelas VI B dengan jumlah 14 anak. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan kuesioner. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif pada hasil belajar siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pedoman observasi digunakan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis flash dan pedoman kuesioner untuk mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran dengan Multimedia Berbasis Flash. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Pada akhir pembelajaran, penilaian hasil tes yang dicapai oleh siswa dilakukan, karena tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi

Kata kunci: Multimedia Berbasis Flash, Keaktifan, Prestasi Belajar

ABSTRACT

EFFECT OF FLASH-BASED MULTIMEDIA ON THE ACTIVENESS AND
STUDENT ACHIEVEMENT IN ELEMENTARY SCHOOL CLUSTER 6 BATU
DISTRICT

SUPRPTI

sprapti42@gmail.com

Program Pascasarjana Universitas Terbuka

The success of an education depends on the success and expertise of a teacher in designing the implementation of learning in the classroom. All effective and attractive implementation of teaching and learning activities depends on the teacher, because the teacher is the spearhead in the learning process. No matter how perfect a curriculum is without the support of the teacher's abilities, the curriculum is only something written and has no meaning. The teacher is the Instructional Designer (Teaching Designer). Teachers As Teaching Managers, Teachers as Assessors of Student Learning. The learning process activities must be designed to be attractive in accordance with the needs of students and the times. Learning that interests students will arouse learning activities for students and will certainly lead to the acquisition of maximum learning achievement. This study aims to determine the effect of Flash-based multimedia to improve the activeness and learning achievement of students in the 06th City of Batu. This research uses a quantitative approach, an approach that allows recording and analysis of research data in an appropriate manner and analyzing data using statistical calculations. This type of research is a quasi-experimental type of nonivalent control group design. The population of this study was sixth grade elementary school students in Cluster 6 Kota Batu, totaling 60 students. In determining the experimental class and the control class, a homogeneity test was carried out, so that the experimental group was found in Class VI A SD Sisir 03 with a total of 20 children and a Class VI B control class with a total of 14 children. Data collection used in this study was a test, observation, and questionnaire. This test is used to collect quantitative data on student learning outcomes conducted before and after learning in the experimental class and the control class. Observation guidelines are used to observe activities carried out by students during the learning process by using flash-based multimedia and questionnaire guidelines to find out students' opinions about learning with Flash-based Multimedia. Analysis of the data used in this research is quantitative descriptive analysis. At the end of learning, an assessment of the test results achieved by students is carried out, because without intending to make conclusions that apply to the general or generalization

Keywords: Flash Based Multimedia, Active, Learning Achievement.

UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PERNYATAAN

TAPM yang berjudul **PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS FLASH TERHADAP KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SD GUGUS 06 KECAMATAN BATU** adalah hasil karya saya sendiri, dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya penjiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Malang, November 2019

Yang Menyatakan



SUPRPTI

NIM : 530002949

PERSETUJUAN TAPM PASCA UJIAN SIDANG

Judul TAPM : Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Flash terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa di SD Gugus 06 Kecamatan Batu

Penyusun TAPM : SUPRAPTI
NIM : 530002949

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Hari/Tanggal : Sabtu, 26 Oktober 2019

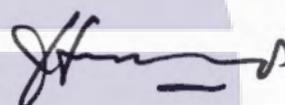
Menyetujui:

Pembimbing II,



Titi Chandrawati, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19610726 198903 2 001

Pembimbing I,



Dr. Mujiyanto, M.Pd.
NIP. 19600815 198603 1 003

Penguji Ahli



Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP. 19540501 198303 1 005

Mengetahui:

Ketua Pascasarjana
Pendidikan Keguruan



Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.
NIP. 19600821 198601 2 001

Dekan Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan



Prof. Des. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.
NIP. 19600405 199403 1 002

**UNIVERSITAS TERBUKA
PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN DASAR**

PENGESAHAN HASIL UJIAN SIDANG

Nama : SUPRPTI

NIM : 530002949

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Judul TAPM : Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Flash terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa di SD Gugus 06 Kecamatan Batu

TAPM telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Tugas Akhir Program Magister (TAPM) Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Terbuka pada :

Hari/Tanggal : Sabtu, 26 Oktober 2019

Waktu : 08.00 – 09.30

dan telah dinyatakan LULUS

PANITIA PENGUJI TAPM

Tanda Tangan

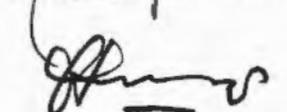
Ketua Komisi Penguji
Nama : Dr. Ir. Amalia Sapriati, M.A.



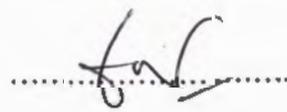
Penguji Ahli
Nama : Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.



Pembimbing I
Nama : Dr. Mujiyanto, M.Pd.



Pembimbing II
Nama : Titi Chandrawati, M.Ed., Ph.D.



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis persembahkan kehadiran Allah SWT Rabbul Alamin, atas segala rahmat, hidayah serta ridhoNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir Program Magister penulis yang berjudul Pengaruh Multimedia Berbasis Flash Terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa di SD Gugus 6 Kecamatan Batu. TAPM ini di susun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar di Universitas Terbuka.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan TAPM hingga penyelesaiannya banyak hambatan yang penulis hadapi berupa kelemahan, kekurangan dan keterbatasan namun berkat bimbingan, bantuan dan arahan serta motivasi dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan tulisan ini. Oleh Karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang setinggi tingginya kepada semua pihak yang selalu memberikan motivasi kepada penulis, terutama kepada:

1. Bapak Dr.Mujianto,M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1, atas bimbingan, arahan dan waktu yang telah diluangkan kepada penulis untuk berdiskusi selama menjadi dosen pembimbing dan perkuliahan yang dengan kesabaran dan ketelatenannya membimbing penulis hingga TAPM ini selesai.
2. Ibu Titi Chandrawati,M.Ed.Ph.D, selaku Dosen Pembimbing 2, atas bimbingan dan arahnya yang sangat responsive esecara online sehingga TAPM ini dapat segera penulis selesaikan

3. Ibu Dr. Lilik Sulistyowati, M.Si., selaku Kepala UPBJJ UT Malang yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam seminar proposal dan Tugas akhir
4. Bapak Drs.M.Syarif, M.Pd, selaku Penanggung jawab PPS UT Malang yang dengan penuh kesabaran mengawal para mahasiswa untuk segera menyelesaikan tugas akhirnya.
5. Bapak Dian Ferianto, S.Kom, selaku Teknikal Support Tuton dan TTM, yang selalu memberikan motivasi yang luar biasa kepada penulis.
6. Kepada Keluarga, terutama suami dan anak-anak serta semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Program Magister ini, masih banyak kekurangan dalam pengembangan lebih lanjut agar benar-benar bermanfaat. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran agar Tugas Akhir Program Magister ini lebih sempurna. Berbagai masukan dari pembaca untuk penulis akan dipergunakan untuk penelitian dan penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap Tugas Akhir Program Magister ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang ramah lingkungan.

Batu, September 2019

Suprapti

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS TERBUKA**

Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Ciputat 154118
Telp.021-7415050, Faks. 021-7415588

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : SUPRAPTI
NIM : 530002949
Tempat dan tanggal lahir : Malang, 30 April 1968
Register pertama : 2017.2
Riwayat Pendidikan :

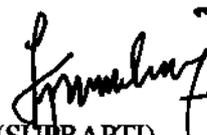
- SDN Sidomulyo 02 lulus tahun 1980
- SMP Muhammadiyah 04 lulus tahun 1983
- SPG Muhammadiyah 03 lulus tahun 1986
- S1 FKIP PMPKN UNISMA lulus tahun 1990

Riwayat Pekerjaan :

- Tahun 1986 Mengajar di SDN Sidomulyo 01
- Tahun 1993 Mengajar di SDN Sumbergondo 02
- Tahun 1997 Mengajar di SDN Gunungsari 03
- Tahun 2008 Mengajar di SDN Ngaglik 01
- Tahun 2016 Menjadi KS di SDN Torongrejo 03
- Tahun 2018 Menjadi KS di SDN Sisir 03
- Tahun 2019 menjadi PLT KS di SDN Sisir 06

Alamat tetap : Jl. Mawar Putih No 85 Sidomulyo Batu 65317
Telp/Hp : 081333805353

Batu, 14 Agustus 2019


 (SUPRAPTI)
 NIM. 530002949

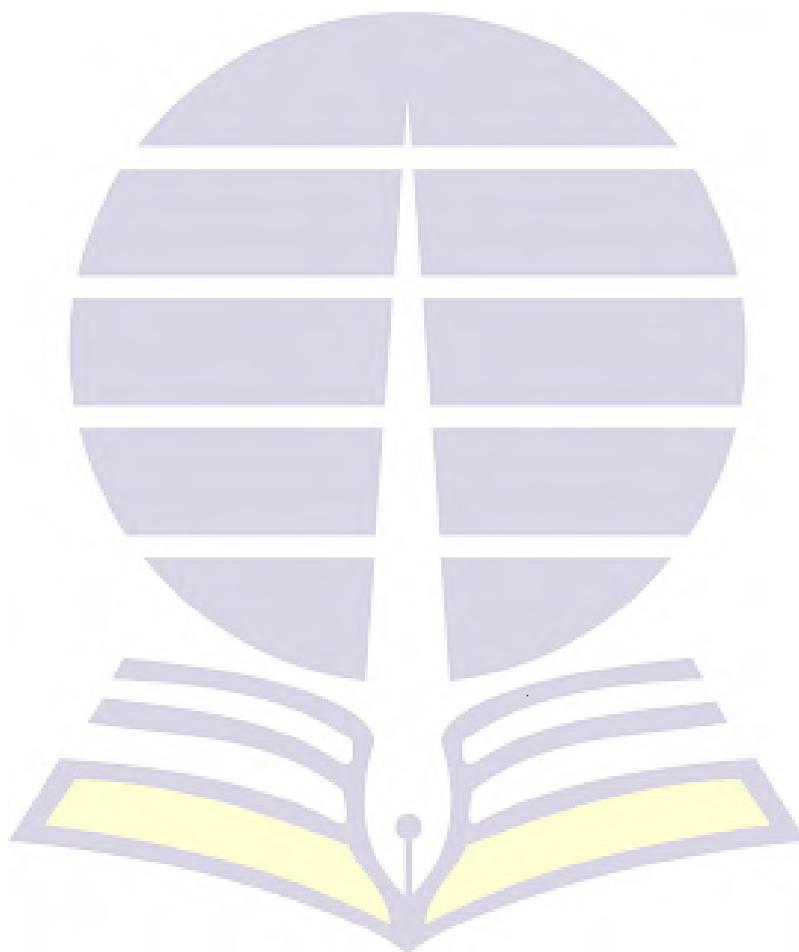
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TAPM PASCA UJIAN SIDANG	iv
LEMBAR PENGESAHAN TAPM PASCA UJIAN SIDANG	v
KATA PENGANTAR	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	16
C. Hipotesis	17
D. Tujuan Penelitian	17
E. Manfaat Penelitian	17
F. Definisi Operasional	19
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Pendekatan Konstruktivisme	21
B. Penerapan Konstruktivisme dalam Pembelajaran	25
C. Tantangan dalam Pembelajaran Abad 21	29
D. Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia	

yang Terdapat Dalam Internet	31
E. Pengertian Keaktifan Belajar	52
F. Prestasi Belajar	62
G. Kerangka Berfikir	80
H. Hipotesis	80
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	82
B. Variabel Penelitian	87
C. Pengujian Hipotesis	88
D. Populasi dan Sampel Penelitian	89
E. Instrumen Penelitian	90
F. Teknik Analisis Data	96
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Keaktifan Siswa	99
B. Gambaran Prestasi Siswa	102
C. Pengujian Hipotesis	102
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan	107
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

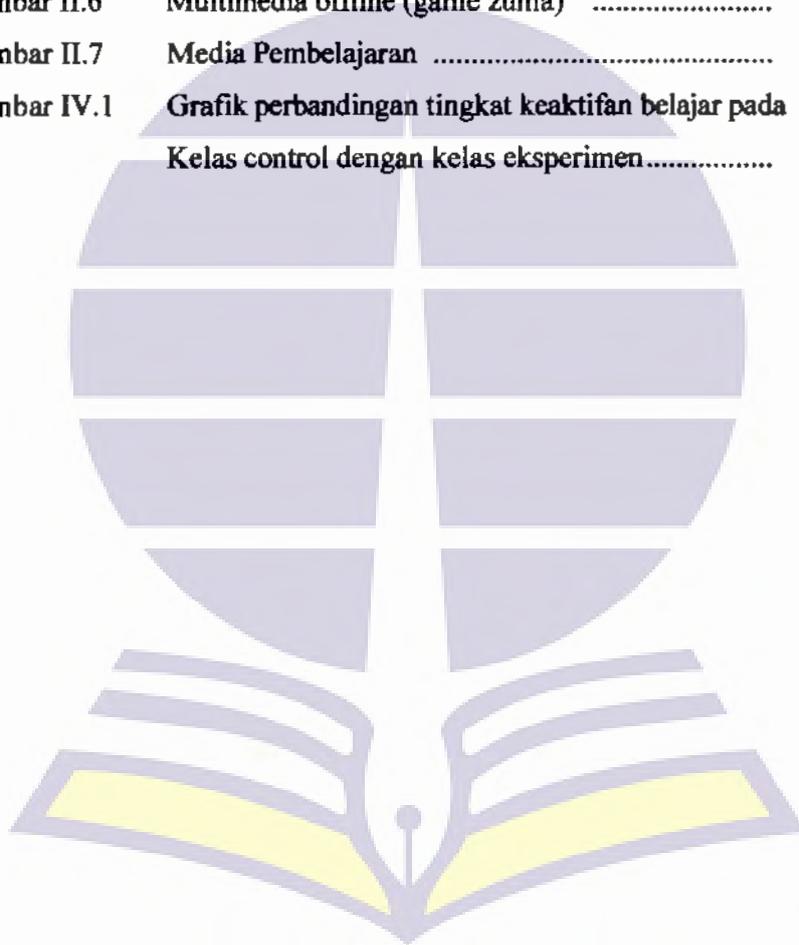
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan Kelas Tadisional dan Konstruktivisme	23
Tabel 2.2	Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi	65
Tabel 2.3	Perbandingan Nilai Angka, Huruf dan Predikatnya	69
Tabel 2.4	Predikat Kelulusan siswa	69
Tabel 3.1	Desain Penelitian	86
Tabel 3.2	InterprestasiKoefisienKorelasi Nilai r Interval Koefisien.	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1	Hypercard	38
Gambar II.2	Multimedia Layar Sentuh	38
Gambar II.3	Televisi	40
Gambar II.4	Multimedia Berbasis Flash	41
Gambar II.5	Multimedia interaktif online (situs web)	42
Gambar II.6	Multimedia offline (game zuma)	42
Gambar II.7	Media Pembelajaran	44
Gambar IV.1	Grafik perbandingan tingkat keaktifan belajar pada Kelas control dengan kelas eksperimen.....	99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara (untuk siswa)	114
Lampiran 2	Pedoman Wawancara (untuk guru).....	115
Lampiran 3	Lembar Observasi Pengolahan Pembelajaran	116
Lampiran 4	Daftar Nama Siswa Kelas VI	117
Lampiran 5	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen	118
Lampiran 6	RPP Kelas Eksperimen	119
Lampiran 7	Penilaian Proses dan Hasil Belajar Siswa	128
Lampiran 8	Soal Evaluasi Kelas Eksperimen	129
Lampiran 9	Lembar Observasi Keaktifan Siswa	133
Lampiran 10	Daftar Nilai Siswa	136
Lampiran 11	Lembar Observasi Psikomotorik	137
Lampiran 12	RPP	136
Lampiran 13	Soal Evaluasi Kelas Kontrol	144
Lampiran 14	Lembar Observasi Keaktifan Siswa	150
Lampiran 15	Daftar Nilai Siswa Kelas Kontrol	153
Lampiran 16	Lembar Observasi Psikomotorik Kelas Kontrol	154
Lampiran 17	Dokumentasi	156
Lampiran 18	Silabus	158
Lampiran 19	Hasil Cek Plagiasi UT	162



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 ayat (3) mengamanatkan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang bertujuan untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Atas dasar amanat tersebut telah di terbitkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam pasal 3 Undang-undang No 20 tahun 2003 menegaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan Pendidikan nasional tersebut diperlukan profil kualifikasi kemampuan lulusan yang dituangkan dalam standar kompetensi lulusan. Hal ini diperkuat dalam penjelasan pasal 35 Undang-undang No 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa standar kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhi atau dicapai dari suatu satuan pendidikan

pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Implementasi Undang Undang no 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dijabarkan ke dalam sejumlah peraturan, diantaranya adalah Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Di dalam peraturan pemerintah tersebut memberikan arahan tentang perlunya disusun dan dilaksanakan delapan standar nasional pendidikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yang lebih bermutu dan berkualitas. Hal ini dilakukan oleh pemerintah dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan masa depan dan menyongsong Generasi Emas Tahun 2045, itulah sebabnya perlu ditetapkan Standar Kompetensi Lulusan yang berbasis pada kompetensi abad 21.

Ciri abad 21 menurut Kemendikbud adalah tersedianya informasi dimana saja dan kapan saja (informasi), adanya implementasi penggunaan mesin (komputasi), mampu menjangkau segala pekerjaan rutin (otomatisasi) dan bisa dilakukan dari mana saja dan kemana saja (komunikasi). Dalam kurun waktu 20 tahun terakhir telah terjadi pergeseran pembangunan pendidikan ke arah ICT sebagai salah satu strategi manajemen pendidikan abad 21 yang di dalamnya meliputi tata kelola kelembagaan dan sumber daya manusia (Soderstrom, From, Lovqvist, & Tornquist, 2011)¹. Di dalam abad ini memerlukan transformasi pendidikan secara menyeluruh sehingga terbangun kualitas guru yang mampu memajukan pengetahuan, pelatihan, ekuitas siswa dan prestasi siswa (Darling-Hammond, 2006 ; Azam & Kingdon, 2014). Dengan demikian menurut Ratna Wardani dalam Seminar

Nasional Dinamika Informatika Senadi UPY 2018 menjelaskan bahwa tantangan pembelajaran pada abad 21, diantaranya adalah peserta didik yang dihadapi oleh guru adalah generasi Digital Native yang dalam kesehariannya mereka terbiasa dengan penggunaan teknologi dan memiliki ekspektasi yang tinggi bahwa teknologi akan digunakan didalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada:

- Perubahan perilaku generasi Z dalam konteks pembelajaran
- Potensi distraksi yang cukup tinggi pada setiap individu
- Information overload, bahkan tak terverifikasi
- Dominan pada interaksi virtual
- Perubahan metode pengajaran
- Infrastruktur baru, ex. Perangkat berbasis virtual
- Perubahan proses pembelajaran
- Massive vs personalize learning
- Infrastruktur pembelajaran, peningkatan kapasitas komputasi
- Pergeseran presense learning menuju distance learning

Melesatnya teknologi pada abad 21 ini sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar yang berada di dalam kelas. Sehingga dalam abad ini tuntutan terhadap meningkatnya mutu pendidikan terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran sangat tinggi. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mempersiapkan dan dapat menyampaikan materi pembelajaran yang menarik serta tidak membosankan. Bagaimana Upaya guru dalam menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses belajar adalah bagian dari

tantangan guru di dalam menumbuhkan semangat belajar kepada generasi digital native. Pemilihan media dan metode yang tepat oleh guru didalam menyampaikan proses pembelajaran dalam memenuhi kebutuhan generasi abad milenial atau yang biasa disebut Gen-Z adalah salah satu upaya terus menerus yang dilakukan oleh guru dalam mengawal Generasi Z dalam memasuki abad 21. Disebut Gen-Z karena generasi ini terbiasa hidup dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta media komunikasi yang berbasis IT. Generasi Z adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 masehi. Disebut juga I Generation, generasi net atau generasi internet. Mereka memiliki kesamaan dengan Generasi Y, tapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti melakukan tweeter dengan menggunakan ponsel, sekaligus browsing dengan PC, dan mendengarkan music menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Selain generasi Z sekarang kita dihadapkan dengan generasi Alpha. Generasi Alpha adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 2011 sampai dengan tahun 2025.

Dalam menghadapi generasi Z maupun Alpha yang disebut sebagai Digital Native, Guru dituntut untuk menyediakan kegiatan belajar yang dapat melayani mereka dalam proses belajar mengajar yang bermakna serta dapat diterima oleh generasi Z maupun generasi Alpha agar mereka dapat lebih

maksimal dalam mengaktualisasi diri. Kehidupan di abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Keterampilan-keterampilan penting di abad ke-21 yang masih relevan dengan empat pilar kehidupan mencakup learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together. Empat prinsip tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, inovasi dan kreasi, literasi informasi, dan berbagai keterampilan lainnya. Pencapaian keterampilan abad ke-21 tersebut dilakukan dengan memperbarui kualitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan partisipasi, menyesuaikan personalisasi belajar, menekankan pada pembelajaran berbasis proyek/masalah, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa, membudayakan kreativitas dan inovasi dalam belajar, menggunakan sarana belajar yang tepat, mendesain aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata, memberdayakan metakognisi, dan mengembangkan pembelajaran student-centered. Berbagai keterampilan abad ke-21 harus secara eksplisit diajarkan. Secara singkat, pembelajaran abad ke-21 memiliki prinsip pokok bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, bersifat kolaboratif, kontekstual, dan terintegrasi dengan masyarakat. Peran guru dalam

melaksanakan pembelajaran abad ke-21 sangat penting dalam mewujudkan masa depan anak bangsa yang lebih baik.

Menurut Rencana Strategis Kemdiknas Tahun 2010-2014 Bab IV tentang Penguatan dan Perluasan Pemanfaatan TIK di Bidang Pendidikan maka pada tahun 2010--2014, penguatan pemanfaatan TIK untuk e-pembelajaran, e-manajemen dan e-layanan dilakukan antara lain melalui kebijakan-kebijakan antara lain: Penyediaan sarana dan prasarana TIK serta muatan pembelajaran berbasis TIK untuk penguatan dan perluasan e-pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Pengembangan pusat sumber belajar berbasis TIK pada pendidikan dasar dan menengah, dan Peningkatan kemampuan SDM untuk mendukung pendayagunaan TIK di pusat dan daerah. Berdasarkan kebijakan tersebut diatas, maka guru atau pengajar dituntut untuk dapat mengembangkan sumber belajar berbasis TIK. Salah satu sumber belajar yang berbasis TIK adalah pemanfaatan multimedia berbasis teknologi. Menurut Darmin (1995) media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat pembelajaran lebih powerful dimana kontak komunikasi antara individu yang ditunjang oleh teknologi dapat memberi nilai tambah (add value) dalam kemampuan komunikasi tertentu. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang aktif, efektif dan menyenangkan. Fungsi media pada mulanya hanya dikenal sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman visual pada siswa dalam rangka mendorong

motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah, konsep yang kompleks, serta penggunaan media lebih menarik perhatian siswa (Faturrahman, 2007)

Guru abad 21 dituntut dapat mengembangkan model maupun metode dan strategi belajar yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik pada Era abad 21, Guru sebagai ujung tombak pembelajaran harus mampu merencanakan dan melaksanakan PBM yang berkualitas. Menurut Surya (2014:333) proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu bentuk interaksi antara pihak pengajar dan pelajar yang berlangsung dalam situasi pengajaran dan untuk mencapai tujuan pengajaran. Dalam interaksi itu akan terjadi proses komunikasi timbal balik antara pihak-pihak yang terkait yaitu antara guru dan selaku pengajar dan siswa selaku pelajar.

Untuk mewujudkan pembelajaran abad 21 dengan ketrampilan HOTS, guru harus memiliki keterampilan proses yang baik dalam pembelajaran. Keterampilan proses dapat diartikan sebagai keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa serta membangkitkan keaktifan dan gairah dalam belajar bagi siswa agar meningkat prestasinya, pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar adalah proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa (student center), serta dapat merangsang siswa untuk menyelesaikan masalah. Peran guru dalam PBM bukan hanya sebagai sumber belajar, tapi juga sebagai fasilitator.

Penggunaan multimedia berbasis Flash oleh para guru dalam rangka meningkatkan keaktifan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi

belajarnya. Dengan menerapkan Multimedia berbasis Flash dalam pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah merupakan proses komunikasi dua arah yaitu mengajar, mendidik yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003, merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru atau tenaga pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan konsep terhadap materi pelajaran, oleh karena itu tenaga pendidik harus memiliki seperangkat kemampuan antara lain :

1. Kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan peserta didik.
2. Kemampuan menguasai substansi kajian dan bahan pelajaran untuk berperan sebagai dinamisor dan fasilitator pembelajaran.
3. Memiliki keaktifan dan kemampuan dalam merekonstruksi basis pengetahuan, memanfaatkan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan silabus.
4. Kemampuan menguasai kurikulum dimana tenaga pendidik harus memahami dan dapat mengaktualisasikan kurikulum sesuai dengan kompetensi yang ditentukan.

5. Mempunyai kemampuan pedagogik dimana tenaga pendidik mampu melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif.

Adapun keaktifan menurut Kamisa adalah rasa lebih suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau mempengaruhi. Keaktifan diartikan sebagai kehendak, keinginan atau kesukaan (Kamisa, 1977). Sedangkan menurut Gunarso, keaktifan adalah sesuatu yang pribadi yang berhubungan erat dengan sikap. Keaktifan dan sikap merupakan dasar bagi prasangka dan Keaktifan juga penting dalam mengambil keputusan. Keaktifan juga dapat membuat seseorang giat melakukan menuju kesesuatu yang telah menarik minatnya (Gunarso, 1995).

Untuk membangkitkan keaktifan dari peserta didik, guru perlu merancang pembelajaran yang memiliki daya tarik, daya keaktifan, daya minat dan bervariasi agar dapat meningkatkan pencapaian penguasaan konsep, baik kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga prestasi peserta didik juga akan tercapai sesuai dengan cita-cita dari Sisdiknas yang tertera dalam pasal 3 UU No 20 tahun 2003

Membelajarkan peserta didik generasi milenial untuk membangun konsep memerlukan kegiatan yang aktif sehingga terjadi kegiatan berpikir, di sinilah guru harus dapat mendorong siswa untuk memikirkan apa yang sedang dikerjakannya dan apa tujuan dari kegiatan tersebut, serta memilih strategi pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif yang dimaksud adalah aktif cara berpikirnya dalam mengikuti pembelajaran dengan indikator mampu bertanya, mampu menyampaikan pendapat, dan mampu menghadapi

masalah serta dapat mengambil solusi yang jitu dari permasalahan yang dihadapi tersebut.

Pelajaran yang efektif seharusnya dapat mengaktifkan siswa dan guru. Keduanya harus dapat bersinergi menghasilkan kolaborasi tinggi sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ruben Knapen dalam Book Widgets juni, 2018) *Interactive teaching is all about instructing the students in a way they are actively involved with their own learning process. There are different ways to create an involvement like this. Most of the time it's through.*

- *teacher-student interaction*
- *student-student interaction*
- *the use of audio, visuals, video*
- *hands-on demonstrations and exercises*

You encourage your students to be active members of your class, thinking on their own, using their own brains, resulting in long-term memory retention. Not only the students' knowledge will improve, but their interest, strength, knowledge, team spirit and freedom of expression will increase as well.

Untuk mengkondisikan pembelajaran yang efektif dan aktif seperti di atas, serta mempermudah pemahaman siswa terhadap penguasaan materi tersebut diperlukan suatu media yang dapat mendukung pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan

tersebut adalah Penggunaan Multimedia Berbasis Flash. Multimedia Berbasis Flash adalah media pembelajaran yang merupakan aplikasi dari perkembangan teknologi pendidikan dengan tujuan membantu mempermudah peserta didik didalam memahami sebuah konsep atau materi pelajaran serta mengkonstruksi pengetahuan peserta didik. Sedangkan menurut (Azizi dkk,2015) multimedia berbasis Flash merupakan suatu media yang menyajikan video rekaman berisi gambar dan suara dengan pengendalian komputer sehingga siswa tidak hanya mendengar dan melihat tetapi juga memberikan respon yang aktif

Multimedia berbasis Flash memiliki beberapa kelebihan yaitu 1) meningkatkan keaktifan belajar, dimana dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, maka siswa pun akan terdorong keaktifannya untuk terus belajar, 2) memberikan umpan balik, dimana multimedia berbasis flash dapat menyediakan umpan balik yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik, 3) kendali program sepenuhnya berada pada siswa (Munadi dalam Yudasmara dan Purnami, 2015). Software yang digunakan untuk membuat multimedia berbasis flash dalam penelitian ini adalah adobe flash.

Secara umum kondisi pembelajaran yang berlangsung di Sekolah-sekolah di Kota Batu telah melaksanakan kegiatan belajar dengan model pembelajaran PAKEM, atau PAKEMI dalam pembelajaran PAKEM keaktifan belajar dari peserta didik sudah tumbuh, sebagian besar guru memanfaatkan multimedia berbasis Flash ini sebagai media yang mendukung

proses pembelajaran di dalam kelas, namun sementara ini pengertian keaktifan yang ditangkap oleh guru, bahwa siswa yang aktif di dalam pembelajaran masih sebatas pada keaktifan siswa dalam kegiatan yang dilakukan oleh siswa dari segi psikomotor, belum maksimal di dalam pembelajaran abad 21 dengan indikator Siswa berpikir kritis (*Critical Thinking*), kreatifitas (*Creativity*), *Comunication*, dan *colaborasi*.

Fenomena yang terjadi selama ini, di dalam proses belajar mengajar yang berlangsung, pemahaman tentang keaktifan para siswa masih terbatas pada kegiatan mendengarkan, memperhatikan, dan mencerna pelajaran yang disampaikan oleh guru. Walaupun sebagian besar guru sekolah dasar di Kota Batu sudah mengenal multimedia berbasis Flash ini, namun belum maksimal di dalam memanfaatkan multimedia berbasis flash sebagai media yang dapat mendukung dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas sebagai sarana mencapai prestasi belajar peserta didik di bidang akademik.

Keaktifan merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan didalam proses pelaksanaan pembelajaran hal ini dibutuhkan dalam upaya peningkatan prestasi belajar siswa, karena di dalam proses kegiatan belajar mengajar tanpa adanya keaktifan siswa, maka belajar tidak akan mencapai hasil yang maksimal. Siswa yang aktif dalam belajar akan mendapatkan prestasi yang baik dibandingkan siswa yang kurang aktif dalam belajar. Dengan demikian keaktifan siswa merupakan unsur utama yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai prestasi belajar. Segala

sesuatu tidak akan tercapai secara maksimal bila setiap individu tidak aktif dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Sementara ini keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sudah mulai tumbuh dan berkembang. Namun pemanfaatan multimedia berbasis flash belum banyak digunakan di kalangan Sekolah dasar. Pemilihan sekolah dasar sebagai uji coba multimedia berbasis flash dikarenakan usia anak sekolah dasar adalah dalam taraf usia dini yang sangat menyukai permainan, karena berada dalam tahapan usia bermain maka pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas juga harus didesain dengan model pembelajaran dengan permainan. Selain itu karakteristik siswa usia sekolah dasar berada pada tahap operasional formal usia 7-12 tahun adalah pada tahapan berpikir kongkrit, pada tahap ini anak mengembangkan pemikiran logis, masih sangat terikat pada fakta-fakta perseptual, artinya anak Mampu berpikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek kongkrit dan Mampu melakukan konservasi bertitik tolak pada perkembangan intelektual dan psikososial siswa sekolah dasar dimana didalam proses berpikirnya, mereka belum dapat dipisahkan dari dunia kongkrit atau hal hal yang factual, sedangkan perkembangan psikososial anak usia sekolah dasar masih berpijak pada prinsip yang sama dimana mereka tidak dapat dipisahkan dari hal-hal yang dapat diamati, karena mereka sudah dihapkan pada dunia pengetahuan. Maka penggunaan multimedia dalam pembelajaran pada anak usia sekolah dasar memang sangat di butuhkan karena sesuai dengan perkembangan dan karakteristik mereka..

SDN Sisir 03 adalah salah satu sekolah dasar negeri yang berada di tengah Kota Batu, kemajuan dan perkembangan Kota Batu menjadi Kota Agro politani di ikuti oleh gaya hidup masyarakatnya yang lebih modern dalam memanfaatkan teknologi di segala bidang. Masyarakat Kelurahan Sisir adalah masyarakat urban yang sudah mengikuti gaya hidup dalam menggunakan teknologi sehingga memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi dalam mendukung proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan keadaan sosial ekonomi dan budaya dari masyarakat Kota Batu terutama di Kelurahan Sisir, maka jika di kaitkan dengan karakteristik Multimedia berbasis flas ini, perlu di ujicobakan di Gugus 06 Kecamatan Batu. Pelaksanaan uji coba di gugus 06 ini dikarenakan dengan menggunakan multi stage dengan langkah langkah:

Menurut Febrike (2015) langkah-langkah menggunakan *multistage random sampling* dapat dilakukan pada populasi yang homogen. Selanjutnya Febrike (2015) memaparkan langkahnya sebagai berikut:

- 1) Menetapkan populasi
- 2) Menetapkan tingkatan
- 3) Menghitung besar sample
- 4) Mengambil secara acak sejumlah unsur pada tiap tingkatan
- 5) Pada tingkat terakhir mengambil sampel secara acak sesuai besar sampel.

Selanjutnya Rifasah (2013) menambahkan bahwa pengambilan sampel dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut (Penelitian diadakan di Sekolah Dasar dalam wilayah gugus VI)

langkah-langkahnya dapat digambarkan sebagai berikut:

- Langkah 1:** Memilih j (sampel) di kecamatan dari J (populasi) di kecamatan yang ada di kota Batu
- Langkah 2:** Pada j (sampel) kecamatan yang terpilih, dipilih k (sampel) pada kelurahan/desa dari K (populasi) kelurahan/desa yang dikecamatan terpilih.
- Langkah 3:** Pada k (sampel) kelurahan/desa terpilih, dipilih l (sampel) sekolah dasar dari L (populasi) sekolah dasar yang ada di kelurahan/desa.
- Langkah 4:** Pada l sekolah terpilih, dipilih m kelas dari M kelas yang ada.
- Langkah 5:** Pada m kelas terpilih, dipilih semua murid yang ada di kelas terpilih.

Keterangan :

J, K, L, M : merupakan kode untuk populasi

j, k, l, m : merupakan kode untuk sampel

Selain letak sekolah sekolah yang berada di gugus 06 ini dalam satu komplek yang berdekatan, hasil ujian juga menunjukkan bahwa SDN Sisir 03 lebih unggul dari Sekolah Dasar lainnya di wilayah Gugus 06, selain itu SDN Sisir 03 adalah SD inti, maka dipilihnya SDN Sisir 03 sebagai tempat uji coba Pengaruh Multimedia Berbasis Flash Terhadap Keaktifan dan Prestasi Belajar pada pembelajaran di dalam kelas ,adalah ingin mengetahui seberapa besar pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa menuju sistim yang lebih berdayaguna dan berkualitas, terutama dalam

hal penerapan media pembelajaran yang menarik keaktifan peserta didik dalam belajar.

Sejalan dengan uraian di atas, maka menjadi penting dan menarik bagi penulis untuk melaksanakan Uji Coba Pengaruh Multimedia Berbasis Flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa di SD Gugus 6 Kecamatan Batu. Dalam penelitian ini nantinya diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap perkembangan khasanah keilmuan, terutama yang berkaitan dengan pengembangan multimedia berbasis flash. Secara spesifik, penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Multimedia Berbasis Flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran permasalahan tersebut ,masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia berbasis flash terhadap keaktifan proses belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia berbasis flash terhadap prestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu?
3. Apakah terdapat pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu ?

C. Hipotesis

1. Terdapat pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu
2. Terdapat pengaruh multimedia berbasis flash terhadap prestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu.
3. Terdapat pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperoleh gambaran tentang pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran
2. Memperoleh gambaran tentang pengaruh multimedia berbasis flash terhadap prestasi belajar siswa
3. Memperoleh gambaran tentang pengaruh multimedia berbasis flash berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam belajar

E. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi proses belajar mengajar di SDN Sisir 03 agar guru-guru dapat melakukan inovasi dan kreatifitas pembelajaran di kelas sesuai dengan tuntutan abad 21
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia SD dengan membuat inovasi pembelajaran yang menarik yang memanfaatkan multimedia sebagai sarana belajarnya.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi penulis
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung untuk mengetahui efektifitas pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar anak dalam proses belajar mengajar.
- b. Bagi pendidik memberikan pengalaman langsung untuk dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan berprestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu.

c. Bagi anak didik

Anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui multimedia berbasis flash. Dan anak dapat tertarik dalam belajar sehingga menumbuhkan keaktifan yang berdampak pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan belajar siswa.

F. Definisi Operasional (tidak boleh ada teori harus pendapatnya sendiri)

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan istilah- istilah yang digunakan, berikut dikemukakan definisi operasional istilah-istilah yang terkait dengan penelitian ini.

a. Multimedia Berbasis Flash adalah Aplikasi dalam penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dalam bentuk video, yang menggunakan alat bantu (tool) serta bantuan koneksi (link) agar memudahkan pengguna (siswa) dalam memahami suatu materi pembelajaran.

b. Keaktifan yang dimaksud di sini adalah Perilaku yang ditunjukkan oleh siswa dengan indikator berani bertanya, mampu menyampaikan pendapat dan mampu memecahkan masalah

- c. Prestasi belajar yang dimaksud di sini adalah kemampuan belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan mult media berbasis flash yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Hal ini biasanya berupa angka-angka, huruf, serta tindakan yang dicapai masing-masing peserta didik dalam waktu tertentu.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan disajikan uraian tentang teori –teori yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Agar dalam pelaksanaan penelitian memiliki dasar dari teori-teori yang di kemukakan oleh para ahli sebagai berikut :

A. Pendekatan Konstruktivisme

E.Von Glasersfeld (dalam Murphy,1997)mengatakan bahwa *Constructivism is a theory of knowledge with roots in philosophy,psycology,and cybernetics*

Konstruktivisme adalah teori tentang pengetahuan yang berakar pada filsafat,psikologi dan sibernetika. Hal ini sejalan dengan Batasan yang dikemukakan oleh Brooks dan Brooks (1993) yang mengatakan bahwa *constructivism is not a theory about teaching it is a theory abaaout knowledge and learning*. Konstruktivisme bukan teori tentang mengajar,tetapi teori tentang pengetahuan dan belajar. Walaupun konstruktivisme bukan teori tentang mengajar namun secara etimologis konstruktivisme berasal dari Bahasa inggris to construct yang artinya membangun sesuatu seperti Gedung,jaringan kerja sama,,nilai dan sebagainya.Dalam kaitannya dengan pembelajaran sesuatu adalah makna atau meaning dari sesuatu yang dialami sesuatu tersebut adalah pengetahuan yang menurut penganut konstruktivisme tidak bersifat mutlak tetapi dapat berubah menurut pengalaman yang memberi makna pada pengetahuan tersebut. Oleh karena itu secara harfiah pendekatan konstruktivisme dalam dunia pembelajaran dikaitkan dengan membangun

atau membentuk makna dari pengalaman belajar yang dihayati siswa. Dengan perkataan lain pengetahuan tersebut dibentuk sendiri oleh yang belajar, berdasarkan pengalaman yang dihayatinya dan bukan diberikan oleh guru. Bertitik tolak dari anggapan tentang pengetahuan seperti diatas maka belajar diartikan sebagai kegiatan aktif para siswa untuk melakukan interaksi dengan lingkungannya sehingga mampu menghayati kekayaan dunia serta memberi atau membangun makna terhadap pengalaman tersebut. Dengan demikian dalam pembelajaran, siswa mendapat kesempatan yang luas untuk berinteraksi dengan lingkungannya berupaya membentuk makna sesuai dengan pengalamannya, makna yang dibentuk dapat berubah ubah sesuai dengan jenis pengalaman yang dihayati serta pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan demikian pengetahuan bukan sesuatu yang ditransfer atau diberikan oleh seseorang tetapi sesuai yang dibentuk berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

Brooks dan Brooks (1993) menggambarkan ciri-ciri seorang guru penganut konstruktivisme antara lain sebagai berikut

1. Guru selalu mendorong dan menerima otonomi siswa. Sebagai fasilitator atau mediator, guru merespons secara positif segala prakarsa siswa. Tidak ada pertanyaan yang salah atau yang buruk, oleh karena itu siswa akan merasa bebas untuk berbicara/mengajukan pertanyaan. Berbuat salah adalah sesuatu yang biasa dalam proses belajar

2. Dalam membuat/mengembangkan tugas-tugas, guru menggunakan istilah-istilah kognitif, seperti mengklasifikasikan, menganalisa, meramalkan atau menyimpulkan
3. Guru selalu mendorong siswa melakukan inkuiri dengan cara mengajukan pertanyaan terbuka. Dengan demikian terbuka peluang bagi siswa untuk merespon sesuai dengan persepsinya.
4. Setiap mengajukan pertanyaan, guru selalu memberi waktu untuk berpikir sebelum meminta siswa memberikan jawaban.
5. Dari ciri-ciri diatas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan mediator dan tutor dengan tugas utama memberikan fasilitas proses belajar siswa agar dapat berlangsung dengan baik. Fasilitas itu dapat berupa media pembelajaran yang menarik yang dapat membangkitkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga mampu menghasilkan prestasi yang membanggakan.

NO	Kelas Tradisional	Kelas Konstruktivisme
1	Kurikulum ditampilkan dari bagian-bagian menuju keseluruhan, dengan titik berat pada ketrampilan dasar	Kurikulum ditampilkan dari keseluruhan ke bagian-bagian, dengan titik berat pada konsep-konsep besar
2	Ketaatan yang tinggi pada kurikulum yang ditetapkan sangat dihargai	Upaya mengundang pertanyaan dari siswa sangat diharapkan /dihargai

3	Aktivitas belajar sangat tergantung pada buku pelajaran/buku panduan	Siswa dipandang sebagai pemikir yang siap memunculkan teori-teori tentang dunia
4	Siswa dipandang atau dianggap sebagai kertas kosong yang harus diisi informasi oleh sang guru	Guru bersikap interaktif, sebagai mediator lingkungan bagi siswanya
5	Guru bersikap sebagai pengajar yang siap mentransfer informasi kepada siswa	Pengajar mencari tahu sudut pandang siswanya, agar dapat memahami persepsi /konsepsi siswa saat ini, yang nantinya bisa digunakan pada pelajaran berikutnya
6	Pengajar biasanya mencari jawaban yang benar sebagai upaya untuk memvalidasi proses belajar siswa	Evaluasi proses belajar siswa dijalinkan dengan proses mengajar dan dilaksanakan melalui observasi pengajar terhadap siswanya pada saat belajar, juga dilakukan dengan praktek kerja/pameran hasil kerja siswa dan portofolio siswa
7	Evaluasi pembelajaran siswa dipandang sebagai proses terpisah dari tugas mengajar sehingga hampir semua evaluasi	Evaluasi proses belajar siswa dijalinkan dengan proses mengajar dan

	dilakukan melalui testing	dilaksanakan melalui observasi pengajar terhadap siswanya pada saat belajar, juga dilakukan dengan praktek kerja/pameran hasil kerja siswa dan portofolio siswa
8	Siswa lebih banyak bekerja /belajar sendiri	Siswa dibiasakan untuk belajar/bekerja dalam kelompok

B. PENERAPAN KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN

Murphy (1977) tentang karakteristik pembelajaran konstruktivistik berdasarkan rewiuw berbagai pustaka :

1. Keragaman perspektif (*multiple perspectives*) dan representasi konsep dan materi ditampilkan dan didorong pemunculannya.
2. Tujuan umum dan tujuan khusus berasal dari siswa atau ditetapkan melalui negosiasi dengan guru dan sistem.
3. Guru berperan sebagai pemandu, pemonitor, pelatih, tutor, dan fasilitator.
4. Kegiatan, kesempatan, peralatan dan lingkungan disediakan untuk mendorong proses metakognisi, kemampuan menganalisis diri (*self analysis-regulation*) refleksi dan kesadaran.
5. Siswa memainkan peranan sentral dalam memediasi dan mengatur belajar.

6. Situasi belajar, lingkungan, ketrampilan, materi dan tugas-tugas selalu relevan, autentik, realistik dan mencerminkan kompleksitas dunia yang alami.
7. Sumber data primer digunakan untuk menjaga meyakinkan keautentikan dan kompleksitas dunia nyata.
8. Tekanan utama terletak pada konstruksi pengetahuan dan bukan pada reproduksi pengetahuan.
9. Konstruksi pengetahuan terjadi dalam konteks individu dan melalui negosiasi sosial, kolaborasi dan pengalaman.
10. Pengetahuan awal, kepercayaan dan sifat siswa dipertimbangkan dalam proses konstruksi pengetahuan.
11. Pemecahan masalah, keterampilan berfikir tingkat tinggi, serta pemahaman yang mendalam sangat ditekankan.
12. Kesalahan yang dibuat siswa menyediakan kesempatan bagi guru untuk melihat pengetahuan lama yang sudah dikonstruksi siswa.
13. Eksplorasi merupakan pendekatan yang digemari dalam mendorong siswa menelusuri pengetahuan secara mandiri dan memenuhi pencapaian tujuan mereka.
14. Siswa diberi kesempatan untuk “belajar magang” yang memungkinkan mereka mencapai tugas-tugas, ketrampilan dan pengetahuan yang semakin kompleks.
15. Kompleksitas pengetahuan dicerminkan melalui pembelajaran yang menekankan interelasi konsep dan disiplin ilmu.

16. Belajar kooperatif dan kolaboratif banyak digunakan untuk menghadapi siswa pada berbagai alternatif pandangan.
17. Jenjang-jenjang belajar (*scaffolding*) disediakan untuk memungkinkan siswa berprestasi di atas batas kemampuannya.
18. Asesmen bersifat autentik dan terintegrasi dengan mengajar

Dengan menyimak ke-18 karakteristik tersebut, Anda akan mempunyai wawasan yang luas tentang pembelajaran yang dilandasi oleh konstruktivisme. Anda dapat menyusun ulang karakteristik tersebut dengan mengelompokkan kembali semua karakteristik yang telah Anda baca. Dengan cara ini, Anda akan mempunyai karakteristik pembelajaran konstruktivistik yang mudah Anda pahami.

Untuk melihat bagaimana penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran di kelas, terlebih dahulu kita perlu mengkaji ulang langkah-langkah pembelajaran dari awal sampai akhir. Langkah-langkah pembelajaran yang sudah kita kenal selama ini yang pada umumnya terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup dapat kita elaborasi sehingga dapat mencerminkan ciri-ciri pembelajaran yang konstruktivistik. Dengan mengadaptasi ciri-ciri pembelajaran berdasarkan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Driver dan Oldham (dalam Pannen, dkk, 2001), serta mengkombinasikannya dengan ciri-ciri pembelajaran konstruktif dari Brooks dan Brooks (1993), kita dapat mengelaborasi langkah-langkah pembelajaran konstruktivistik sebagai berikut :

1. Pendahuluan

Pendahuluan dapat dimanfaatkan sebagai orientasi akan topik dan tugas-tugas yang akan dipelajari. Hal ini dapat disajikan dalam bentuk advance organizers sehingga siswa dapat mempersepsi topik dan tugas-tugas secara menyeluruh. Disamping itu, pada langkah ini juga sangat penting dikomunikasikan tujuan dan manfaat topik dan tugas-tugas tersebut agar siswa termotivasi dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan ini dapat terdiri dari beberapa langkah seperti berikut :

Elisitasi, yang memberi kesempatan kepada siswa mengungkapkan ide atau gagasannya tentang topik yang dipelajari, melalui diskusi, tanya jawab, menciptakan sesuatu, baik berupa tulisan, poster, gambar atau bentuk pengungkapan lain. Dalam kesempatan ini siswa juga diberi kebebasan untuk melakukan eksplorasi terhadap topik yang sedang dikaji. Eksplorasi dapat dilakukan sesuai dengan ide atau gagasan yang muncul dalam diskusi, misalnya dengan mencari sumber-sumber belajar dari perpustakaan, internet, atau mengumpulkan informasi dari lapangan.

Rekonstruksi ide, yang memberi kesempatan untuk menyempurnakan pemahaman siswa terhadap topik yang dikaji, berdasarkan hasil diskusi, eksplorasi serta informasi baru yang dikumpulkan. Dalam tahap ini, pemahaman siswa mungkin berubah, tetap sama atau bahkan mungkin juga siswa mengonstruksi ide baru yang

bertolak belakang dengan ide yang selama ini diyakininya. Jika hal ini terjadi, akan sangat bermanfaat apabila siswa mendapat kesempatan untuk menguji ide baru tersebut.

Menggunakan ide baru dalam banyak situasi. Ide baru yang dibentuk oleh siswa diterapkan dalam berbagai situasi sehingga siswa yakin akan ide yang baru dikonstruksi tersebut.

3. Kegiatan Penutup

Sebagai kegiatan penutup, dapat dilakukan rewiw tentang proses rekonstruksi ide yang telah dihayati oleh siswa. Perubahan pengetahuan atau gagasan dapat terjadi dengan berbagai cara, antara lain dengan memberi informasi yang lebih lengkap atau merevisi informasi yang ada. Tentu saja selain rewie, kegiatan penutup dapat diisi dengan kegiatan lain, seperti demonstrasi tentang konstruksi ide, atau tindak lanjut dari konstruksi ide tersebut.

C. TANTANGAN DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

Permintaan, tantangan dan tanggung jawab yang diberikan kepada guru guru di abad 21 ini semakin besar dan sangat berat. Para guru tidak saja dituntut untuk menjadi spesialis-spesialis dalam content area dan pedagogicall skills, namun mereka juga harus dapat merespon pada kebutuhan-kebutuhan masyarakat era teknologi yang senantiasa berubah. Pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu intervensi kultural yang bersifat aktif yang secara

berkesinambungan berkembang dan maju sebagai suatu fungsi dari kebutuhan-kebutuhan masyarakat. Dengan demikian pertumbuhan teknologi terutama berbagai efek dari aplikasi-aplikasi komputer, bersama dengan perkembangan pembelajaran telah menciptakan dunia pembelajar semakin luas ruang lingkungannya.

Pengaruh-pengaruh teknologi yang berkembang dimasyarakat ini telah mengubah peran pembelajaran yang berlangsung di sekolah untuk menyesuaikan dengan kesenangan, kenyamanan dan kebutuhan manusia di abad 21. Metodologi-metodologi pembelajaran mulai merefleksikan pengaruh pengaruhnya jika hendak membantu dalam pemberdayaan para siswa dan memperlengkapi mereka lebih baik untuk menyongsong dunia masa depan. Semua siswa harus mendapatkan kesempatan untuk mempelajari ,mengapresiasi ,dan menerapkan skill-skill, konsep-konsep dan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik didalam ataupun di luar sekolah.

Pada masa sekarang ini para siswa sekolah dasarpun dituntut untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi kehidupan dalam masyarakat yang semakin berkembang berpacu dengan perkembangan teknologi yang semakin modern. Pemahaman dan apresiasi yang signifikan terhadap perkembangan pembelajaran sangat di butuhkan oleh kalangan Pendidikan. Kita akan mengalami suatu kesulitan,jika memang kita tidak berhasil terjun di dalam dunia nyata tanpa memiliki pengetahuan, skill-skill dan aplikasi aplikasi yang menarik sebagai bahan inovasi dalam pembelajaran, kalau hanya mengandalkan metode pembelajaran yang konvensional peserta didik tidak akan dapat

memenuhi tuntutan dunia industri yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Masyarakat abad 21 semakin menuntut Pendidikan yang lebih bermakna bagi peserta didik, peserta didik harus mampu menghadapi segala macam situasi problem solving dalam kehidupan nyata. Sebagai contoh pada pelajaran matematika dimana prinsip-prinsip yang penting dalam teori peluang dan statistika dapat dihubungkan dengan dunia fisik, yang akan menuntut para siswa untuk mengumpulkan, mencatat, menginterpretasi, menganalisa, mengkomunikasikan dan merepresentasikan himpunan-himpunan data yang sangat penting bagi proses-proses pembuatan keputusan mereka.

Dalam kesepakatan nasional terdapat trend bahwa metode-metode pembelajaran yang ada sekarang ini tidaklah efektif untuk para siswa. Metode pembelajaran yang ada selama ini dianggap masih tradisional. Untuk mengatasi berbagai kekurangan ini, perubahan sistematis yang berarti harus dapat dilakukan pada pengajaran dan belajar. Perubahan itu haruslah berfokus pada bagaimana siswa dan guru dapat membangun kekuatan belajar. Upaya menjadikan pembelajaran yang bermakna serta dapat diterapkan bagi siswa memerlukan rekonstruksasi yang secara praktis bersifat mendasar pada seluruh aspek pembelajaran, materi kurikulum, lingkungan belajar, tanggung jawab guru dan metodologi-metodologi untuk menyelenggarakan assessment terhadap pemahaman pembelajaran.

D. PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA YANG TERDAPAT DALAM INTERNET

Pembelajaran berbasis internet dirumuskan sebagai “*a large collection on computers in network that are tied together so that many users can share their vastresources*”.Tampaklah pengertian internet tidak hanya terbatas pada aspek perangkat keras (infastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis maupun suara. Dengan kemampuannya, dapat dikatakan bahwa internet merupakan suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia. Internet merupakan suatu media untuk berbagi informasi dan berinteraksi kapan dan dimana saja.

Dengan kemampuan internet yang bisa mengirimkan berbagai bentuk data seperti teks, grafik, gambar, suara, animasi atau bahkan video, maka banyak kalangan bisnis yang memanfaatkan teknologi ini dengan membuat *homepage* untuk mempromosikan usahanya, meskipun pada awalnya dimotori oleh perguruan tinggi. Disamping itu para peneliti selalu dapat meng-update khasanah pengetahuannya dengan melihat-lihat (browsing) berbagai aplikasi hasil penelitian di seluruh dunia. Kini hampir semua lapisan masyarakat (terutama di negara maju) sudah sangat terbiasa dengan internet, karena hampir segala jenis informasi bisa diperoleh.

Penggunaan media internet di dalam dunia pendidikan merupakan suatu keniscayaan yang tidak bisa terelakkan. Internet menjadi metode / sarana komunikasi yang sangat handal dan sangat bermanfaat bagi kepentingan para peneliti, guru maupun peserta didik. Sehingga

keberadaan internet perlu dipahami lebih mendalam karakteristik dan potensinya agar dapat dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Disamping segi negatifnya dari keberadaan internet, Para pendidik melihat segi positifnya dari perkembangan internet ini sebagai hal yang menguntungkan karena sangat berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai media penyampaian bahan pengajaran. Disamping berfungsi sebagai media pengajaran yang mendukung multimedia dari *hyperlinks* (atau hypermedia), jika dirancang dengan baik, internet juga bisa menjadi media pembelajaran yang interaktif dan memungkinkan peserta didik melakukan kontrol terhadap pembelajarannya.

Bahan Pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru dapat di kemas dan di masukkan dalam jaringan atau website. Website adalah kumpulan dari beberapa halaman web dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain lain dipresentasikan dalam bentuk hypertext bentuk hypertext, dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang di sebut browser, informasi pada sebuah website pada umumnya di tulis dalam format HTML, Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG dll) suara (dalam format AU, WAV, dll) dan objek multimedia lainnya seperti MIDI Shockwave quicktime, movie 3D, World, dll Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa

berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya.

Dalam pembelajaran yang menggunakan media semacam internet ada beberapa persyaratan bagi para pembelajar untuk mengikuti program harus : (a) Mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar secara mandiri, (b) Tekun atau ulet dalam kegiatan belajarnya karena keberhasilan belajar adalah sepenuhnya kepada diri pembelajar sendiri, dan (c) Senang belajar, melakukan kajian, membaca dan bersifat mandiri dan dapat belajar secara luwes. Sehubungan dengan pembelajaran melalui pemanfaatan internet, diidentifikasi ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh, antara lain (a) Meningkatkan kompetensi belajar pembelajar, (b) Meningkatkan ketrampilan dan pengalaman mengajar dalam pengadaan materi pembelajaran, (c) Mengatasi masalah-masalah keterbatasan tenaga dan (d) Meningkatkan efisiensi kerja.

Selanjutnya dalam merencanakan pemanfaatan internet untuk pembelajaran haruslah ditentukan terlebih dahulu apa yang menjadi fungsi dari pemanfaatan internet itu sendiri bagi kegiatan pembelajaran. Ada tiga fungsi internet (sebagai media) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (a) komplemen (pelengkap), (b) suplemen (tambahan), atau (c) substitusi (pengganti) terhadap pembelajaran di lembaga pendidikan.

Dalam melaksanakan kegiatan pemanfaatan internet para pengajar dapat saja memulainya dengan yang paling sederhana. Langkah-langkah kegiatannya saja dapat dimulai dari mengoptimalkan pemanfaatan e-mail dalam pemberian tugas oleh pengajar dan penyerahan tugas oleh pembelajar. Kemudian pemberian tugas yang mengkondisikan pembelajar untuk melakukan browsing dan mendiskusikan tentang topik-topik tertentu melalui mailing list, newsgroup atau yang disebut juga dengan papan buletin. Jika lembaga pendidikan memungkinkan untuk mempersiapkan pengajarannya menggunakan perangkat lunak (software) tertentu untuk mengembangkan dan menyajikan materi pembelajaran, maka lembaga pendidikan dapat saja memulai perintisan pemanfaatan internet untuk pembelajaran dengan menggunakan software yang telah dikuasai. Selanjutnya pengajar harus mensosialisasikan kepada para pembelajar software yang akan digunakan.

Pembelajaran dengan internet yang baik harus mempunyai kemampuan yang lebih dari pada sekedar menjalin komunikasi dua arah. Kemampuan ini meliputi : (a) penyampaian materi dalam berbagai bentuk data serta dapat dihubungkan ke berbagai sumber informasi lainnya (hypermedia), (b) pendaftaran siswa secara on-line sehingga bisa dilakukan setiap saat, (c) identifikasi akses berikutnya bagi mahasiswa yang sudah terdaftar, (d) penelusuran kemajuan belajar (e) evaluasi dan (f) fleksibilitas kontrol terhadap alur pembelajaran dan lain-lain.

Di Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan fungsi internet, para pengajar dapat saja memulainya dengan yang paling sederhana. Langkah-langkah kegiatannya saja dapat dimulai dari mengoptimalkan pemanfaatan informasi yang dapat mendukung kelengkapan materi pembelajaran. Kemudian memberikan tugas kepada siswa untuk membuat power point, serta mengkondisikan peserta didik untuk melakukan browsing dan mendiskusikan tentang topik-topik tertentu melalui mailing list, newsgroup atau yang disebut juga dengan papan buletin. Jika sekolah memungkinkan untuk mempersiapkan pengajarannya menggunakan perangkat lunak (software) tertentu untuk mengembangkan dan menyajikan materi pembelajaran, maka sekolah dapat saja memulai perintisan pemanfaatan internet untuk pembelajaran dengan menggunakan software yang telah dikuasai. Selanjutnya pengajar harus mensosialisasikan kepada para siswa.

Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin multi yang berarti banyak, bermacam-macam, dan medium yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, gambar, grafis, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

Berikut merupakan pengertian multimedia menurut beberapa ahli :

1. Menurut Turban (seperti dikutip Pranata, 2007) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.
2. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Pranata, 2007) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan berbasis flash yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
3. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
4. Menurut Wahono (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.
5. Menurut Zeembry (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.
6. Menurut Zeembry (seperti dikutip Pranata, 2007) Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia.

1. Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium seringkali disebut pertunjukan multimedia. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an

dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak audio visual connection (AVC) dan video adapter card ps/2.

Gambar II.1 Hypercard



Sumber: <http://webwonks.org/Extra/hypercard/HyperCard.html> (23 November 2005)

Pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan system multimedia di pasaran. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output dalam bentuk memilih output dengan mouse atau kemampuan layar sentuh untuk mendapatkan dan menjalankan aplikasi itu.

Gambar II.2 Multimedia layar sentuh



Sumber :<http://techno.okezone.com/read/2011/11/04/57/524753/> rumor-ipad-3-mulaidiproduksi-rilis-maret-2012 (4 November 2011)

2. Kelebihan Komunikasi Via Multimedia

Menurut Suyanto (seperti dikutip Periangan 2011), kelebihan komunikasi via multimedia adalah :

a. Berbasis flash

Pengguna secara aktif berinteraksi dengan alat, sehingga terjadi timbal balik antara pengguna dan piranti / perangkat yang dipakai.

b. Bebas dan repetitif

Pengguna multimedia memperoleh kebebasan dalam mengakses informasi, dan dapat melompat – lompat.

c. Pengekalan ingatan

Multimedia melibatkan banyak media baik input (piranti), maupun output hasil dari gambar, teks, suara. Animasi, suara, maka hal ini dapat memperbesar ingatan khalayak pengguna komputer terhadap apa yang

disampaikan. Karena menurut lembaga riset dan penerbitan komputer, Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan, kelebihan dari komunikasi menggunakan multimedia adalah untuk menyampaikan pesan sekaligus, digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi dengan menggabungkan beberapa atau banyak media, secara langsung atau timbal balik, dimana pengguna secara aktif, akan memperoleh kebebasan, dalam mengakses pesan yang diperlukan.

3. Multimedia Linier

Multimedia Linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini sekuensial (berurutan), contohnya TV dan Film.

Gambar II.3 Televisi



Sumber: <http://infohargaterbaru.blogspot.com/2011/08/daftar-harga-tv-21-inch-agustus-2011.html> (April 2012)

4. Multimedia Berbasis Flash

Multimedia Berbasis Flash adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Pengertian Multimedia Berbasis Flash menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut :

a. Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Benardo, 2011)

Multimedia Berbasis Flash adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan berbasis flash, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

b. Menurut Hofstetter (seperti dikutip Benardo, 2011)

Multimedia Berbasis Flash adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Gambar II.4 Multimedia Berbasis Flash



Sumber: <http://itspenma.files.wordpress.com/2011/05/gbr-anak-dan-komputer.jpg> (April, 2012)

5. Jenis-jenis Multimedia Berbasis Flash

Menurut Suyanto (seperti dikutip Benardo, 2011) jenis Multimedia Berbasis Flash terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

a. Multimedia Berbasis Flash Online

Multimedia Berbasis Flash online adalah media berbasis flash yang cara penyampaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya situs Web, Yahoo Messengers, dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya luas, dan mencakup masyarakat luas.

Gambar II.5 Multimedia interaktif online (situs web)



Sumber: <http://www.kurangasem.com/default.aspx> (22 April 2012)

b. Multimedia Berbasis Flash Offline

Multimedia Berbasis Flash offline adalah media berbasis flash yang cara penyampaiannya tidak melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya CD berbasis flash. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

Gambar II.6 Multimedia offline (game zuma)



Sumber : <http://extratorrent.com/torrent/2218006/zuma+2010+ its+a+nice+game.html> (22 April 2012)

6. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Menurut Heinich, Molenda, Russell, Smaldino, (2002) Media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Martin dan Briggs (1986) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pemakai atau pengguna. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras. Fungsi dari media pembelajaran :

- a. Memberikan kesempatan berasosiasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber atau tempat.

- b. Meningkatkan perkembangan anak dalam berbahasa melalui komunikasi dengan mereka tentang hal-hal yang berhubungan dengan sumber belajar.

Beberapa media yang dianggap berperan dalam pembelajaran antara lain :

- Media visual seperti gambar, foto, dan lukisan.
- Media cetak seperti buku, poster, brosur, dan lain sebagainya.
- Media audio seperti radio dan telepon.
- Media audio visual seperti film, dan video

Gambar II.7 Media Pembelajaran



Sumber: <http://tkdharmawanitasidokepung.blogspot.com/2011/05/jenis-jenis-mediapembelajaran.html>

Multimedia Berbasis Flash

Multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media". Multi yang berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium. Beberapa definisi multimedia menurut para ahli adalah sebagai berikut (Asyhar, 2011: 75)

1. Najjar mendefinisikan bahwa "Multimedia is the use of text, graphics, animations, pictures, videos, and sound to present information. Since these

media can now be integrated using a computer, there has been a virtual explosion of computer based multimedia instructional applications”.

2. Vaughan menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi, dan video yang diterima oleh pengguna melalui hardware komputer.
3. Heimich at al menyatakan bahwa multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

Asyhar (2011: 75-76) mendefinisikan multimedia menjadi dua, yaitu multimedia content production dan multimedia communication dengan definisi sebagai berikut :

1. Multimedia Content Production

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan media (text, audio, graphics, animation, video, dan interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, entertainment, dll.), atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah media teks, audio, video, animasi, graph/image, interactivity dan special effect.

2. Multimedia Communication

Multimedia adalah menggunakan media (massa), seperti televisi, radio, cetak, dan internet, untuk mempublikasikan, menyiarkan, atau mengkomunikasikan material advertising, publicity, entertainment, news, education, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah TV, radio, film, cetak, musik, game, entertainment, tutorial, ICT (internet) dan gambar.

Vaughan (2006) menyatakan bahwa : Multimedia adalah kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Ketika pengguna multimedia mengontrol multimedia tersebut, maka multimedia ini disebut Multimedia Berbasis Flash.

Dalam blog Nining Martiningtyas (6 februari 2012) menyatakan bahwa : Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk : media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut Multimedia Berbasis Flash.

Thorn dalam munir (2009) mengajukan enam kriteria untuk menilai Multimedia Berbasis Flash, yaitu : (1) Kriteria pertama adalah kemudahan

navigasi, (2) Kriteria kedua adalah kandungan kognisi, (3) Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, (4) Kriteria keempat adalah integrasi media, (5) Kriteria kelima adalah artistik dan estetika dan (6) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan.

Multimedia Berbasis Flash menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: a) teks; b) grafik; c) audio; dan d) interaktivitas (Green & Brown, 2002: 2-6).

a. Teks

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh : Time New Roman, Arial, Comic San MS), ukuran dan warna. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari length dan size. Length biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. Size menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin. Semakin besar size suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

b. Grafik

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di render dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (reality) atau hanya berbentuk iconic. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto dan contoh

grafik yang berbentuk iconic adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet lakilaki dan perempuan. Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan, dan poster. Gambar diam biasa diukur berdasarkan size (sering disebut juga canvas size) dan resolusi. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan size dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.

c. Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, sound effect, back sound.

d. Interaktivitas

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai interface design atau human factor design. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

Green & Brown (2002: 3) menjelaskan, terdapat beberapa metode yang digunakan dalam menyajikan multimedia, yaitu :

- a. Berbasis kertas (Paper-based), contoh: buku, majalah, brosur.
- b. Berbasis cahaya (Light-based), contoh: slide shows, transparasi.
- c. Berbasis suara (Audio-based), contoh: CD Players, tape recorder, radio.
- d. Berbasis gambar bergerak (Moving-image-based), contoh: televisi, VCR (Video cassette recorder), film.
- e. Berbasis digital (Digitally-based), contoh: komputer.

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media yang terkumpul dari beberapa media untuk melibatkan beberapa indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Dan jika pengguna dapat mengontrol multimedia tersebut maka disebut Multimedia Berbasis Flash. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.

1. Multimedia Berbasis Flash Tutorial

Rusman (2012 :210) mendefinisikan bahwa : Tutorial merupakan bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian arahan, bantuan, petunjuk, dan keaktifan agar para siswa belajar secara efisien dan efektif. Pemberi bantuan berarti membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Petunjuk berarti memberi informasi tentang cara belajar secara efisien dan efektif. Arahan berarti mengarahkan para siswa untuk mencapai tujuan masing-masing. Keaktifan berarti menggerakkan kegiatan

para siswa dalam mempelajari materi, mengerjakan tugas-tugas dan mengikuti penilaian. Bimbingan berarti membantu siswa memecahkan masalah.

Program tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan software berupa program komputer yang berisi materi pembelajaran dan soal-soal latihan. Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program pembelajaran yang seharusnya didesain terutama pada upaya menjadikan teknologi ini mampu merekayasa keadaan sesungguhnya. Dalam blog Didik Wira (5 September 2008) menyatakan bahwa : Multimedia Berbasis Flash format tutorial. Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (remedial). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan

serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2. Manfaat Multimedia Berbasis Flash Tutorial

Menurut Samodra dalam Dewi (2010:17) : Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih berbasis flash, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan prises belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Beberapa keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran :

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Menurut Rusman (2012:214) bahwa Fungsi Tutorial adalah :

- 1) Adapun Kurikuler yakni sebagai pelaksanaan kurikulum sebagaimana telah dibutuhkan bagi masing-masing modul dan mengkomunikasikannya kepada siswa
- 2) Pembelajaran yakni melaksanakan proses pembelajaran agar para siswa aktif belajar mandiri melalui program berbasis flash yang telah dirancang

F. Pengertian Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktifitas, baik aktifitas fisik maupun psikis. Aktifitas fisik adalah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktifitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran.

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Rousseau dalam (Sardiman, 1986: 95) menyatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada aktifitas proses pembelajaran tidak akan terjadi. Thorndike mengemukakan keaktifan belajar siswa dalam belajar dengan hukum "law of exercise"-nya menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan dan Mc Keachie menyatakan berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan "manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu" (Dimiyati,2009:45). Segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik maupun non fisik siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi kondusif.

1. Klasifikasi Keaktifan

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang

lazim terdapat di sekolah – sekolah tradisional. Jenis - jenis aktivitas siswa dalam belajar adalah sebagai berikut (Sardiman, 1988: 99) :

- 1) Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- 3) Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- 5) Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain.
- 7) Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
- 8) Emotional activities, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.

Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Nana Sudjana (2004: 61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal : (1) turut

serta dalam melaksanakan tugas belajarnya (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah;(5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru;(6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil- hasil yang diperolehnya; (7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (visual activities),mendengarkan,berdiskusi, kesiapan siswa,bertanya, keberanian siswa, mendengarkan,memecahkan soal (mental activities).

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keaktifan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah 1) Memberikan keaktifan

atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); 3) Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; 6) Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, 7) Memberikan umpan balik (feedback); 8) Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. Hal tersebut seperti dijelaskan oleh Moh. Uzer Usman (2009:26-27) cara untuk memperbaiki keterlibatan siswa diantaranya yaitu abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar, tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai. Selain memperbaiki keterlibatan siswa juga dijelaskan cara meningkatkan keterlibatan siswa atau keaktifan siswa dalam belajar. Cara meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah mengenali dan membantu anak-anak yang kurang terlibat dan menyelidiki penyebabnya dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk

meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berfikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti menarik atau memberikan keaktifan kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Whipple dalam Hamalik (2009), keaktifan belajar siswa adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama siswa berada di dalam kelas. Dimiyati dan Mujiono (2006) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. Keaktifan belajar siswa dapat ditimbulkan dengan penggunaan model pembelajaran oleh guru diantaranya dengan melaksanakan perilaku-perilaku berikut ini yaitu memberikan tugas secara individu atau kelompok, kelompok kecil, memberikan tugas, mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi.

Sejalan dengan Dimiyati dan Mujiono, Raharja (2002) menjelaskan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan jasmani dan rohani manusia untuk melakukan sesuatu dalam upaya mencapai tujuan tertentu. Guru mengajar harus berupaya mencapai tujuan tertentu. Guru mengajar harus berupaya agar siswa benar-benar aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar baik keaktifan secara jasmani seperti melakukan praktik, berlatih dan keaktifan secara rohani seperti mengamati, memecahkan persoalan.

3. Indikator Keaktifan Belajar

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah sangat beragam. Aktivitas siswa tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Menurut Sudjana (2010:61), Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari :

- 1) Partisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya

- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah, yaitu siswa dapat mengerjakan soal atau masalah dengan mengerjakan LKS
- 8) Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapinya.

Sedangkan Paul D. Deirich dalam Hamalik (2006) menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa berdasarkan jenis aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Kegiatan visual (visual activities), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
- 2) Kegiatan lisan (oral activities), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan (listening activities), yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan percakapan.
- 4) Kegiatan menulis (writing activities), yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar (drawing activities), yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar.
- 6) Kegiatan emosional (emotional activities), yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- 7) Kegiatan motorik (motor activities), yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.

- 8) Kegiatan mental, yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau membuat keputusan. Keaktifan siswa sangat bervariasi, peran gurulah untuk menjamin setiap siswa untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dalam kondisi yang ada. Guru juga harus selalu memberi kesempatan bagi siswa untuk bersikap aktif mencari, memperoleh, dan mengolah hasil belajarnya.

Indikator keaktifan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

- 1 Siswa Mampu bertanya
- 2 Mampu menyampaikan pendapatnya
- 3 Mampu memecahkan masalah

4. Faktor Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Syah (2012: 146) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal

(faktor dari dalam siswa), faktor eksternal (faktor dari luar siswa), dan faktor pendekatan belajar (approach to learning). Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1) Faktor internal siswa, merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, yang meliputi :

- a) Aspek Fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.
- b) Aspek Psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun factor psikologis siswa yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sebagai berikut: 1) inteligensi, tingkat kecerdasan atau inteligensi (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar siswa. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat inteligensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya; 2) sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif; 3) bakat, adalah potensi atau

kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing; 4) minat, adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu; dan 5) keaktifan, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi keaktifan belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

- 2) Faktor Eksternal Siswa, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapaun yang termasuk dari faktor eksternal di antaranya adalah: 1) lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas 2) lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

G. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar menurut para ahli

Prestasi Belajar atau Hasil Belajar (Achievement) yang merupakan realisasi atau perkara dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang di miliki seseorang. Berikut merupakan beberapa definisi tentang prestasi belajar menurut beberapa ahli, yaitu :

- a. Sumadi Suryabrata, Prestasi Belajar adalah nilai sebagai rumusan yang diberikan guru bidang studi mengenai kemajuan atau prestasi belajar selama masa tertentu. (Sumadi Suryabrata, 1998)
- b. Siti Pratini, Prestasi Belajar adalah suatu hasil yang dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. (Siti Pratini, 2005)
- c. Kamus Bahasa Indonesia yang dinamakan Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan dan sebagainya.
- d. Bukhari M.Ed, Prestasi dapat kita artikan sebagai hasil yang telah dicapai atau hasil yang sebenarnya dicapai. (Bukhari M, 1983)
- e. WS. Winkel, Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ditampakan oleh siswa berdasarkan kemampuan internal yang diperoleh sesuai dengan tujuan instruksional. (Winkel WS, 1989)

Berdasarkan pendapat para ahli tentang Pengertian Prestasi Belajar, maka dapat disimpulkan bahwa Prestasi Belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan. Hal ini biasanya berupa angka-angka, huruf, serta tindakan yang dicapai masing-masing peserta didik dalam waktu tertentu.

Belajar adalah suatu adaptasi atau proses penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (Muhibbin Syah 2008: 90). Ada juga menurut Nana Sudjana menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Kemampuan intelektual sangat mempengaruhi keberhasilan belajar seseorang yang terlihat dari prestasi belajar yang didapat. Untuk mengetahui prestasi tersebut perlu diadakan evaluasi dengan tujuan mengetahui kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena prestasi belajar adalah hasil dari kegiatan belajar yang merupakan proses pembelajaran.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2011: 787) prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atas ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Menurut S. Nasution (1996: 17) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan kurang memuaskan apabila belum mampu memenuhi target ketiga kategori tersebut.

Suryadi Suryabrata (2002: 23) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari hasil latihan, pengalaman yang didukung

oleh kesadaran. Jadi prestasi belajar merupakan hasil dari perubahan dalam proses belajar. Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan, prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran setelah melalui tahap tes yang dinyatakan dalam bentuk nilai berupa angka. Prestasi belajar dapat diketahui setelah melakukan evaluasi dan evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar

2. Indikator Prestasi Belajar

Agar lebih mudah dalam memahami hubungan antara jenis-jenis belajar dengan indikator-indikatornya, berikut ini tabel yang merupakan rangkuman dari tabel jenis, indikator, dan cara evaluasi prestasi.

Tabel 2. Jenis, Indikator, dan Cara Evaluasi Prestasi

Ranah/jenis prestasi	Indikator	Cara Evaluasi
A. Ranah Cipta (Kognitif)		
1. Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi.
2. Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan kembali	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
3. Pemahaman	1. Dapat menjelaskan	1. Tes lisan

4. Aplikasi/ Penerapan	<p>2. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri</p> <p>1. Dapat memberikan contoh</p> <p>2. Dapat menggunakan secara tepat</p>	<p>2. Tes tertulis</p> <p>1. Tes tertulis Pemberian tugas</p> <p>2. Observasi</p>
5. Analisis (pemeriksaan dan penilaian secara teliti)	<p>1. Dapat menguraikan</p> <p>2. Dapat mengklasifikasikan/ memilah-milah</p>	<p>1. Tes tertulis</p> <p>2. Pemberian Tugas</p>
6. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	<p>1. Dapat menghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan baru</p> <p>2. Dapat menyimpulkan</p> <p>3. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p>	<p>1. Tes tertulis</p> <p>2. Pemberian tugas</p>
B. Rānāh Rāsā (Afektif)		
1. Penerimaan	<p>1. Menunjukkan sikap menerima</p> <p>2. Menunjukkan sikap Menolak</p>	<p>1. Tes tertulis</p> <p>2. Tes skala sikap</p> <p>3. Observasi</p>
2. Sambutan	<p>1. Kesiediaan berpartisipasi/terlibat</p>	<p>1. Tes skala sikap</p>

<p>3. Apresiasi (sikap Menghargai)</p>	<p>2. kesediaan Memanfaatkan</p> <p>1. Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>2. Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3. Mengagumi</p>	<p>2. Pemberian tugas</p> <p>3. Observasi</p> <p>1. Tes skala sikap</p> <p>2. Pemberian tugas</p> <p>3. Observasi</p>
<p>4. Internalisasi (pendalaman)</p>	<p>1. Mengakui dan meyakini</p> <p>2. mengingkari</p>	<p>1. Tes skala sikap</p> <p>2. Pemberian tugas ekspresif dan tugas proyektif</p>
<p>5. Karakterisasi (penghayatan)</p>	<p>1. Melembagakan atau meniadakan</p> <p>2. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari</p>	<p>1. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif</p> <p>2. Observasi</p>

C. Ranah Karsa (psikomotor) 1. Keterampilan bergerak dan bertindak 2. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1. Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya. 1. Kefasihan melafalkan/menucapkan 2. Kecakapan membuat mimik dan gerak jasmani	1. Observais 2. Tes tindakan 1. Tes lisan 2. Observasi 3. Tes tindakan

3. Batas Minimal Prestasi Belajar

Setelah mengetahui indikator dan memperoleh skor hasil evaluasi prestasi belajar, maka langkah selanjutnya adalah menetapkan batas minimal keberhasilan belajar peserta didik tersebut. Menetapkan batas minimum keberhasilan belajar selalu berkaitan dengan upaya pengungkapan hasil belajar.

Terdapat beberapa alternatif norma pengukuran tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, beberapa norma tersebut antara lain yaitu norma skala angka dari 0 sampai 10, norma skala angka dari 10 sampai 100 dan norma prestasi belajar dengan menggunakan simbol huruf A, B, C, D, dan E. Untuk norma huruf, di Indonesia kebanyakan dipakai pada perguruan tinggi. Simbol huruf dari prestasi

belajar siswa tersebut dapat diterjemahkan menjadi simbol angka seperti yang tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Perbandingan Nilai Angka, Huruf dan Predikatnya.

Simbol-Simbol Nilai Angka			Huruf	Predikat
8-10	80-100	3,1-4	A	Sangat baik
7-7,9	70-79	2,1-3	B	baik
6-6,9	60-69	1,1-2	C	Cukup
5-5,9	50-59	1	D	Kurang
0-4,9	0-49	0	E	Gagal

Sumber : Muhibbin Syah (2006: 221)

Menurut peraturan akademik SDN Sisir 03 predikat kelulusan siswa ditetapkan sebagai berikut :

Tabel 4. Predikat Kelulusan siswa.

Kelas	Predikat	KKM
I-VI	Memuaskan	7,5

Peserta didik dinyatakan lulus ujian sekolah apabila telah memenuhi kriteria kelulusan. Kriteria kelulusan ditentukan oleh sekolah apabila telah memenuhi kriteria kelulusan, kriteria kelulusan ditentukan oleh sekolah bersama dengan orang tua siswa

Sumber : Peraturan Akademik SDN Sisir 03 tahun 2019

Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan norma prestasi belajar yang menggunakan simbol huruf yang menggambarkan prestasi siswa, sedangkan untuk batas minimal prestasi siswa peneliti menggunakan batas minimal yang sesuai dengan batas minimal KKM yang ditetapkan oleh Sekolah yaitu 7.5.

Dari teori-teori yang sudah dikemukakan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai siswa yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh pengajar untuk mengukur prestasi belajar. Peneliti mengevaluasi prestasi belajar siswa dengan menggunakan pendekatan penilaian acuan norma (Norm Referenced assessment), yaitu dengan membandingkan jumlah nilai ketuntasan yang dapat diraih seorang siswa dengan teman sekelasnya. Sedangkan untuk batas minimal prestasi belajar, maka peneliti mengacu pada batas minimal KKM yang sesuai dengan standar SKL yang diterapkan oleh SDN Sisir 03 yaitu 7.5

4. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Secara umum prestasi belajar siswa sangat beragam, hal ini tentu saja mempunyai faktor – faktor penyebabnya. Menurut Muhibbin Syah (2008: 132) dalam bukunya “psikologi pendidikan” menjelaskan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Berikut penjelasan tentang faktor – faktor yang

mempengaruhi prestasi belajar menurut Muhibbin Syah (2008: 132-139), antara lain :

2. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor atau penyebab yang berasal dari dalam diri setiap individu tersebut, seperti aspek fisiologis dan aspek psikologis.

a) Aspek fisiologis

Aspek fisiologis ini meliputi kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ – organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah akan berdampak secara langsung pada kualitas penyerapan materi pelajaran, untuk itu perlu asupan gizi yang dari makanan dan minuman agar kondisi tetap terjaga. Selain itu juga perlu memperhatikan waktu istirahat yang teratur dan cukup tetapi harus disertai olahraga ringan secara berkesinambungan. Hal ini penting karena perubahan pola hidup akan menimbulkan reaksi tonus yang negatif dan merugikan semangat mental.

b) Aspek psikologis

Banyak faktor yang masuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran, berikut faktor

– faktor dari aspek psikologis seperti intelegensi, sikap, bakat, minat dan keaktifan. Tingkat intelegensi atau kecerdasan (IQ) tak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar. Semakin tinggi kemampuan inteligensi siswa maka semakin besar peluang meraih sukses, akan tetapi sebaliknya semakin rendah kemampuan intelegensi siswa maka semakin kecil peluang meraih sukses. Sikap merupakan gejala internal yang cenderung merespon atau mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap orang, barang dan sebagainya, baik secara positif ataupun secara negatif. Sikap (attitude) siswa yang merespon dengan positif merupakan awal yang baik bagi proses pembelajaran yang akan berlangsung sedangkan sikap negative terhadap guru ataupun pelajaran apalagi disertai dengan sikap benci maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar yang kurang maksimal. Setiap individu mempunyai bakat dan setiap individu yang memiliki bakat akan berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing – masing. **Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya pencapaian prestasi belajar pada bidang – bidang tertentu.** Minat (interest) dapat diartikan kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sebagai contoh siswa yang mempunyai minat dalam bidang matematika akan lebih fokus dan intensif kedalam

bidang tersebut sehingga memungkinkan mencapai hasil yang memuaskan. Keaktifan merupakan keadaan internalorganisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu atau pemasok daya untuk bertingkah laku secara terarah. Keaktifan bisa berasal dari dalam diri setiap individu dan datang dari luar individu tersebut.

3. Faktor eksternal

Faktor eksternal dibagi menjadi 2 macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial ini meliputi lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah serta masyarakat. Lingkungan sosial yang paling banyak berperan dan mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah lingkungan orang tua dan keluarga. Siswa sebagai anak tentu saja akan banyak meniru dari lingkungan terdekatnya seperti sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga. Semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dapat dicapai siswa. Lingkungan sosial sekolah meliputi para guru yang harus menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik serta menjadi teladan dalam hal belajar, staf-staf administrasi di lingkungan sekolah, dan teman-teman di sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi karena siswa juga berada dalam suatu kelompok masyarakat dan teman-teman sepermainan serta kegiatan -

kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat dan pergaulan sehari-hari yang dapat mempengaruhi prestasi belajar.

Selain faktor sosial seperti dijelaskan di atas, ada juga faktor non social. Faktor – faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar siswa.

4. Faktor pendekatan belajar

Selain faktor internal dan faktor eksternal, faktor pendekatan belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian Biggs (1991) dalam Muhibbin Syah (2008:139) memaparkan bahwa pendekatan belajar dikelompokkan jadi yaitu pendekatan surface (permukaan/bersifat lahiriah dan dipengaruhi oleh faktor luar), pendekatan deep (mendalam dan datang dari dalam diri individu), dan pendekatan achieving (pencapaian prestasi tinggi/ambisi pribadi)

5. Pengertian Prestasi Belajar Menurut Beberapa ahli

Kebutuhan untuk prestasi adalah mengatasi hambatan, melatih kekuatan, berusaha melakukan sesuatu yang sulit dengan baik dan secepat mungkin.

Pengertian prestasi

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Menurut Bloom dalam Suharsimi Arikunto (1990:110) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Prestasi merupakan kecakapan atau hasil kongkrit yang dapat dicapai pada saat atau periode tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran.

Pengertian Belajar

Untuk memahami tentang pengertian belajar di sini akan diawali dengan mengemukakan beberapa definisi tentang belajar. Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi tentang belajar. Cronbach, Harold Spears dan Geoch dalam Sardiman A.M (2005:20) sebagai berikut :

1) Cronbach memberikan definisi :

“Learning is shown by a change in behavior as a result of experience”.

“Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman”.

2) Harold Spears memberikan batasan:

“Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction”. Belajar adalah mengamati, membaca,

berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan.

3) Geoch, mengatakan :

"Learning is a change in performance as a result of practice". Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktek.

Dari ketiga definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau si subyek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Belajar sebagai kegiatan individu sebenarnya merupakan rangsangan-rangsangan individu yang dikirim kepadanya oleh lingkungan. Dengan demikian terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang idnividu dapat dijelaskan dengan rumus antara individu dan lingkungan.

Udin S. Winataputra (1995:2) dikemukakan bahwa learning (belajar) mengandung pengertian proses perubahan yang relative tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Slameto (2003:2) yakni belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selaras dengan pendapat-pendapat di atas, Thursan Hakim (2000:1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dll. Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Dalam proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk meningkatkan prestasi belajar yang baik perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, keterampilan, kemampuan dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada di luar diri pribadi manusia, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai.

Winkel (1996:226) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah

melaksanakan usaha-usaha belajar. Sedangkan menurut Arif Gunarso (1993 : 77) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Jadi prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

Prestasi belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Menurut Saifudin Anwar (2005 : 8-9) mengemukakan tentang tes prestasi belajar bila dilihat dari tujuannya yaitu mengungkap keberhasilan seseorang dalam belajar. Testing pada hakikatnya menggali informasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif,

bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi. Pengertian prestasi belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai atau tidak dapat dicapai. Untuk mencapai suatu prestasi belajar siswa harus mengalami proses pembelajaran. Dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa akan mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru (Asmara. 2009 : 11).

Menurut Hetika (2008: 23), prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan. Harjati (2008: 43), menyatakan bahwa prestasi merupakan hasil usaha yang dilakukan dan menghasilkan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk simbol untuk menunjukkan kemampuan pencapaian dalam hasil kerja dalam waktu tertentu.

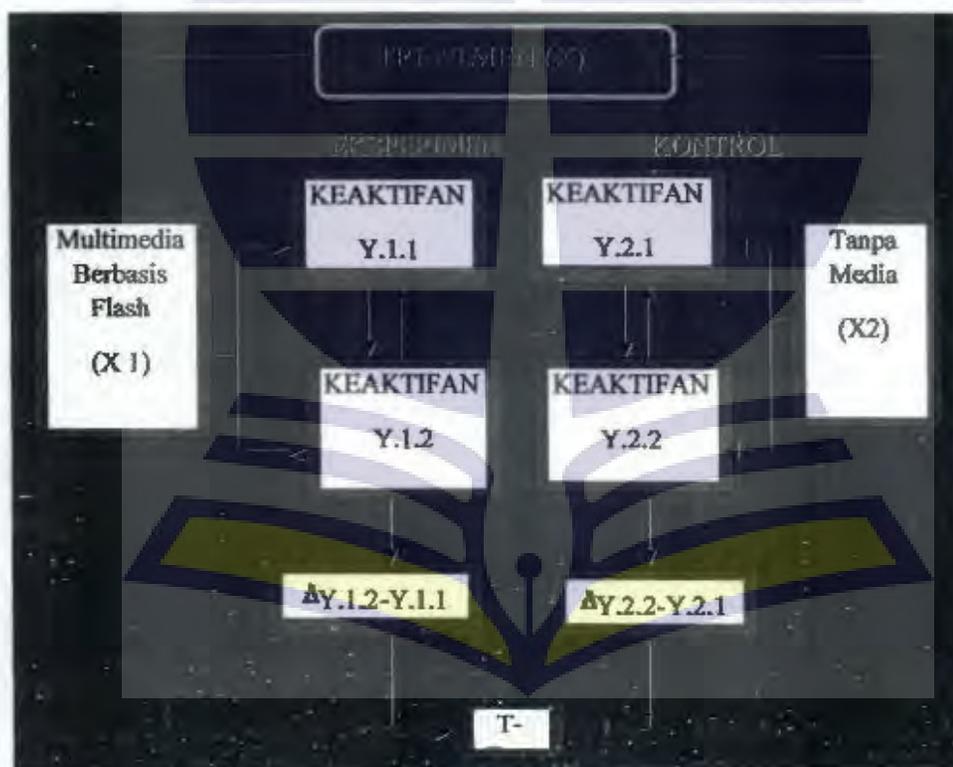
Pengtahuan , pengalaman dan keterampilan yang diperoleh akan membentuk kepribadian siswa, memperluas kepribadian siswa, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan kemampuan siswa. Bertolak dari hal tersebut maka siswa yang aktif melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran akan memperoleh banyak pengalaman. Dengan demikian siswa yang aktif dalam pembelajaran akan banyak pengalaman dan prestasi belajarnya meningkat. Sebaliknya siswa yang tidak aktif akan

minim/sedikit pengalaman sehingga dapat dikatakan prestasi belajarnya tidak meningkat atau tidak berhasil.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai yang dinampakkan dalam pengetahuan, sikap, dan keahlian.

H. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir pada penelitian ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai berikut.



I. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pemikiran penelitian, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

1. Multimedia Berbasis Flas memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa SD Negeri Sisir 03. Adapun hipotesis statistiknya dirumuskan sebagai berikut.

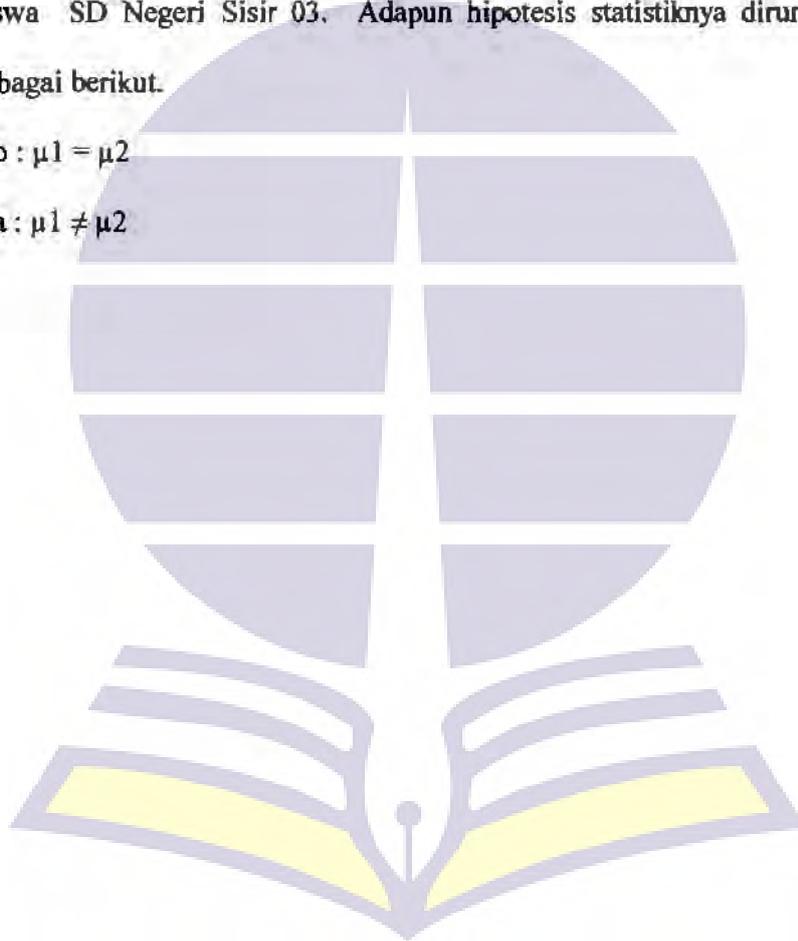
$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

2. Multimedia Berbasis Flash memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri Sisir 03. Adapun hipotesis statistiknya dirumuskan sebagai berikut.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$



BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dipaparkan hal-hal terkait dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Pengaruh Multimedia Berbasis Flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa di SD Gugus 06 Kecamatan Batu. Materi yang akan diuraikan adalah jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, data dan Teknik pengumpulan data, Teknik analisis atau pengolahan data. Uraian lebih jelas akan di sampaikan sebagai berikut:

A. JENIS DAN DESAIN PENELITIAN

1. JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Hal ini di sebabkan data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa angka-angka, Cara pengumpulan data dan analisis pengolahan data yang digunakan menggunakan Teknik analisis statistik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Multimedia berbasis Flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang akan mengkaji pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa di SDN Sisir 03 Kota Batu.

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya akibat dari suatu hal yang diterapkan untuk subjek penelitian. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada dan tidaknya hubungan sebab akibat. Pendekatan dalam penelitian eksperimen menggunakan

pendekatan positivisme-kuantitatif. Positivisme merupakan data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif untuk menguji hipotesis hubungan antara variabel yang nantinya diteliti.

Desain eksperimen yang digunakan adalah Quasi Exsperiment Design. Desain ini digambarkan sebagai berikut (Sugiono 2007, 443):

$$\begin{array}{c} \underline{E \quad O_1 \quad X \quad O_2} \\ K \quad O_1 \quad - \quad O_2 \end{array}$$

Keterangan:

E : Kelompok eksperimen

K : Kelompok kontrol

O1 : Pengukuran pertama

X : Treatmen atau perlakuan

(penggunaan multimedia berbasis flash)

O2 : Pengukuran kedua

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes (alat ukur) penelitian berkaitan dengan keaktifan belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, dan analisis test. Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan tingkat keaktifan belajar siswa di SDN Sisir 03 Kota Batu, sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan multimedia berbasis flash dengan menggunakan table distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah subjek (sampel)

Selanjutnya untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat keaktifan belajar siswa di SDN Sisir 03 Kecamatan Batu, maka dilakukan perhitungan rata-rata skor kedua variabel dengan rumus (Sugiyono 2004, 43):

$$Me = \frac{\sum X_i}{n}$$

Dimana:

X = Nilai X ke i sampai ke n

n = Jumlah sampel

T-test untuk pengujian hipotesis

menggunakan mean dari gain score, yaitu rata-rata dari selisih skor pengukuran awal dan pengukuran akhir keaktifan belajar siswa yang diberi perlakuan (eksperimen) dan siswa yang tidak diberi perlakuan (kontrol).

Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 0,05 dengan kriteria adalah “ ditolak H_0 jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ dan diterima H_0 jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ” (Arikunto, 2002: 280). Rumus yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

rata-rata skor kedua variabel dengan rumus (Sugiyono 2004, 43):

Dimana:

M_e = Mean (rata-rata)

X = Nilai X ke i sampai ke n

n = Jumlah sampel

t = Perbedaan dua mean

M = Nilai rata-rata hasil per kelompok

N = Banyaknya subyek

X = Beda setiap nilai X_2 dan X_1

Y = Beda setiap nilai Y_2 dan Y_1

2. DESAIN PENELITIAN

Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design. Pada desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Namun demikian desain ini lebih baik jika dibandingkan dengan Pre-Experimental Design. Desain ini

digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti Pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar di di Gugus 6 Kecamatan Batu Kota Batu. Pemilihan metode quasi eksperimental design dikarenakan peneliti ingin mengetahui apakah ada perbedaan antara keaktifan dan prestasi belajar siswa yang kegiatan pembelajarannya menggunakan Multimedia dengan keaktifan dan prestasi belajar siswa yang kegiatan pembelajarannya tidak menggunakan Multimedia berbasis Flash, sehingga untuk mengetahuinya peneliti menggunakan metode Quasi Experimental Design.

Desain Eksperimen Quasi Experimental Design yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu desain Quosi Experimental Design dalam bentuk Nonequivalent Control Group Design. Desain ini sebenarnya tidak jauh berbeda dibandingkan dengan pretest-posttest control design, hanya pada desain bentuk Nonequivalent Control Group Design kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random(Sugiyono,2015:116). Adapun gambaran mengenai rancangan nonequivalent control group design sebagai berikut.

Tabel 3.1

Desain Penelitian

KELAS	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	O1	X	O2

Kontrol	O3	-	O4
---------	----	---	----

Rancangan Nonequivalent Control Group Design

Keterangan :

O1: Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen

O2: Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen

X : Pemberian perlakuan

O3: Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol

O4: Pengukuran kemampuan akhir kelompok control

B.VARIABEL PENELITIAN

Dalam penelitian ini, variabel penelitian yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat dan tidak melibatkan variabel yang lain.

Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Variabel bebas

Pengaruh Multimedia Berbasis Flash yang dilambangkan X dengan indikator pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan Multimedia Berbasis Flash.

b. Variabel terikat

Keaktifan belajar siswa yang dilambangkan Y_1 dengan indikator kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan, kemampuan untuk memecahkan masalah dan kemandirian dalam belajar. Prestasi belajar siswa yang dilambangkan Y_2 dengan indikator kemampuan kognitif

siswa, perubahan sikap dan tingkah laku dan keterampilan yang dimiliki.

Hal ini sesuai dengan pendapat Riyanto (2010 : 11) bahwa variabel dapat diartikan sebagai suatu konsep yang memiliki nilai ganda, atau dengan perkataan lain suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi.. Secara umum dapat dinyatakan bahwa variabel adalah operasionalisasi dari konsep. Fungsi variabel dapat dibedakan atas tiga fungsi, yakni variabel sebab, variabel penghubung, dan variabel akibat

C. PENGUJIAN HIPOTESIS

Hipotesis penelitian yang diajukan yakni,

1. Terdapat Pengaruh Multimedia Berbasis Flash Terhadap Keaktifan Belajar Siswa
2. Terdapat Pengaruh Multimedia Berbasis Flash Terhadap Prestasi Belajar Siswa
3. Terdapat Pengaruh Multimedia Berbasis Flash Terhadap Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu.

Dalam pengujian hipotesis, yang menjadi acuan adalah hasil pengukuran akhir antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan desain eksperimen yang telah dikemukakan, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}} \\
 &= \frac{2,5356 - 0,7143}{\sqrt{\left[\frac{257,11 + 273,14}{45 + 35 - 2} \right] \left[\frac{1}{45} + \frac{1}{35} \right]}} \\
 &= \frac{1,841}{\sqrt{\left[\frac{530,25}{78} \right] [0,022 + 0,0285]}} \\
 &= \frac{1,841}{\sqrt{6,798 \times 0,051}}
 \end{aligned}$$

D.POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

1. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Sekolah Dasar di Gugus 6 Kecamatan Batu yang terdiri dari 7 Sekolah yaitu SDN Sisir 03, SDN Sisir 04, SDN Sisir 06, SD Imanuel, MI Tarbiyatul Ulum, MI Ihyaul Ulum, SD Muslim Cendekia.
2. Sampel dalam penelitian ini adalah : Siswa Kelas VI SDN Sisir 03 Kecamatan Batu yang berjumlah 44 orang terbagi menjadi dua kelas yaitu sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas control.
Pemilihan SDN Sisir 03 sebagai sampel dalam penelitian ini berda dengan mempertimbangkan keadaan sosial ekonomi dan budaya dari masyarakat Kota Batu terutama di Kelurahan Sisir, menggunakan multi stage dengan langkah langkah:
 - a) Menetapkan populasi dari satu kecamatan
 - b) Menetapkan sampel dari populasi yang sudah terpilih berdasarkan wilayah, Sekolah inti, dan hasil ujian
 - c) Menentukan random sampling dari kelas terpilih secara acak dari sejumlah unsur pada tiap tingkatan

d) Pada tingkat terakhir mengambil sampel secara acak sesuai besar sampel.(Febrike:2015)

e) Menentukan uji homogenitas dari sampel terpilih

Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai subjek penelitian, untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan pengundian agar tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil. Setelah diadakan pengundian maka kelas VI A dengan jumlah siswa 22 anak terpilih menjadi kelompok eksperimen, dan kelas VI B dengan jumlah 22 anak menjadi kelompok kontrol. Selanjutnya peneliti akan mempelajari karakteristik dari kedua kelompok tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya.

E.INSTRUMEN PENELITIAN

1.Tes Hasil Belajar Siswa (Pre Test dan Pos Test)

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah tes tertulis. Tes tertulis yang dimaksud adalah tes yang berupa sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tertulis tentang aspek-aspek yang ingin diketahui keadaannya dari jawaban yang diberikan secara tertulis pula. Jenis tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian. Tes uraian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes dilakukan pada awal pembelajaran (pre-test) dan akhir pembelajaran (post -test).

Penyusunan tes hasil belajar dimulai dengan menyusun kisi-kisi soal kemudian disusun menjadi soal berbentuk pilihan ganda dan dikonsultasikan kepada Dosen Pembimbing kemudian dilakukan uji coba soal. Tes diuji cobakan untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Item soal yang dikembangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa berbentuk soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam tentang perubahan energi listrik. Indikator hasil belajar siswa meliputi pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data maka test tersebut diuji cobakan kepada kelas VI SD Negeri Sisir 06 (bukan kelas kontrol maupun kelas eksperimen). Lembaga tersebut dijadikan sebagai tempat ujicoba tes dikarenakan lokasinya yang tidak jauh dari SD Negeri Sisir 03, sehingga karakteristik siswa di kedua sekolah ini hampir sama.

Untuk mengetahui validitas butir soal, reabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran peneliti menggunakan beberapa rumus sebagai berikut

a. Validitas Butir Soal

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi. Hal ini disebabkan Instrumen penelitian harus dapat memberikan data yang tepat, sehingga isi dari butir soal harus benar-benar valid. Hal ini sesuai dengan pendapat Wibawa, dkk (2014:3.41) menjelaskan bahwa validitas isi berkenaan dengan kesahihan instrumen dengan materi yang ditanyakan, baik per butir soal maupun menurut soalnya secara menyeluruh. Artinya, alat ukur tersebut mampu mengungkap isi suatu konsep atau

variabel yang hendak diukur. Pengujian validitas isi ini dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (expert judgement) yaitu, dua validator dimana validator merupakan dosen pembimbing.

Rumus korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi product moment sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

N = jumlah responden

X = skor yang diberikan oleh rater 1

Y = skor yang diberikan oleh rater 2

Rumus di atas digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan soal tes per item. Adapun datanya diperoleh dari uji coba siswa kelas VI sebanyak 22 responden.

Kriteria penafsiran suatu instrumen itu valid atau tidak dapat dilihat dari indeks korelasinya pada tabel berikut ini:

Tabel 2.1

Interprestasi Koefisien Korelasi Nilai r Interval Koefisien

	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah

0,40 -0,599	Cukup
0,60 – 0,079	Kuat
0,80 0,1000	Sangat Kuat

b. Reliabilitas Tes

Dalam penelitian ini, menggunakan uji reliabilitas internal karena perbitungan diperoleh dengan cara menganalisis data hasil pengetesan saja. Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas instrumen, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Ada juga yang mengatakan reliabilitas itu erat kaitannya dengan keajegan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wibawa, dkk (2014:3.48) bahwa reabilitas sebagai koefisiensi konsistensi internal berpandangan bahwa suatu instrumen reliabel apabila hasil pengukuran pada butir – butir soal secara internal menunjukkan konsistensi. Dalam penelitian ini untuk mencari reabilitas menggunakan rumus alfa, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas

n : Jumlah soal

s_i^2 : Jumlah varian dari skor soal

s_t^2 : Jumlah varian dari skor total

c. Pedoman Observasi

Penelitian ini menggunakan instrumen observasi langsung, hal ini disebabkan pelaksanaan pengamatan dilaksanakan secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Riyanto (2010:96), observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian. Observasi dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.

Untuk memudahkan pemerolehan data atau informasi melalui observasi, penelitian ini menggunakan instrumen observasi berupa check list. Adapun contoh instrumen sebagai berikut.

No	Nama Siswa	Perilaku yang diamati											
		Mengungkapkan ide				Menyelesaikan masalah				Kemandirian belajar			
		11	22	33	44	11	22	33	44	11	22	33	44
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

Batu.....2018

Guru Kelas

.....
NIP.....

Setiap aktifitas siswa dalam pembelajaran diberi nilai dengan skala sebagai berikut.

- 4 = Sangat baik
- 3 = Memuaskan
- 2 = Menunjukkan kemajuan
- 1 = Memerlukan Perbaikan

d. Pedomen Dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini adalah suatu alat pengumpul data tentang subjek penelitian dengan menggunakan teknik dokumentasi. Pedoman ini berupa daftar-daftar terkait data populasi, data siswa dan guru, foto pelaksanaan selama penelitian dan hasil pekerjaan siswa selama pembelajaran.

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hal ini dikarenakan, pada akhir pembelajaran, dilakukan penilaian terhadap hasil tes yang dicapai oleh peserta didik, kemudian data dikumpulkan dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2007 : 207), bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini, setelah data dari nilai tes awal (pre - test) dari kelas eksperimen dan kelas kontrol telah terkumpul, maka langkah awal adalah data hasil belajar kedua kelas ditabulasikan pada tabel. Kemudian langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai rata-rata (mean) yang dimiliki oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun rumus untuk mencari rata – rata dalam penelitian ini sebagai berikut.

$$\mu_x = \frac{\sum_{i=1}^N X}{n}$$

Keterangan :

μ_x = rata – rata populasi

$\sum_{i=1}^N X$ = Jumlah skor seluruh responden

N = jumlah responden Apabila mean tes akhir kelas eksperimen (X_e) lebih besar dari kelas kontrol (X_k) , maka terdapat pengaruh positif variabel bebas terhadap variabel.

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisa data yang digunakan adalah uji statistik. Melalui uji statistik ini, dapat digunakan untuk menghitung data-data yang diperoleh dan nantinya dapat dianalisis.

Dalam statistik, teknik yang digunakan untuk mengetahui koefisien perbedaan antara dua buah distribusi data adalah teknik t-test atau uji t. dalam penelitian ini teknik statistik yang digunakan adalah teknik t-test. Hal ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Multimedia Berbasis Flash, terhadap Keaktifan dan Prestasi belajar siswa. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2007 : 207) bahwa, analisis data adalah kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menstabilasi data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data dalam penelitian ini diperoleh data dari tes hasil belajar baik sebelum maupun sesudah pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Berbasis Flash.

Menurut Lehmann (dalam Wibowo dkk, 2015:8.29) menjelaskan bahwa hasil analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengukur dan mengobservasi pre – test dan post – test sebelumnya, statistik ini ditampilkan berupa mean (rata-rata), standard deviation (deviasi standar), dan range (jangkauan). Hasil tes statistik inferensial (*inferential statistical test*) digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Dalam rancangan eksperimen yang menerapkan informasi kategoris untuk variabel bebas dan informasi berkelanjutan untuk variabel terikat, peneliti menerapkan t –test untuk uji univariate. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah sebagai berikut.

$$t\text{-test} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{\sum D^2}{N(N-1)}}}$$

Riyanto,(2010:105)

Keterangan :

t = Koefisien t

X1 = Mean sampel 1

X2 = Mean sampel 2

D = Beda antara skor Mean 1 dan 2

D² = Beda pangkat dua

N = Jumlah pasangan

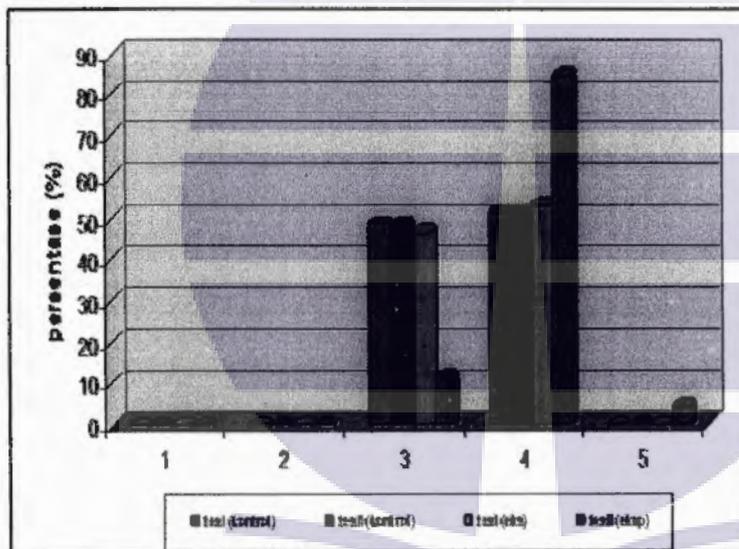


BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN KEAKTIFAN SISWA

Gambaran Keaktifan Belajar siswa, Perbandingan keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen berdasarkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir, dapat digambarkan secara umum dalam gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3. Grafik perbandingan tingkat keaktifan belajar pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen

Berdasarkan grafik tingkat keaktifan belajar siswa tersebut, hasil pengukuran awal sebelum penggunaan multimedia berbasis flash, baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen, menunjukkan bahwa Keaktifan belajar siswa relatif sama antara kelompok kontrol dan kelompok

eksperimen. Setelah pemberian perlakuan dengan penggunaan multimedia berbasis flash pada kelompok eksperimen, tingkat keaktifan belajar siswa menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara kedua kelompok tersebut. Secara ilmiah, hasil tersebut dapat dikatakan beralasan karena penggunaan multimedia berbasis flash hanya diperlakukan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol hanya diajar dengan menyajikan materi secara verbal pada proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan multimedia berbasis flash pada kelas eksperimen menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi siswa karena terkesan “berbeda” dari proses belajar mengajar yang ada, terlebih bahwa pada proses belajar yang diajarkan tersebut adalah salah satu pelajaran yang sifatnya aplikatif. Pada pembelajaran tema seperti ini dibutuhkan suatu perangkat atau metode yang berfungsi ganda, selain untuk mempermudah pemahaman materi yang lebih baik bagi siswa, dituntut pula untuk dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan jauh dari kesan membosankan. Penggunaan multimedia berbasis flash dapat dijadikan alternatif kemudahan untuk mengatasi kondisi tersebut, walaupun penyajian materinya terlihat lebih padat dan ringkas namun yang disampaikan justru lebih terarah dan mudah dipahami karena merupakan penyajian materi yang variatif, berbasis flash, dan komunikatif. Selain itu, paduan gambar, warna, bunyi, dan teks yang ditampilkan menjadi titik perhatian dari teknik penyajian ini. Perhatian siswa terhadap materi yang disajikan merupakan sebuah modal dasar bagi siswa untuk mendapatkan pemahaman dan perhatian yang lebih baik, sehingga hasil yang diperoleh dari skor kelas eksperimen pada kedua tes dapat

dikatakan sangat beralasan. Hasil pengukuran pada kelas kontrol baik pada pengukuran awal maupun pada pengukuran akhir menunjukkan tidak adanya perbedaan atau hasil pengukuran yang diperoleh mempunyai nilai yang sama. Hal tersebut disebabkan karena adanya pengulangan soal tes pada pengukuran awal dan pengukuran akhir. Pada penelitian penelitian eksperimental khususnya yang terkait dengan penelitian eksperimen seperti ini, penggunaan soal yang sama pada pengukuran awal dan pengukuran akhir merupakan hal yang semestinya dilakukan dengan tujuan untuk menjaga kevalidan hasil penelitian. Oleh karena itu, apa yang terjadi pada hasil pemberlan pengukuran awal dan pengukuran akhir pada kelas kontrol jelas karena adanya atensi atau perhatian siswa pada materi yang diajarkan, perhatian mereka secara otomatis tidak akan luput dari kemampuan mengingat individu yang mereka miliki, khususnya terhadap soal soal yang sebelumnya mereka dapatkan. Kemampuan mengingat inilah yang menjadi alasan utama mengapa perhatian siswa pada saat materi berlangsung menjadi lebih besar karena disadari atau tidak, akan ada keinginan mereka untuk menjawab soal-soal pengukuran awal yang mungkin saja tidak terjawab karena kekurangpahaman mereka pada materi tersebut. Jadi, hasil skor rata-rata pada pengukuran awal dan pengukuran akhir untuk kelas kontrol dapat pula dijelaskan secara ilmiah sebagai sebuah siklus sebab akibat yang secara alamiah ada pada diri setiap individu siswa, yang berasal dari bagaimana “sebuah ketidaktahuan atau kekurangpahaman siswa dapat berubah menjadi kesadaran untuk menjadi paham dengan memberikan

sedikit perhatian yang lebih untuk setiap kesempatan yang ditawarkan demi “menjadi paham”.

B. GAMBARAN PRESTASI SISWA

C. PENGUJIAN HIPOTESIS

Hipotesis penelitian yang diajukan yakni, terdapat pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu. Dalam pengujian hipotesis, yang menjadi acuan adalah hasil pengukuran akhir antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan desain eksperimen yang telah dikemukakan, maka rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left[\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2} \right] \left[\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y} \right]}} \\
 &= \frac{2,5556 - 0,7143}{\sqrt{\left[\frac{257,11 + 273,14}{45 + 35 - 2} \right] \left[\frac{1}{45} + \frac{1}{35} \right]}} \\
 &= \frac{1,841}{\sqrt{\left[\frac{530,25}{78} \right] [0,022 + 0,0285]}} \\
 &= \frac{1,841}{\sqrt{6,798 \times 0,051}}
 \end{aligned}$$

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tiga hipotesis yang diajukan. Hipotesis yang pertama adalah berkaitan dengan terdapat pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu. Hipotesis yang kedua yaitu ada pengaruh multimedia berbasis flash terhadap prestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu. Hipotesis yang ketiga adalah terdapat pengaruh multimedia berbasis

flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu. Masing- masing hipotesis juga terdapat hipotesis nihil yang menyatakan tidak ada pengaruh penggunaan multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa SDN Gugus 6 ditolak. Uji hipotesis dilakukan dengan analisis menggunakan SPSS.

Hasil uji statistik menunjukkan angka signifikansi kelompok eksperimen yaitu 0.03 yaitu lebih kecil dari 0.05. Hasil analisis ini menunjukkan jika hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh multimedia berbasis flash terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa SD di Gugus 6 Kecamatan Batu. Data perbandingan didapatkan dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perbandingan data dari kedua kelompok tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu hasil penelitian ini mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh penggunaan media multimedia flash dalam proses pembelajaran dengan keaktifan siswa dan juga prestasi belajarnya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sujana dan Rivai (1990) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar menunjukkan keaktifan belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran dan tanpa menggunakan media pembelajaran memiliki perbedaan yang berarti (Sujanadan Rivai 1990, 30). Jika penelitian terdahulu menemukan bahwa proses belajar menggunakan media dengan tidak menggunakan media memiliki perbedaan yang berarti, maka dalam penelitian ini secara spesifik peneliti menemukan bahwa media multimedia flash mampu untuk

menstimulasi siswa untuk aktif dalam belajar. Selain itu juga dalam penelitian ini menemukan bahwa metode multimedia flash juga mampu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selain data kuantitatif, peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan secara langsung kepada subjek dikelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Data observasi ini dijadikan data pendukung hasil uji statistik. Dari hasil pengamatan tersebut ditemukan beberapa indikator perilaku keaktifan siswa. Adapun indikator perilaku tersebut adalah sebagai berikut:

1) Kehadiran siswa,

Pada indikator perilaku kehadiran ditemukan bahwa data kehadiran siswa pada setiap pertemuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan. Kehadiran siswa pada kelas kontrol memiliki tingkat presentasi yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen.

2) Memperhatikan penjelasan guru,

Indikator kedua ini berkaitan dengan perhatian siswa terhadap guru pada saat memberi penjelasan. Berdasarkan data dari daftar lembar observasi, siswa pada kelas kontrol memiliki tingkat presentasi yang lebih kecil dalam hal penjelasan materi oleh guru dibandingkan dengan kelas eksperimen. Kelas eksperimen memiliki tingkat aktivitas yang lebih baik dengan presentasi lebih dari delapan puluh persen.

3) Memperhatikan materi pelajaran tema 1,

Indikator Ketiga berkaitan dengan perhatian siswa terhadap materi yang diberikan pada saat selesai penjelasan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan tingkat partisipasi untuk melakukan percobaan atau latihan. Materi yang diberikan pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol yang hanya memiliki tingkat presentasi enam puluh satu koma tujuh satu persen.

4) Tekun bekerja saat mengerjakan tugas LKS

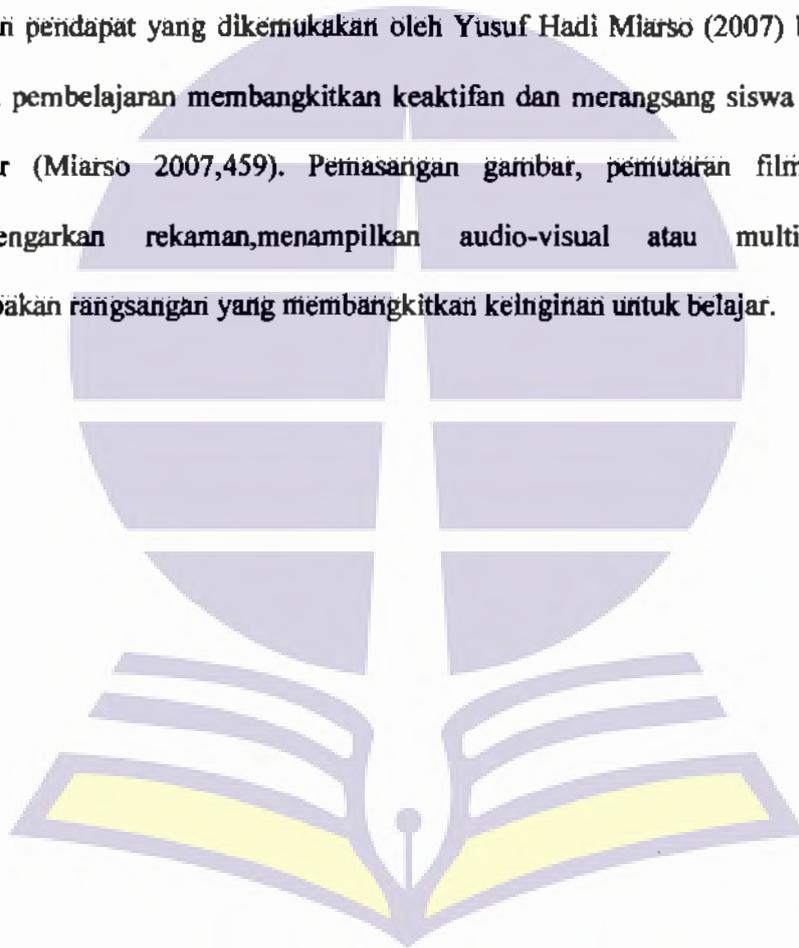
Indikator yang keempat berkaitan dengan ketekunan dalam bekerja pada saat mengerjakan LKS, keaktifan dan tingkat kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal materi tema 1 juga memiliki perbedaan yang berarti, yaitu ada kelas kontrol mempunyai ketekunan yang lebih rendah dengan hanya memiliki presentasi tujuh puluh sembilan koma empat puluh tiga persen, sedangkan pada kelas eksperimen memiliki ketekunan yang lebih tinggi dengan tingkat presentasi delapan empat persen.

5) Kerjasama anggota kelompok dalam mengerjakan tugas kelompok. Ganti sesuai instrumen dan definisi operasional tentang keaktifan

Indikator Kelima berkaitan dengan kerja sama dengan anggota kelompok pada saat mengerjakan LKS. Setiap satu atau beberapa kali pertemuan diadakan pembagian kelompok untuk memecahkan satu permasalahan. Pembagian kelompok tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kerjasama dan partisipasi pada diri setiap siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan tersebut pada kelas kontrol memiliki tingkat aktivitas yang lebih rendah dibandingkan dengan

kelas eksperimen. Kelas kontrol memiliki persentasi delapan puluh persen sedangkan pada kelas eksperimen memiliki tingkat keaktifan siswa sebesar sembilan puluh tiga koma tiga puluh tiga persen.

Berdasarkan hasil uji statistik dan observasi yang telah dilakukan penelitian ini relevan dengan hasil-hasil riset sebelumnya yang telah dilakukan oleh beberapa pakar. Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yusuf Hadi Miarso (2007) bahwa media pembelajaran membangkitkan keaktifan dan merangsang siswa untuk belajar (Miarso 2007,459). Pemasangan gambar, pemutaran film-film, mendengarkan rekaman, menampilkan audio-visual atau multimedia merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan untuk belajar.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia berbasis Flash berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan prestasi belajar anak kelas VI di SDN Sisir 03 tahun pelajaran 2018/2019.

B. Saran

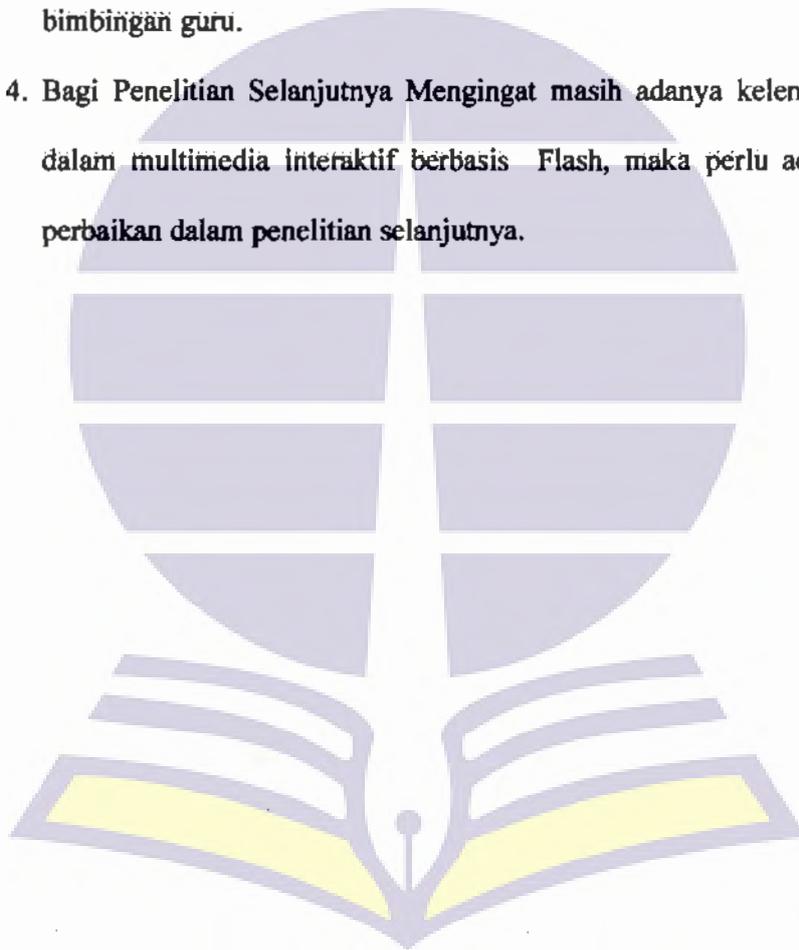
Sesuai dengan kesimpulan diatas, direkomendasikan kepada para guru Sekolah Dasar untuk menggunakan multimedia berbasis flash dalam proses pembelajarannya. Para pengajar yang mengampu materi yang dirasakan sangat sulit oleh para peserta didik, juga disarankan untuk mencoba membuat dan menggunakan multimedia berbasis flash.

Saran dibuat untuk pemecahan masalah dan menindak lanjuti dari Hasil penelitian. Saran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah Hendaknya kepala sekolah mengadakan sosialisasi dan pelatihan menggunakan multimedia interaktif berbasis Flash kepada guru dengan mengundang narasumber. Selain dapat meningkatkan kemampuan guru juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena multimedia interaktif

berbasis Flash sudah terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar.

2. Bagi Guru Hendaknya bagi guru menerapkan multimedia berbasis Flash. kedalam pembelajaran .
3. Bagi Siswa SDN Sisir 03, Hendaknya siswa dapat mengoptimalkan penggunaan multimedia berbasis Flash dengan bantuan dan bimbingan guru.
4. Bagi Penelitian Selanjutnya Mengingat masih adanya kelemahan dalam multimedia interaktif berbasis Flash, maka perlu adanya perbaikan dalam penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahrnadi 2008. *Bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan Dalam kamus besar bahasa Indonesia*, Jakarta: Prestasi
- Arif S. Sadiman, dkk., 2003, *Media Pendidikan*, Pustekom Depdiknas & PT. Grafindo Persada: Jakarta.
- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ali. Mohammad. 2013. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis flash Mata Kuliah*: Medan
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Adri, Muhammad, dan Nelda Azhar. "Pengembangan Paket Multimedia Berbasis flash Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa." *IlmuKomputer.com*. 2008. (diakses Januari 4, 2008).
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Divisi Buku Perguruan Tinggi Persada,
- Asep Herry Hernawan, dkk, 2006. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. UT Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta
- Branata, S., A., 1987. *Pengertian pengertian Dasar dalam Pendidikan Luar Biasa*, Depdikbud, Jakarta
- Diginovac, et al. 2008. *Draw and Animate with Flash*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Dwi Sapno, N. 2008. *Asyiknya Belajar dengan Komputer*. <http://www.ilmukomputer.com> (diakses Juni 2008).
- Depdiknas, 2003, *Pendekatan kontekstual*, Jakarta Puslitbang Depdiknas.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 1994. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta
- Elektromagnetik. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/viewFile/348/250>, [diakses, 26 Januari 2015
- Faturrohman, P 2007. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : PT Refika Aditama

- Fidiatno, Ides. 2012 "*Pembelajaran Berbasis Multimedia, Karya Tulis Penerapan Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi(TIK) dalam Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis flash Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada STMIK Handayani :Makassar*
- Green, T. D. & Brown, A. (2002).*Multimedia Project In The Classroom*.USA: Corwin Press, Inc.
- Herlinah .2007. Pengembangan Belajar Mengajar."Ilmu Komputer.com. (diakses Januari 4, 2008).
- Hidayat, R & Patras, Y. E. *Pendidikan Abad 21 dan Kurikulum* 2013. Unpak
<http://www.ilmukomputer.com> (diakses Mei 2008).—, *Media Pembelajaran*. 2008
<http://www.ilmukomputer.com> (diakses Juli 2008).—, *Penggunaan dan Efek Multimedia Pembelajaran* . 2008.
[http://ayip7miftah.wordpress.com/2011/12/06/kemampuan-kognitif-enurut-revisi-taksonomi-bloom/Lima\(5\)Konsep-penting-dalam-motivasibelajar](http://ayip7miftah.wordpress.com/2011/12/06/kemampuan-kognitif-enurut-revisi-taksonomi-bloom/Lima(5)Konsep-penting-dalam-motivasibelajar). Diakses tanggal 18 Juli 2012
[http://motivasibelajar.wordpress.com/2008/05/16/3/Mayer, 2005. *Multimedia Learning*, California: Cambridge University Press](http://motivasibelajar.wordpress.com/2008/05/16/3/Mayer,2005.Multimedia-Learning,California:CambridgeUniversityPress)
<http://www.scribd.com/doc/38388797/Rencana-Strategis-Santrock> JW, 2007 *Perkembangan Anak*, terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti, Jakarta : Erlangga. Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* Ed.1,
Jurnal TEKNODIK Vol. 22. pp. 130-144. Pintrich, P. R dan De Groot, E. V.
Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik Vol. 18 No. 3, Desember 2014: 241-254252
 Kemampuan Kognitif Menurut Revisi Taksonomi Bloom. Diakses tanggal 19 Juli 2012.
 Learning Components of Classroom Academic Performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33-40. Diunduh pada 20 Juli 2012 pukul 15.30 WIB.
 Munir, 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta

- Munadi Y, 2008, *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta :Gaung Persada Press
- Perkembangan Anak, terjemahan Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti, Jakarta : Erlangga. Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Ed.1*, Cet.II. Jakarta: Raja Grafindo Persada Subiyanto, 1988, *Pendidikan ilmu pengetahuan alam, Depdikbud: Jakarta*
- Pacific science review, volume 16 isu2, juni 2014, hal 75-80 *Beri Judul, dan pengarang*
- Poerwanti, Endang. 2008. *Bahan Ajar Cetak Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Berbasis flash dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: ANDI.
- Pramono, Reza. 2013. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Alat ukur Kelas X TPM SMK Taman Siswa Surabaya*. [http : // ejournal.unesa.ac.id/index.php](http://ejournal.unesa.ac.id/index.php)
- Pressman, Roger S.. 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 7th Edition. New York: Mc.Graw-Hill Book Company.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom
- Padmanthara, S. (2007). *Pembelajaran Berbantuan Komputer Dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran*
- Prof.Dr.Sasmoko, M.pd, *Pendidikan abad 21, Binus University Fakultas of humanities*
- Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Depdikbud*
- Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Dialihbahasakan oleh Kaifa Alwiyah Abdurrahman. Bandung, 2007.*
- Rianti E, 2012,. *Pengembangan Multimedia Berbasis flash untuk Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama*, Tesis, Universitas Jambi, Jambi Rencana

- Sudjana, Nana, Rivai Ahmad, 2007. *Teknologi Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suyanto, M, 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi
- Sakti, Indra., Mega, Yuniar., Risdianto, Eko. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di SMA Plus N 7 Kota Bengkulu*
- Setiasih, Winda Agus., Hakim, Dimara Kusuma. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Ekosistem Guna Peningkatan Prestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbang*. <http://>
- Steers, M. Richard. 1985. *Efektivitas Organisasi Perusahaan*. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, Nana, Rivai, Ahmad. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML= Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: ANDI STIKOM.
- Söderström, T., From, J., Lovqvist, J & Tornquist, A. (2011). From distance to online education: Educational management in the 21th century. Annual Conference Dublin
- Soderstrom, From, Lovqvist, & Tornquist, 2011 Darling-Hammond, 2006 ; Azam & Kingdon, 2014).
- Subiyanto, 1988, *Evaluasi pendidikan ilmupengetahuan alam*, Depdikbud: Jakarta
- Sugiyono, 2008, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta, Bandung
- Sukardi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Suparno, Paul. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

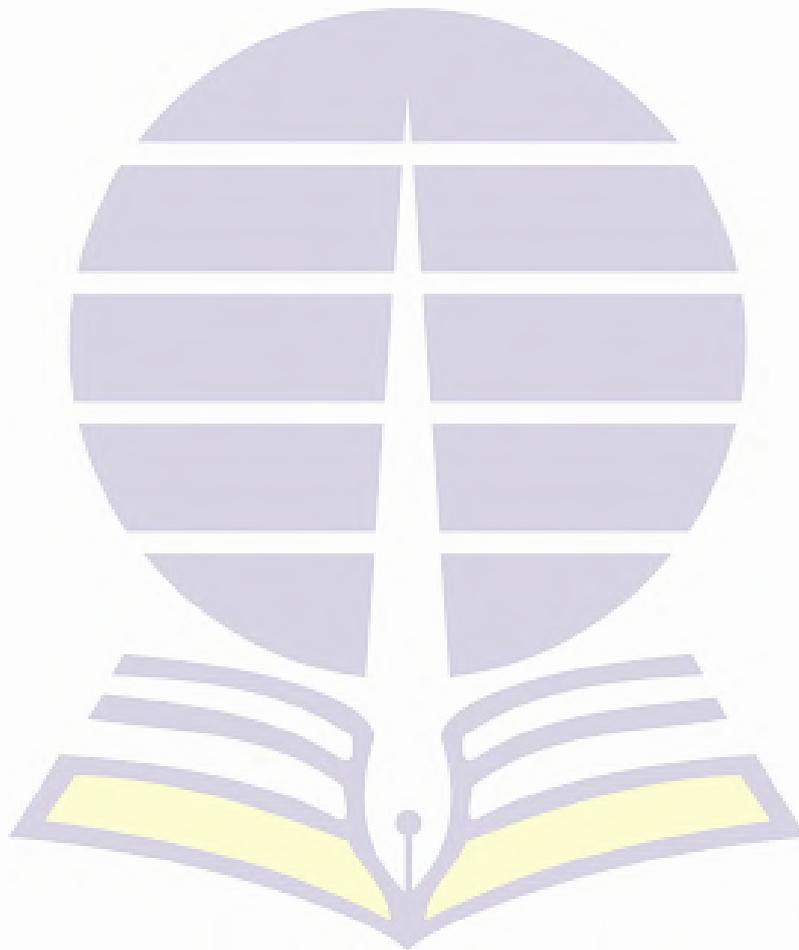
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Jakarta.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
Didalam pasal 3 Undang-undang No 20 tahun 2003

www.ilmukomputer.com (diakses Juli2008).—, Warung Elektronik Karyasiswa

Yudhi Munadi, Arief S. Sadiman dkk, 2007. *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo

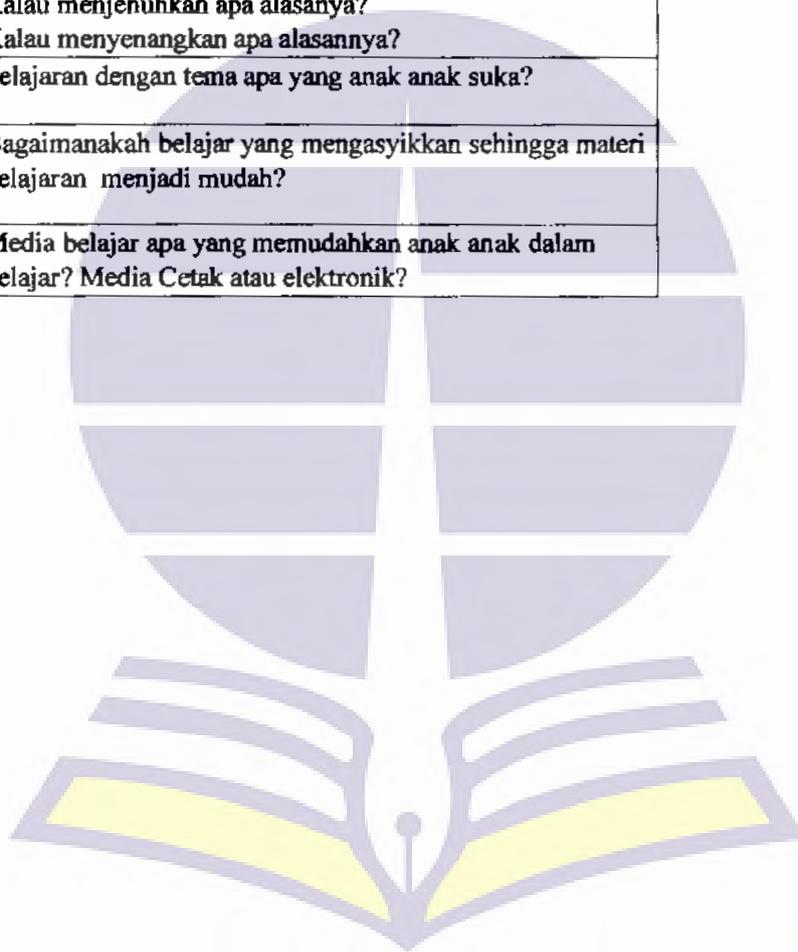
Yudhi Munadi, 2008. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada



Lampiran 1**PEDOMAN WAWANCARA (Untuk Siswa)**

1. Hari/ Tgl :
2. Tempat : SDN Sisir 03 Kota Batu
3. Proses : Tanya Jawab

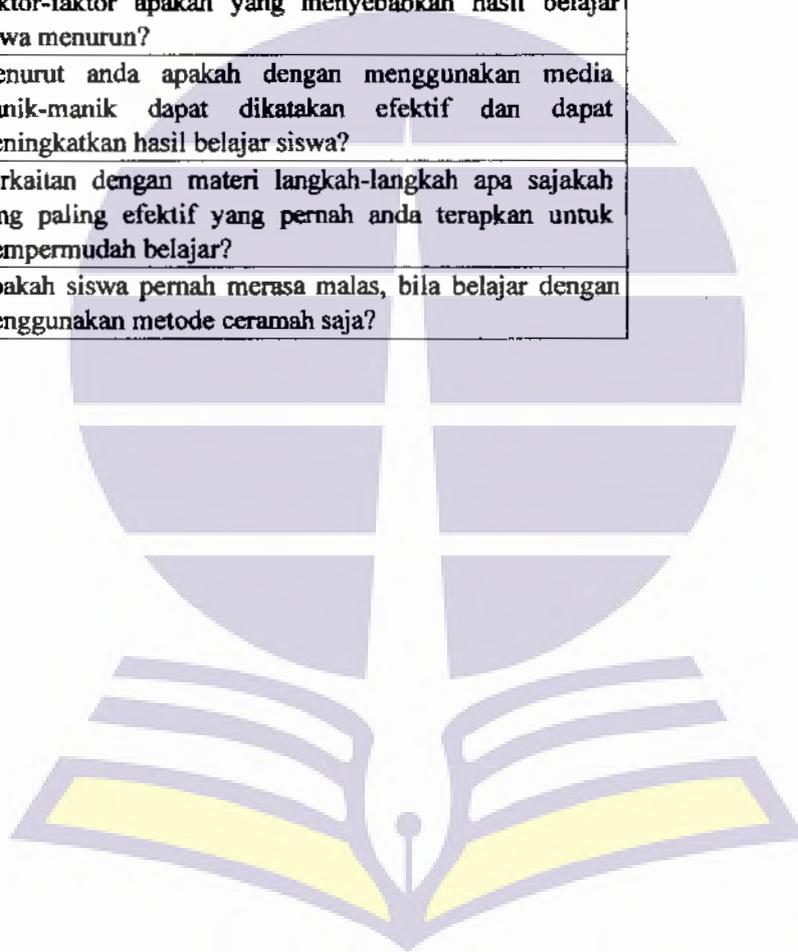
No	Pertanyaan
1.	Menurut anak anak, pelajaran yang anak anak terima di dalam kelas itu menjenuhkan /membosankan ?
2.	Kalau menjenuhkan apa alasannya? Kalau menyenangkan apa alasannya?
3.	Pelajaran dengan tema apa yang anak anak suka?
4.	Bagaimanakah belajar yang mengasyikkan sehingga materi pelajaran menjadi mudah?
5.	Media belajar apa yang memudahkan anak anak dalam belajar? Media Cetak atau elektronik?



Lampiran 2**PEDOMAN WAWANCARA (Untuk Guru)**

1. Hari/ Tgl :
2. Tempat : SDN Sisisr 03 Kota Batu
3. Proses : Tanya Jawab

No	Pertanyaan
1.	Langkah-langkah apa saja yang anda lakukan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya?
2.	Faktor-faktor apakah yang menyebabkan hasil belajar siswa menurun?
3.	Menurut anda apakah dengan menggunakan media manik-manik dapat dikatakan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
4.	Berkaitan dengan materi langkah-langkah apa sajakah yang paling efektif yang pernah anda terapkan untuk mempermudah belajar?
5.	Apakah siswa pernah merasa malas, bila belajar dengan menggunakan metode ceramah saja?



Lampiran 3**Lembar Observasi Pengelolaan Pembelajaran Kelas Eksperimen**

Guru yang diamati : Helmina Mauludiyah.

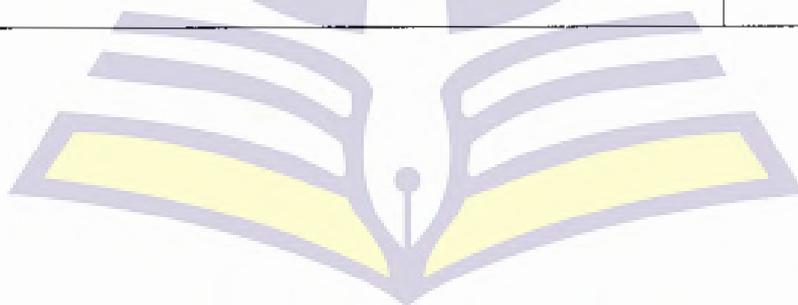
Sekolah : SDN Sisisr 03

Mata Pelajaran : Tema Wirausaha

Hari/Tanggal : 2 Mei 2019.

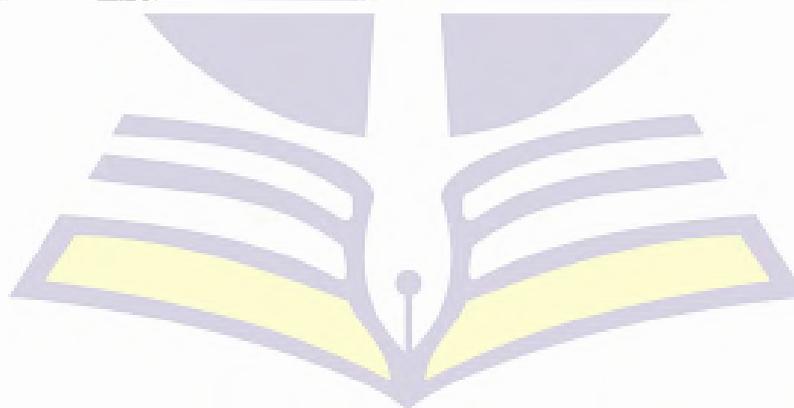
Jam Pelajaran 1-3

No	Aspek Pengamatan	Ya	Tidak
1.	Appersepsi ➤ Guru melakukan apersepsi. ➤ Guru memberikan motivasi. ➤ Guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai.		
2.	Penerapan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Berbasis Flash. ➤ Guru menjelaskan jalannya pembelajaran dengan dengan membuat kesepakatan atau kontrak belajar. ➤ Guru menyampaikan bahwa pre test dilakukan secara online ➤ Siswa mengerjakan Pre test dan LKS Secara online dan berkelompok. ➤ Guru membantu siswa yang merasa kesulitan dalam pengoperasian computer untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis Flash ➤ Guru melakukan pengembangan materi pembelajaran. Secara online dengan menggunakan multimedia berbasis flash Menutup pelajaran ➤ Guru membimbing siswa dalam membuat simpulan materi. ➤ Guru mereview materi yang telah disampaikan. ➤ Guru melaksanakan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.		
3.			



Lampiran 4**DAFTAR NAMA SISWA KELAS VI SDN SISIR 03 TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	AGISKA FLORA AURALIA	P
2.	RIDHO TAJJUDIN IMAN	L
3.	ACHMAD NABIL ANUNDR	L
4.	ACYUTA ELANG GANENDRA YUNIVAN	L
5.	ADZAN QOLBI RAHMADIKA	P
6.	AFRIYANTI NIYANG ANJANI	L
7.	ALFIAN SURYA SAPUTRA	P
8.	ALMA AULIA PUTRI	P
9.	ARIO BIJAK ANDRIANO	L
10.	ARSYA SABITA AURA GANJARANI	L
11.	AZKHA ETYAV YUGHO NIKAELLA	L
12.	BIMA JULIAN SAPUTRA	L
13.	CAESAR ALFARINO ARYA JUNIANSYAH	P
14.	CARISSA MARVA ORLYN KIRANA	L
15.	CHOIRUNISSA SYAFIYURRAHMAN NUR AZIZAH	L
16.	DAWA'I YAZID IZZATI	L
17.	DESANDRO AKBAR ZIDAN	L
18.	DIMAS TRI WAHYUDI	P
19.	DINA FRISTIA	P
20.	FARA MAUHIBAH LITANI	P
21.	FARID YOGA PRATAMA	L
22.	FAFIAN LESTIN ZAKARIA	L



Lampiran 5

DAFTAR SISWA KELAS VI SDN SISIR 03 KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AGISKA FLORA AURALIA	80	T
2	RIDHO TAJJUDIN IMAN	80	T
3	ACHMAD NABIL ANUNDR	60	TT
4	ACYUTA ELANG GANENDRA YUNIVAN	60	TT
5	ADZAN QOLBI RAHMADIKA	60	T
6	AFRIYANTI NIYANG ANJANI	50	TT
7	ALFIAN SURYA SAPUTRA	70	T
8	ALMA AULIA PUTRI	70	T
9	ARIO BIJAK ANDRIANO	40	TT
10	ARSYA SABITA AURA GANJARANI	60	TT
11	AZKHA ETYAV YUGHO NIKAELLA	50	TT
12	BIMA JULIAN SAPUTRA	50	TT
13	CAESAR ALFARINO ARYA JUNIANSYAH	40	TT
14	CARISSA MARVA ORLYN KIRANA	60	TT
15	CHOIRUNISSA SYAFIYURRAHMAN NUR AZIZAH	70	T
16	DAWA'I YAZID IZZATI	90	T
17	DESANDRO AKBAR ZIDAN	50	TT
18	DIMAS TRI WAHYUDI	60	TT
19	DINA FRISTIA	50	TT
20	FARA MAUHIBAH LITANI	70	TT
21	FARID YOGA PRATAMA	60	TT
22	FAFIAN LESTIN ZAKARIA	60	TT
	JUMLAH	1140	
	PRESENTASE	60%	

Lampiran 6**RPP UNTUK KELAS EKSPERIMEN****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)****Satuan Pendidikan : SDN SISIR 03 BATU****Kelas / Semester: VI (Enam) / 1****Tema 5: Wirausaha****Pembelajaran : 1****Alokasi Waktu: 1 Hari****Hari / Tgl Pelaksanaan:..... /****A.KOMPETENSI INTI (KI)****KI 1:**Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.**KI 2:**Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.**KI 3:**Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.**KI 4:**Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.**B.KOMPETENSI DASAR (KD)****Bahasa Indonesia**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.6 Mencermati petunjuk dan isi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dsb.)	3.6.1 Mengidentifikasi berbagai jenis teks formulir (ekskul, lomba, dan lain-lain).
2	4.6 Mengisi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dll.) sesuai petunjuk pengisiannya.	4.6.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang berbagai jenis teks formulir (ekskul, lomba, dan lain-lain).

IPA

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.5 Mengidentifikasi sifat-sifatmagnet dalam kehidupansehari-hari.	3.5.1 Membedakan macam-macam magnet.
2	4.5 Membuat laporan hasilpercobaan tentang sifat-sifatmagnet dan penerapannyadalam kehidupan sehari-hari.	4.5.1 Menyajikan hasil eksplorasi tentang macam-macam magnet.

IPS

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Menganalisis posisi danperan Indonesia dalam kerjasama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikandalam lingkup ASEAN.	3.3.1 Mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia dibidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.
2	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peranIndonesia dalam kerja samadi bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi, dan pendidikan dalam lingkupASEAN.	4.3.1 Menuliskan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidangekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang “Pengalaman Belajar dari Negara-negara ASEAN”, siswa mampu mengidentifikasi posisi dan peranan Indonesia dibidang ekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.
2. Dengan membaca teks tentang “Pengalaman Belajar dari Negara-negara ASEAN” dan mencari informasi dari berbagai sumber, siswa mampumenuliskan laporan tentang posisi dan peranan Indonesia di bidangekonomi dalam lingkup ASEAN secara terperinci.
3. Dengan mengamati gambar, bereksplorasi, dan berdiskusi, siswa mampumembedakan macam-macam magnet secara benar.
4. Dengan mengamati gambar, bereksplorasi, dan berdiskusi, siswa mampumenyajikan hasil eksplorasi tentang macam-macam magnet secara benar.
5. Dengan membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis teks formulir (ekskul, lomba, dan lain-lain) secara cermat.
6. Dengan membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang berbagai jenis teks formulir (ekskul, lomba, dan lain-lain) secara cermat.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius
Nasionalis

Mandiri
Gotong Royong
Integritas

D.KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i> ▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama dilanjutkan lagu Nasional "Tanah Airku". <i>Nasionalis</i> ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <i>Literasi</i> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Wirausaha". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. <i>Communication</i> 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Untuk memulai pembelajaran, guru menyampaikan bahwa Indonesia memiliki peran-an dan posisi penting dalam perekonomian negara-negara ASEAN. <i>Communication</i> ▪ Guru mengajukan pertanyaan: Seperti apa peranan dan posisi Indonesia? ▪ Siswa diminta membaca teks tentang "Pengalaman Belajar dari Negara-Negara ASEAN" dalam hati. <i>Literasi</i> ▪ Guru meminta siswa membaca dengan cermat dan menggarisbawahi informasi penting yang mereka temukan dalam teks. ▪ <u>Siswa mengamati tayangan tentang negara-negara di ASEAN melalui tayangan multimedia</u> ▪ Siswa diminta menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. ▪ Kemudian, siswa menuliskan alasan mengapa hari ini merupakan hari yang penting bagi Udin dan kawan-kawan. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah itu, siswa menuliskan hal yang dipelajari dari anjungan khusus yang dikelola oleh sekretariat ASEAN. ▪ Selanjutnya, siswa menuliskan pengalaman belajar yang diperoleh Edo. ▪ Kemudian, siswa menuliskan pengalaman belajar yang diperoleh Beni. ▪ Siswa menuliskan pengalaman belajar yang diperoleh Udin. ▪ Siswa menuliskan pendapatnya jika mendapat kesempatan berkunjung ke arena pameran tersebut. ▪ Kemudian, siswa menjelaskan pendapatnya apa kegiatan yang paling menarik dari pameran tersebut. ▪ Siswa menuliskan 3 hal yang menurutnya penting dari teks 	35 Menit X 30 JP

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang dibaca.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bertanya kepada siswa: Tahukah kamu bahwa banyak kerja sama yang dilakukan antarnegara di lingkup ASEAN? ▪ Guru menyampaikan bahwa negara-negara yang tergabung dalam ASEAN mempunyai potensi masing-masing, mulai dari sumber daya alamnya hingga sumber daya manusianya. <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bertanya: ▪ Bagaimana peranan dan posisi Indonesia dalam kancah perekonomian ASEAN? ▪ Bagaimana peranan dunia usaha? ▪ Siswa diminta mencari informasi secara berkelompok tentang kerja sama ekonomi antarnegara ASEAN, khususnya tentang posisi dan peranan Indonesia. <p>Collaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah itu, siswa diminta mencari informasi dari berbagai sumber. ▪ Siswa melaporkan hasilnya dalam bentuk peta pikiran yang terdapat dalam buku siswa. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta mempresentasikan dan mendiskusikan hasilnya dalam kelompok. ▪ Presentasi dan diskusi dinilai dengan rubrik. <p>Guru bertanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apakah kamu masih ingat pertunjukan Wayang Asik dari Brunei? ▪ Bagaimana pendapatmu tentang pertunjukan wayang tersebut? <p>Guru bertanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Apakah kamu pernah menemukan magnet di sekitarmu? ▪ Di mana saja kamu menemukan magnet? ▪ Apa yang kamu ketahui tentang magnet? ▪ Siswa mendiskusikan jawaban pertanyaan yang diajukan guru secara berkelompok. Collaboration ▪ Siswa menuliskan hasil diskusi di buku siswa. ▪ Untuk memancing rasa ingin tahu, siswa diminta membuat pertanyaan sebanyak-banyaknya tentang hal yang ingin mereka ketahui lebih lanjut tentang magnet. ▪ Siswa menukarkan pertanyaan yang mereka buat dengan teman di sebelahnya. Collaboration 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa meminta temannya menjawab pertanyaan yang telah di buat. ▪ Guru menyampaikan bahwa siswa akan mengenal berbagai macam magnet melalui <u>multimedia</u> ▪ <u>Siswa mengamati jenis jenis magnet melalui program multimedia</u> <div style="text-align: center;">  <p>Magnet Batang Magnet Silinder Magnet Arus</p>  <p>Magnet Tekan Magnet Lengket</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah mengamati, siswa mencoba mempelajari sifat magnet, siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Kemudian, siswa menuliskan apa saja yang mereka ketahui tentang magnet. ▪ Siswa menuliskan jenis-jenis magnet. ▪ Siswa menuliskan penjelasan tentang arti simbol U dan S yang terdapat pada magnet. ▪ Siswa menjelaskan perbedaan bentuk masing-masing magnet. ▪ Siswa diminta membaca teks mengenai sejarah singkat magnet. <p>Tabukah Kamu? Lebih dari 2000 tahun yang lalu, orang Yunani yang hidup di Magnesia menemukan batu yang istimewa. Batu tersebut dapat menarik bendabenda yang mengandung logam. Ketika batu itu digantung sehingga dapat berputar, salah satu ujungnya selalu menunjuk arah utara. Karena batu itu ditemukan di Magnesia, orang Yunani menamainya magnitis lithos. Orang Yunani tidak mengetahui lebih lanjut bagaimana sifat-sifatnya, namun mereka telah mengamati ciri-ciri bahan yang disebut magnet. Pada saat ini, berbagai teknologi banyak sekali yang melibatkan magnet. Pengeras suara, layar TV, dan kaset merupakan contoh-contohnya.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Kutub-Kutub Magnet</p> <p>Semua magnet memperlihatkan ciri-ciri tertentu. Setiap magnet memiliki dua tempat yang gaya magnetnya paling kuat. Daerah ini disebut kutub magnet.</p> <p>Ada 2 kutub magnet, yaitu kutub utara (U) dan kutub selatan (S). Seringkali kamu menjumpai magnet yang bertuliskan N dan S. N merupakan kutub utara magnet itu (singkatan dari North yang berarti utara), sedangkan S kutub selatannya (singkatan dari South yang berarti selatan).</p> <p>Magnet dapat berada dalam berbagai bentuk dan ukuran. Bentuk yang paling sederhana berupa batang lurus. Bentuk lain yang sering kamu jumpai misalnya bentuk tapal kuda (ladam) dan jarum. Pada bentuk-bentuk ini, kutub magnetnya berada pada ujung-ujung magnet itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengingatkan siswa untuk disiplin dalam melakukan eksplorasi. ▪ Disiplin merupakan hal yang sangat penting bagi seorang ilmuwan ketika melakukan percobaan, khususnya disiplin terhadap aturan yang berkaitan dengan percobaan. ▪ Laporan hasil eksplorasi tentang magnet dinilai dengan daftar periksa. ▪ Setelah melakukan eksplorasi tentang magnet, guru bertanya: ▪ Apakah kamu masih ingat berbagai lomba dalam pameran negaranegara ASEAN? ▪ Mengapa peserta harus mengisi formulir pendaftaran sebelum mengikuti lomba? ▪ Siswa diminta menjawab pertanyaan yang terdapat di buku. ▪ Siswa menjawab pertanyaan tentang apa itu formulir. ▪ Siswa diminta menceritakan apakah mereka pernah melihat atau mempunyai pengalaman mengisi formulir. ▪ Siswa menceritakan apa saja jenis formulir yang mereka ketahui. <i>Communication</i> ▪ Siswa mendiskusikan jawaban mereka secara berkelompok ▪ Siswa menuliskan kesimpulan dari hasil diskusi. ▪ Ketika siswa berdiskusi secara berkelompok, guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lainnya untuk mengamati jalannya diskusi. ▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti diskusi. ▪ Guru juga dapat mengajukan pertanyaan lanjutan untuk memancing wawasan siswa tentang materi yang sedang didiskusikan. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Siswa diminta mengamati dan membaca beberapa contoh formulir yang terdapat di buku, seperti contoh berikut. ▪ Formulir A 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>FORMULIR PENDAFTARAN LOMBA CERDAS CERMAT ASEAN</p> <p>1. Identitas diri</p> <p>a. Nama Lengkap :</p> <p>b. Umur :</p> <p>c. Kelas :</p> <p>d. Alamat :</p> <p>Kota :</p> <p>Kode Pos :</p> <p>e. No. telepon rumah :</p> <p>f. Nama Sekolah :</p> <p>g. Alamat Sekolah :</p> <p>h. No. Telp Sekolah :</p> <p>i. No. Kartu pelajar :</p> <p>2. Jenis lomba yang akan diikuti:</p> <p>.....</p> <p>Tanda tangan, (Nama lengkap)</p> <p><i>Catatan: Formulir yang sudah ditandatangani serahkan kepada panitia di masing-masing stan.</i></p> <p>Formulir B</p> <p>FORMULIR PENDAFTARAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER</p> <p>1. Identitas diri</p> <p>a. Nama Lengkap :</p> <p>b. Umur :</p> <p>c. Kelas :</p> <p>d. No. Induk Siswa (NIS) :</p> <p>2. Jenis Ekstrakurikuler yang akan diikuti:</p> <p>Pilihan 1:</p> <p>Pilihan 2:</p> <p>Tanda tangan, (Nama lengkap)</p> <p><i>Catatan: Serahkan formulir yang sudah ditandatangani kepada guru kelas.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku. ▪ Siswa menuliskan apa saja yang mereka temukan dalam kedua formulir tersebut. ▪ Siswa menuliskan persamaan dan perbedaan antara formulir A dan formulir B. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menuliskan tujuan dari formulir A. ▪ Siswa menuliskan tujuan dari formulir B. ▪ Siswa menuliskan alasan formulir tersebut diperlukan. ▪ Siswa menuliskan kesimpulannya tentang formulir. ▪ Siswa mendiskusikan jawaban mereka secara berpasangan. <i>Collaboration</i> ▪ Setelah berdiskusi, siswa diminta mengamati dan membaca contoh-contoh formulir lain yang disediakan guru untuk memperluas pemahaman mereka tentang formulir. <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> ▪ Guru dapat menyediakan berbagai formulir yang biasa ditemukan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Semakin banyak contoh yang diberikan semakin baik. ▪ Kegiatan diskusi tentang formulir dinilai dengan catatan anekdot. <p>Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku. <i>Mandiri</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dapat menambahkan pertanyaan perenungan berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di buku guru. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Menyanyikan lagu daerah “Ampar-Ampar Pisang” ▪ Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Wirasaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Wirasaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Macam-macam magnet (batang, ladam, cakram/lingkaran)
- Multimedia jenis magnet, dan multimedia tentang negara asean

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Sisir 03 Kota Batu

Batu, 16 Juli 2018
Guru Kelas VI

Dra.SUPRATI,M.Pd.
NIP. 19680430 199308 2 001

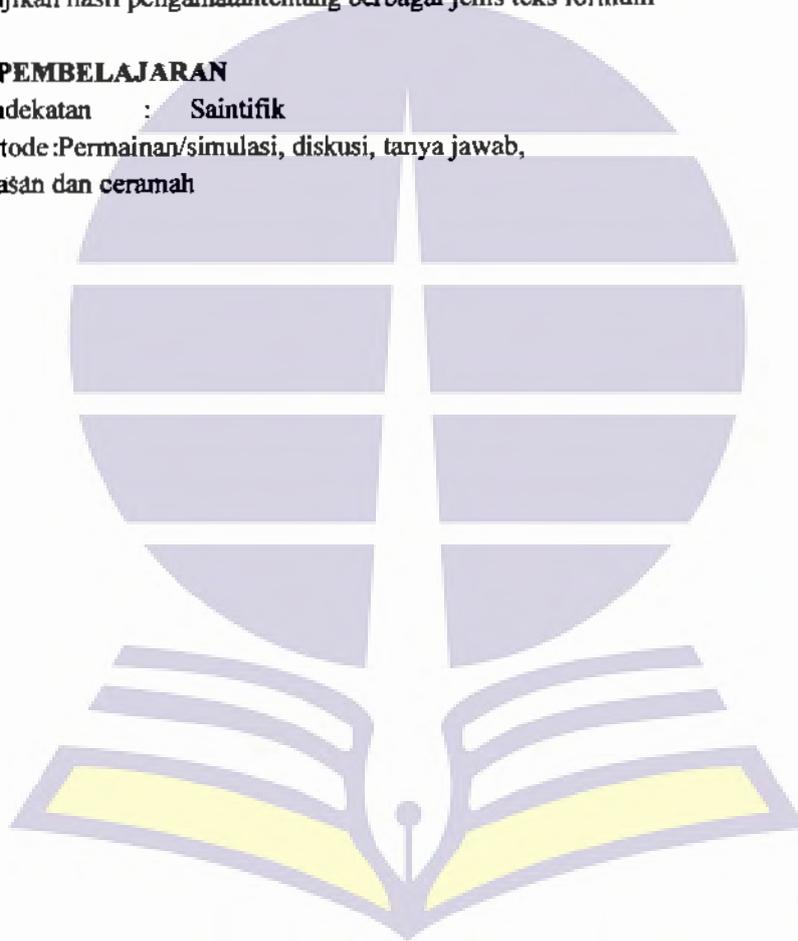
HELMINA MAULUDIYAH, M.Pd
NIP. 197802232008012012

F.MATERI PEMBELAJARAN

- Menuliskan laporan tentang posisidan peranan Indonesia di bidangekonomi dalam lingkup ASEAN
- Menyajikan hasil eksplorasi tentangmacam-macam magnet
- Menyajikan hasil pengamatantentang berbagai jenis teks formulir

G.METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode:Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah



Lampiran 7

A. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan tingkah laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AGISKA FLORA AURALIA												
2	RIDHO TAJJUDIN IMAN												
3	ACHMAD NABIL ANUNDRA												
4	ACYUTA LANGGA NENDRA YUNIVAN												
5	ADZANQOLBI RAHMADIKA												
6	ALFIAN SURYA SAPUTRA												
7	ALMA AULIA PUTRI												
8	ARIO BIJAK ANDRIANO												
9	ARSYA SABITA AURA GANJARANI												
10	AZKHA ETYAV YUGHO NIKAELLA												
11	BIMA JULIAN SAPUTRA												
12	CAESARALFARINOARYA JUNIANSYAH												
13	CARISSA MARVA ORLYN KIRANA												
14	CHOIRUNISSA SYAFIYURRAHMAN NUR AZIZAH												
15	DAWAT YAZID IZZATI												
16	DESANDRO AKBAR ZIDAN												
17	DIMAS TRI WAHYUDI												
18	DINA FRISTIA												
19	FARA MAUHIBAH LITANI												
20	FARID YOGA PRATAMA												
21	FAVIAN LESTIN ZAKARIA												

Keterangan: K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

Lampiran 8

SOAL EVALUASI KELAS EKSPERIMEN

Nama/Kelas :/ VI

No. Absen :

Hari/Tgl. :

A. Berilah tanda silang pada huruf jawaban a, b, c, atau d, yang dianggap paling benar, pada lembar jawab yang tersedia!

SOAL PENILAIAN HARIAN

Nama : Kelas : 6 (Enam)

Sekolah :

Tema : 5 Wirausaha

Subtema : 3 Ayo, Belajar Berwirausaha

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. MEA adalah singkatan dari
 - a. Masyarakat ekonomi Asia
 - b. Masyarakat ekonomi ASEAN
 - c. Masyarakat ekonomi Asia Tenggara
 - d. Masyarakat ekonomi Amerika
2. Dengan diterapkannya MEA maka peluang tenaga kerja asing untuk mengisi berbagai profesi di Indonesia akan
 - a. Semakin sulit
 - b. Semakin jarang
 - c. Menjadi prioritas
 - d. Semakin terbuka
3. Dalam menghadapi MEA maka Indonesia perlu
 - a. Meningkatkan kualitas produk dan sumber daya manusia
 - b. Membangun banyak sekolah di luar negeri
 - c. Mengurangi jumlah tenaga asing yang di Indonesia
 - d. Mengekspor banyak sumber daya alam
4. Salah satu manfaat MEA bagi negara-negara di Asia Tenggara adalah ..
 - a. Terbukanya lapangan kerja baru
 - b. Meningkatnya jumlah penduduk secara cepat
 - c. Tenaga kerja dari luas ASEAN akan berkurang
 - d. Terbentuknya pusat keamanan dunia di ASEAN
5. Dalam formulir pengiriman barang harus menulis alamat penerima secara lengkap agar
 - a. Barang yang dikirim menjadi aman
 - b. Memudahkan kurir memeriksa barang
 - c. Biaya kiriman menjadi murah
 - d. Dapat terkirim ke alamat yang tepat

6. Informasi-informasi penting di bawah ini sering dicantumkan dalam formulir pengiriman barang, kecuali
- a. Alamat penerima b. Tanggal lahir penerima c. Kode pos penerima d. Nama lengkap penerima
7. Manfaat mengisi nomor telepon penerima ketika mengisi formulir pengiriman barang antara lain adalah
- a. Jika kurir kesulitan menemukan alamat penerima bisa langsung menghubungi penerima lewat telepon
b. Jika kurir kesulitan menemukan alamat penerima bisa memberikantelepon ke rumahnya
c. Jika kurir ingin membuka barang kiriman bisa minta izin ke penerima lewat telepon
d. Jika kurir tidak bisa mengirimkan barang maka bisa dibatalkan lewat telepon
8. Salah satu modal penting dalam berwirausaha adalah
- a. Ijazah b. Kreativitas c. Komputer d. Rumah
9. Usaha akan bisa terus berkembang jika kita
- a. Tekun dalam berusaha
b. Banyak meminjam uang
c. Menjual barang-barang yang mahal
d. Rajin memberikan hadiah promosi
10. Bangun yang memiliki ciri-ciri berupa alas berbentuk lingkaran dan mempunyai selimut yang berbentuk lengkungan adalah
- a. Limas b. Kerucut c. Prisma d. Balok
11. Jumlah sisi pada tabung berjumlah
- a. 3 buah b. 4 buah c. 5 buah d. 6 buah
12. Berikut ini yang tidak termasuk sifat-sifat kerucut adalah
- a. Memiliki titik puncak
b. Memiliki alas berbentuk lingkaran
c. Mempunyai sisi lengkung
d. Mempunyai 4 buah sisi
13. Volume sebuah drum berbentuk tabung yang memiliki diameter 20 dm dan tinggi 12 dm adalahdm³
- a. 1.268 b. 4.238 c. 3.768 d. 3.248
14. Sebuah kaleng makanan berbentuk tabung memiliki tinggi 25 cm. Jika jari-jari kaleng tersebut adalah 14 cm maka volumenya adalah cm³
- a. 15.400 b. 16.200 c. 10.700 d. 15.800
15. Sebuah kemasan es krim berbentuk kerucut dengan tinggi 15 cm. Jika jari-jari alas kerucut adalah 7 cm, maka volume kemasan tersebut adalah cm³
- a. 154 b. 770 c. 2.310 d. 330
16. Luas alas sebuah kerucut adalah 2.464 cm² . Jika volume kerucut adalah 24.640 cm³ , maka tinggi kerucut tersebut adalah
- a. 10 cm b. 20 cm c. 25 cm d. 30 cm

17. Pak Danu adalah seorang pengusaha tempe di desa Mekarsari. Pada awal usahanya Pak Danu banyak mengalami kegagalan, di tahun pertama dan kedua usahanya tersebut bahkan sempat mengalami kerugian yang besar karena tempennya tidak terlalu laku di pasaran. Namun Pak Danu selalu belajar dari kegagalannya, akhirnya usahanya kini menjadi maju dan berkembang pesat hingga memiliki banyak karyawan. Sikap seorang pengusaha yang bisa dicontoh dari Pak Danu adalah
- Berani gagal dan berani beralih usaha
 - Belajar dari kegagalan membuat tempe dan beralih jualan saja
 - Pantang menyerah dan selalu belajar dari kegagalan
 - Kerja keras dan semangat maka nanti akan laku dan sukses sendiri
18. Bu Dini mampu membuat beraneka ragam hiasan dinding dengan memanfaatkan berbagai macam barang bekas. Hiasan dinding yang dibuat Bu Dini sangat cantik dan harganya bisa mencapai ratusan ribu. Sikap yang bisa dicontoh dari Bu Dini adalah
- Lebih memilih barang bekas sebagai modal
 - Kreatif dalam memanfaatkan barang bekas
 - Tekun belajar hingga menjadi berhasil
 - Kerja keras untuk meraih kesuksesan
19. Banyak hal yang bisa membuat seorang pengusaha menjadi gagal, antara lain adalah
- Suka lembur sampai malam hari
 - Mudah menyerah menghadapi masalah
 - Modal yang terlalu besar
 - Sedikit merekrut karyawan kerja
20. Berikut ini hal-hal penting yang perlu diperhatikan ketika membangun usaha, kecuali
- Tempat usaha
 - Target konsumen
 - Jumlah teman yang beli
 - Harga produk
21. Membuat magnet dari besi dengan cara elektromagnetik adalah dengan cara
- Menggosokkan magnet ke besi
 - Meletakkan magnet di atas besi dalam waktu lama
 - Mengalirkan arus listrik searah
 - Menempelkan magnet ke besi bergantian
22. Membuat magnet dari besi dengan cara digosok adalah salah satu cara membuat magnet buatan. Caranya dengan menggosokkan besi ke arah magnet dengan gerakan
- Searah
 - Berlawanan
 - Maju mundur
 - Ditekan-tekan di satu titik

23. Dani ingin membuat magnet buatan, ia melakukannya dengan cara meletakkan sebuah logam dekat dengan magnet. Hingga dalam waktu beberapa lama logam tersebut mempunyai sifat-sifat magnet, kegiatan yang dilakukan Dani dalam membuat magnet tersebut adalah dengan cara
- a. Konduksi b. Radiasi c. Elektromagnetik d. Induksi

24. Sifat bangun bola yang tepat di bawah ini adalah
- a. Mempunyai empat buah sisi
b. Tidak memiliki titik sudut
c. Mempunyai alas berbentuk lingkaran
d. Memiliki rusuk berjumlah dua

25. Sebuah bola mempunyai jari-jari 14 cm, maka volume bola tersebut adalahcm³
- a. 11.498,67 b. 12.726,67 c. 8.624 d. 410,67

B. JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN BERIKUT INI DENGAN BENAR!

1. Dengan adanya MEA maka persaingan usaha di negara-negara ASEAN akan semakin
2. Alamat penerima dalam mengirim barang lewat jasa pengiriman biasanya dilengkapi dengan mencantumkan kode pos, hal itu bertujuan untuk
3. Kreativitas akan terus berkembang jika kita
4. Jumlah titik sudut pada tabung adalah
5. Kesamaan bangun tabung dan kerucut adalah
6. Setiap usaha ada yang mengalami dan
7. Besi yang dijadikan magnet dengan cara digosok ke magnet asli maka sifat kemagnetannya bersifat
8. Jari-jari sebuah bola adalah 10 cm, maka volume bola tersebut adalah
9. Volume bangun di atas adalah
10. Jika tinggi kerucut di atas adalah 28 cm, maka volume kerucut di atas adalah

C. JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN BERIKUT INI DENGAN BENAR!

1. Sebutkan manfaat MEA bagi negara-negara ASEAN!
.....
2. Sebutkan sikap-sikap yang harus dimiliki seorang pengusaha!
.....
3. Sebutkan 3 cara membuat magnet!
.....
4. Sebutkan sifat-sifat bangun kerucut, tabung dan bola ?
.....
5. Hitunglah selisih antara volume bangun A dan volume bangun B!
.....

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Aspek Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	AGISKA FLORA AURALIA	3	3	4	3	4
2	RIDHO TAJJUDIN IMAN	3	2	3	4	3
3	ACHMAD NABIL ANUNDRA	3	2	3	2	2
4	ACYUTA LANGGA NENDRA YUNIVAN	3	3	4	3	3
5	ADZANQOLBI RAHMADIKA	4	3	4	3	3
6	AFRIYANTINIYANG ANJANI	2	1	1	2	2
7	ALFIAN SURYA SAPUTRA	3	3	4	4	3
8	ALMA AULIA PUTRI	2	3	2	1	2
9	ARIO BIJAK ANDRIANO	3	2	2	2	3
10	ARSYA SABITA AURA GANJARANI	2	1	3	1	2
11	AZKHA ETYAV YUGHO NIKAELLA	2	3	3	3	3
12	BIMA JULIAN SAPUTRA	3	4	3	3	4
13	CAESARALFARINOARYA JUNIANSYAH	2	2	3	3	3
14	CARISSA MARVA ORLYN KIRANA	3	2	3	4	3
15	CHOIRUNISSA SYAFIYURRAHMAN NUR AZIZAH	3	4	3	4	4
16	DAWA'I YAZID IZZATI	1	2	3	3	2
17	DESANDRO AKBAR ZIDAN	4	3	2	2	3
18	DIMAS TRI WAHYUDI	4	3	4	3	4
19	DINA FRISTIA	2	1	2	1	1
20	FARÁ MAUHIHAB LITANI	4	3	3	2	2
21	FARID YOGA PRATAMA	3	3	2	4	2
22	FAVIAN LESTIN ZAKARIA	3	3	2	3	2
	Jumlah Rata-Rata	52	47	56	51	54
	Persentase	68%	62%	74%	71%	67%

Keterangan:

- A. Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru
- B. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang berkenaan dengan penjumlahan bilangan bulat
- C. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas kelompok/individu.
- D. Keaktifan siswa yang memperhatikan jawaban guru berkenaan tentang materi penjumlahan bilangan bulat
- E. Kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan bilangan bulat.

Nilai	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik

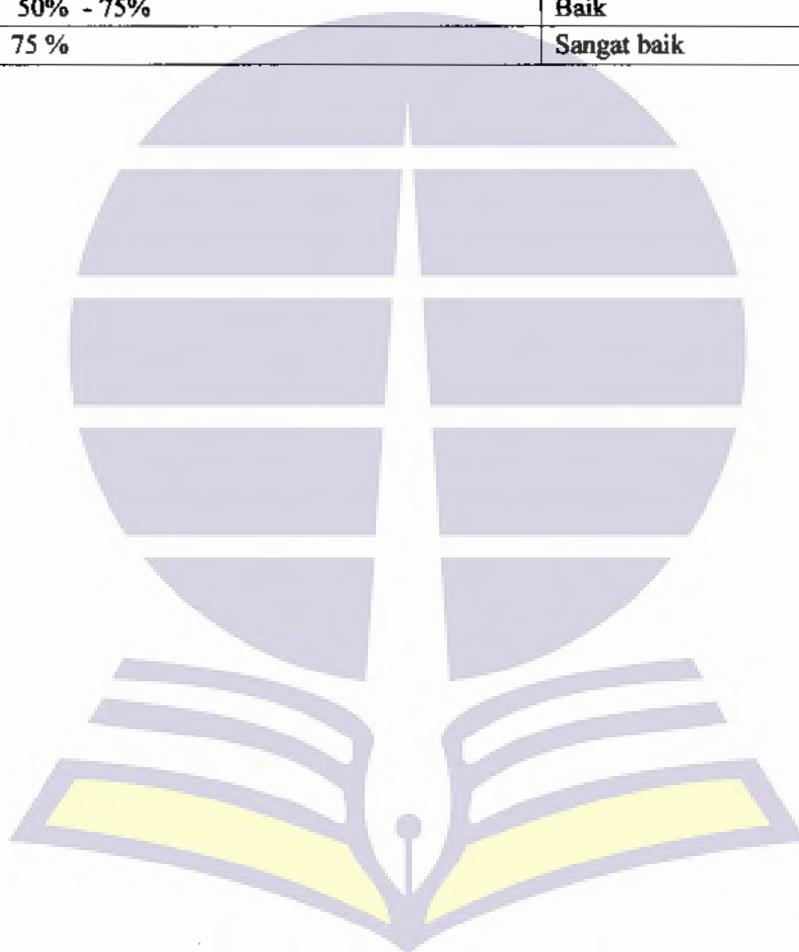
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Deskripsi dari tabel di atas sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru
 - a. Skor 1: Tidak memperhatikan penjelasan guru dan membuat keramaian di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran
 - b. Skor 2 : Tidak membuat keramaian tetapi melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran
 - c. Skor 3 : Memperhatikan pelajaran, tidak membuat keramaian tetapi tidak berani bertanya/menjawab pertanyaan
 - d. Skor 4 : Memperhatikan pelajaran, tidak membuat keramaian, dan berani bertanya/ menjawab pertanyaan
2. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang berkenaan dengan materi penjumlahan bilangan bulat
 - a. Skor 1 : Tidak mengajukan pertanyaan yang berkenaan dengan materi pembelajaran.
 - b. Skor 2 : Mengajukan pertanyaan tetapi tidak berkenaan dengan materi pembelajaran.
 - c. Skor 3 : Mengajukan pertanyaan berkenaan dengan materi tetapi dengan bantuan teman.
 - d. Skor 4 : Mengajukan pertanyaan sendiri yang berkenaan dengan materi pembelajaran.
3. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas peragaan manikmanik secara kelompok/individu
 - a. Skor 1 : Tidak berpartisipasi dan membuat gaduh dalam kelompok.
 - b. Skor 2 : Berpartisipasi membuat tugas tetapi gaduh dalam kelompok
 - c. Skor 3 : Tidak gaduh tetapi tidak berpartisipasi dalam mengerjakan tugas kelompok
 - d. Skor 4 : Berpartisipasi mengerjakan tugas dan tidak gaduh dalam kelompok
4. Keaktifan siswa yang memperhatikan jawaban guru berkenaan tentang materi penjumlahan bilangan bulat
 - a. Skor1: Tidak memperhatikan penjelasan guru dan membuat keramaian di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran
 - b. Skor2: Tidak membuat keramaian tapi melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran
 - c. Skor3: Memperhatikan pelajaran, tidak membuat keramaian tapi tidak berani bertanya/ menjawab pertanyaan
 - d. Skor4: Memperhatikan pelajaran; tidak membuat keramaian, dan berani bertanya/ menjawab pertanyaan
5. Kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan bilangan bulat
 - a. Skor1: Tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan

- tidak mencatat hasil diskusi kelompok.
- b. Skor2: Kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan tidak mencatat hasil diskusi kelompok.
- c. Skor3 : Memahami materi pembelajaran yang disampaikan tetapi tidak mencatat hasil diskusi kelompok penjumlahan bilangan bulat.
- d. Skor4 : Memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan mencatat hasil diskusi kelompok.

No	Persentase	Kategori
1	≤ 25 %	Kurang
2	> 25 % - 50 %	Cukup
3	> 50% - 75%	Baik
4	> 75 %	Sangat baik



Lampiran 10

DAFTAR NILAI SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AGISKA FLORA AURALIA	90	T
2	RIDHO TAJJUDIN IMAN	100	T
3	ACHMAD NABIL ANUNDR	70	T
4	ACYUTALANG GANENDRA YUNIVAN	70	T
5	ADZANQOLBI RAHMADIKA	60	TT
6	AFRIYANTINIYANG ANJANI	60	TT
7	ALFIAN SURYA SAPUTRA	80	T
8	ALMA AULIA PUTRI	80	T
9	ARIO BIJAK ANDRIANO	60	TT
10	ARSYA SABITA AURA GANJARANI	60	TT
11	AZKHA ETYAV YUGHO NIKAELLA	60	TT
12	BIMA JULIAN SAPUTRA	70	T
13	CAESAR ALFARINO ARYA JUNIANSYAH	60	TT
14	CARISSA MARVA ORLYN KIRANA	80	T
15	CHOIRUNISSA SYAFIYURRAHMAN NUR AZIZAH	80	T
16	DAWA'I YAZID IZZATI	100	T
17	DESANDRO AKBAR ZIDAN	70	T
18	DIMAS TRI WAHYUDI	70	T
19	DINA FRISTIA	50	TT
20	FARA MAUHIBAH LITANI	70	T
21	FARID YOGA PRATAMA	70	T
22	FAVIAN LESTIN ZAKARIA	70	T
	JUMLAH	1370	
	PRESENTASE	72 %	

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI PSIKOMOTORIK SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Aspek Penilaian			
		A	B	C	D
1	AGISKA FLORA AURALIA	4	3	4	4
2	RIDHO TAJJUDIN IMAN	3	3	3	3
3	ACHMAD NABIL ANUNDRA	2	2	3	2
4	ACYUTALANG GANENDRA YUNIVAN	3	2	4	3
5	ADZANQOLBI RAHMADIKA	3	3	4	3
6	AFRIYANTINIYANG ANJANI	2	2	1	2
7	ALFIAN SURYA SAPUTRA	3	3	4	3
8	ALMA AULIA PUTRI	3	3	2	2
9	ARIO BIJAK ANDRIANO	3	2	2	3
10	ARSYA SABITA AURA GANJARANI	2	1	3	2
11	AZKHA ETYAV YUGHO NIKAEELLA	2	3	3	3
12	BIMA JULIAN SAPUTRA	3	4	3	4
13	CAESAR ALFARINO ARYA JUNIANSYAH	2	2	3	3
14	CARISSA MARVA ORLYN KIRANA	3	4	3	3
15	CHOIRUNISSA SYAFIYURRAHMAN NUR AZIZAH	3	2	3	4
16	DAWA'I YAZID IZZATI	4	1	3	2
17	DESANDRO AKBAR ZIDAN	1	3	2	3
18	DIMAS TRI WAHYUDI	4	3	4	4
19	DINA FRISTIA	2	1	2	1
20	FARA MAUHIHAB LITANI	3	2	1	2
21	FARID YOGA PRATAMA	3	2	3	1
22	FAVIAN LESTIN ZAKARIA	2	3	4	2
	JUMLAH	52	47	56	54
	PRESENTASE	65%	62%	74%	67%

Keterangan.

- A. Kreativitas siswa dalam membuat manik-manik tentang penjumlahan bilangan bulat
- B. Ketrampilan siswa dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat dengan peragaan media manik-manik
- C. Jumlah soal yang dapat diperagakan dengan media manik-manik
- D. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan

Nilai	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Deskripsi dari tabel di atas sebagai berikut:

1. Ketrampilan dan kerapian dalam membuat manik-manik tentang penjumlahan bilangan bulat.
 - a. Skor 1: Tidak terampil dan tidak rapi dalam membuat manik-manik
 - b. Skor 2 : kurang terampil dan kurang rapi dalam membuat manik-manik
 - c. Skor 3: Terampil tapi kurang rapi dalam membuat manikmanik
 - d. Skor 4 : terampil dan rapi dalam membuat manik-manik
2. Ketrampilan siswa dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat
 - a. Skor 1 : Siswa tidak bisa menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat.
 - b. Skor 2 : Siswa kurang terampil dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat
 - c. Skor 3 : siswacukup terampil dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat
 - d. Skor 4 : siswa terampil dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat
3. Jumlah soal yang dapat diperagakan dengan media manikmanik.
 - a. Skor 1 : siswamemperagakan 1 soal.
 - b. Skor 2 : siswamemperagakan 2 soal.
 - c. Skor 3 :siswa memperagakan 3 soal.
 - d. Skor 4 : siswamemperagakan 4 soal.
4. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.
 - a. Skor 1 : hanya menjawab sebagian pertanyaan saja.
 - b. Skor 2 : menjawabseluruh pertanyaan namun tidak lengkap pada tiap .
 - c. Skor 3 : menjawab seluruh pertanyaan materi hasil peragaan dengan baik namun kurang sistematis.
 - d. Skor 4 : menjawab seluruh pertanyaan materi hasil peragaan dengan baik dan sistematis.

No	Persentase	Kategori
1	\square 25 %	Kurang
2	> 25 % - 50 %	Cukup
3	> 50% - 75%	Baik
4	> 75 %	Sangat baik

Lampiran 12

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
UNTUK KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SDN SISIR 03 BATU

Kelas / Semester : VI (Enam) / 1

Tema 5 : Wirausaha

Pembelajaran : 3

Alokasi Waktu : 1 Hari

Hari / Tgl Pelaksanaan: /

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

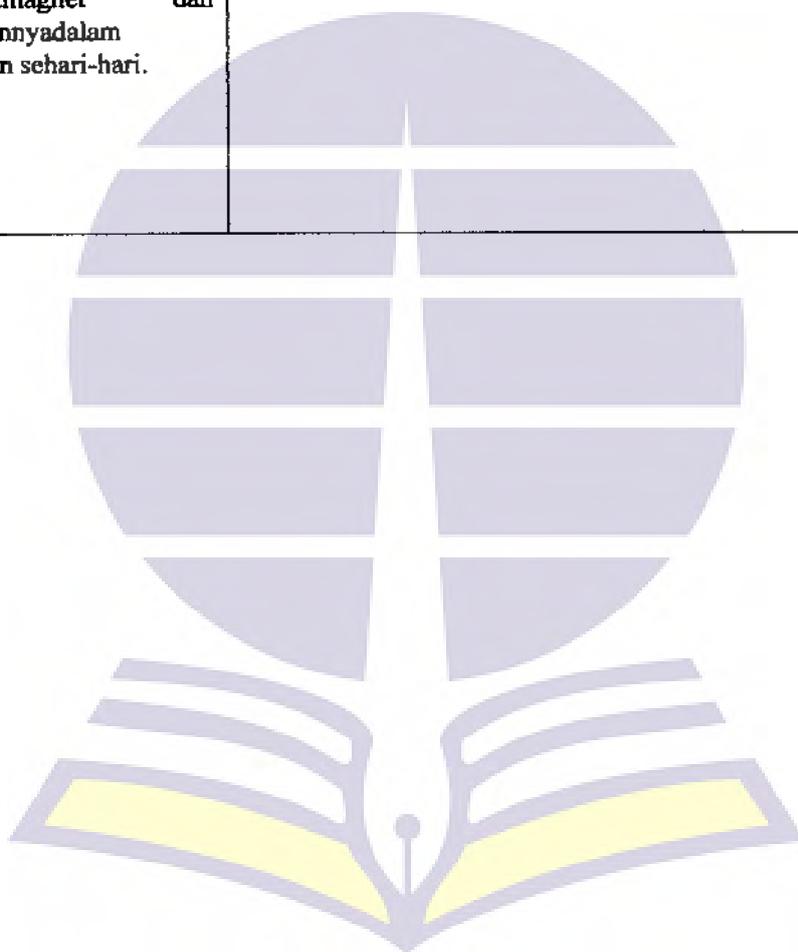
B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Bahasa Indonesia

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.6 Mencermati petunjuk dan isi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dsb.)	3.6.1 Mengidentifikasi komponen, tujuan, dan manfaat teks formulir dalam kehidupan sehari-hari.
4.6 Mengisi teks formulir (pendaftaran, kartu anggota, pengiriman uang melalui bank/kantor pos, daftar riwayat hidup, dll.) sesuai petunjuk pengisiannya.	4.6.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang komponen, tujuan, dan manfaat teks formulir dalam kehidupan sehari-hari.

IPA

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.5 Mengidentifikasi sifat-sifatmagnet dalam kehidupansehari-hari	3.5.1Menjelaskan sifat-sifatmagnet.
4.5 Membuat laporan hasilpercobaan tentang sifat-sifatmagnet dan penerapannyadalam kehidupan sehari-hari.	4.5.1Menyajikan laporan hasilpercobaan tentang sifat-sifat magnet.



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i> ▪ Menyanyikan lagu "Indonesia Raya" bersama-sama. dilanjutkan lagu Nasional "Berkibarlah Benderaku". <i>Nasionalis</i> ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Pembiasaan Membaca 15 menit. <i>Literasi</i> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Wirausaha". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. <i>Communication</i> ▪ Menyanyi lagu Indonesia Raya <i>Nasionalis</i> 	10 menit	44082 141
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bertanya kepada siswa: ▪ Apakah kamu pernah melihat atau membeli cendera mata yang terbuat dari magnet? ▪ Siswa diminta mengamati berbagai gambar cendera mata yang terbuat dari bahan magnet yang terdapat dalam buku siswa. <i>Mandiri</i> ▪ Siswa diminta menceritakan pengalaman mereka melihat atau membeli cendera mata yang terbuat dari magnet dan menuliskannya di buku. <i>Communication</i> ▪ Siswa diminta mencermati tujuan percobaan, yaitu mengidentifikasi sifat-sifat magnet. ▪ Siswa diminta mengamati alat dan bahan. ▪ Siswa kemudian melakukan percobaan tentang sifat-sifat magnet berdasarkan instruksi yang terdapat di buku. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Siswa diingatkan untuk mengikuti langkah-langkah percobaan secara tertib. ▪ Ketika siswa melakukan percobaan, guru berkeliling untuk mengamati aktivitas siswa sambil mengajukan pertanyaan dan motivasi siswa agar dapat melakukan percobaan secara tertib. ▪ Guru meminta siswa bekerja dengan penuh tanggung jawab dan disiplin <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta menuliskan laporan berdasarkan percobaan yang mereka lakukan, yang berisi tentang: <ul style="list-style-type: none"> • tujuan percobaan • alat dan bahan • langkah-langkah percobaan • hasil percobaan • kesimpulan berdasarkan hasil percobaan ▪ Laporan hasil percobaan dinilai dengan daftar periksa ▪ Sebagai penguatan, siswa diminta membaca tentang sifat-sifat magnet yang terdapat dalam 	35 Menit X 30 JP	

	<p>buku siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah melakukan percobaan, siswa diingatkan untuk merapikan bahan dan peralatan dengan penuh tanggung jawab ▪ Kemudian, guru bertanya kepada siswa; <ul style="list-style-type: none"> - Apakah kamu pernah mempunyai pengalaman mengisi formulir? - Apa yang kamu ketahui tentang formulir? <p>Siswa diminta membaca teks pengantar yang terdapat dalam buku. <i>Mandiri</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta membaca petunjuk pengisian formulir yang terdapat dalam buku siswa. ▪ Siswa diminta mengamati dan membaca contoh formulir pendaftaran untuk Klub Sahabat Pena. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan teks petunjuk dan formulir. ▪ Siswa menuliskan beberapa hal berikut: <ul style="list-style-type: none"> • alasan mengapa petunjuk untuk mengisi formulir sangat penting. • informasi penting yang perlu dicantumkan dalam formulir pendaftaran. • alasan mengapa alamat harus dicantumkan secara lengkap ketika mengisi formulir pendaftaran. • hal yang akan terjadi jika alamat tidak lengkap. • alasan perlunya mencantumkan kode pos di bagian alamat ketika mengisi formulir. ▪ Guru mengingatkan siswa untuk menuliskan jawaban dengan tulisan yang rapi dan kalimat yang lengkap sehingga mudah terbaca dan jawaban yang diberikan utuh. ▪ Jawaban siswa tentang teks formulir pendaftaran dinilai dengan daftar periksa. 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyanyikan lagu daerah "Soleram" ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). <i>Religius</i> 	<p>15 menit</p>

C.TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan sifat-sifat magnet secara tepat.
2. Dengan melakukan percobaan, siswa mampu menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet secara benar.
3. Dengan membaca petunjuk dan contoh teks, siswa mampu mengidentifikasi komponen, tujuan, dan manfaat teks formulir dalam kehidupan sehari-hari secara benar.
4. Dengan membaca petunjuk dan contoh teks, siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang komponen, tujuan, dan manfaat teksformulir dalam kehidupan sehari-hari secara rinci.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan**
:
Religius
Nasionalis
Mandiri
Gotong Royong
Integritas

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Wirausaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Buku Siswa Tema : *Wirausaha* Kelas 6 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).
- Sepasang magnet untuk setiap kelompok
- Peniti
- Penjepit kertas
- Pensil
- Pulpen
- Kertas

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Sisir 03 Kota Batu

Batu, 16 Juli 2018
Guru Kelas VI

Dra.SUPRAPTI,M.Pd.
NIP. 19680430 199308 2 001

HELMINAMAULUDIYAH, M.Pd
NIP. 197802232008012012

Lampiran 13 SOAL EVALUASI KELAS KONTROL

Nama/Kelas :/ VI

No. Absen :

Hari/Tgl. :

Berilah tanda silang pada huruf jawaban a, b, c, atau d, yang dianggap paling benar, pada lembar jawab yang tersedia!

SOAL PENILAIAN HARIAN

Nama : Kelas : 6 (Enam)

Sekolah :

Tema : 5 Wirausaha

Subtema : 3 Ayo, Belajar Berwirausaha

A. BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. MEA adalah singkatan dari
 - a. Masyarakat ekonomi Asia
 - b. Masyarakat ekonomi Asia Tenggara
 - c. Masyarakat ekonomi ASEAN
 - d. Masyarakat ekonomi Amerika

2. Dengan diterapkannya MEA maka peluang tenaga kerja asing untuk mengisi berbagai profesi di Indonesia akan
 - a. Semakin sulit
 - b. Semakin jarang
 - c. Menjadi prioritas
 - d. Semakin terbuka

3. Dalam menghadapi MEA maka Indonesia perlu
 - a. Meningkatkan kualitas produk dan sumber daya manusia
 - b. Membangun banyak sekolah di luar negeri
 - c. Mengurangi jumlah tenaga asing yang di Indonesia
 - d. Mengekspor banyak sumber daya alam

4. Salah satu manfaat MEA bagi negara-negara di Asia Tenggara adalah ..
- Terbukanya lapangan kerja baru
 - Meningkatnya jumlah penduduk secara cepat
 - Tenaga kerja dari luas ASEAN akan berkurang
 - Terbentuknya pusat keamanan dunia di ASEAN
5. Dalam formulir pengiriman barang harus menulis alamat penerima secara lengkap agar
- Barang yang dikirim menjadi aman
 - Memudahkan kurir memeriksa barang
 - Biaya kiriman menjadi murah
 - Dapat terkirim ke alamat yang tepat
6. Informasi-informasi penting di bawah ini sering dicantumkan dalam formulir pengiriman barang, kecuali
- Alamat penerima
 - Tanggal lahir penerima
 - Kode pos penerima
 - Nama lengkap penerima
7. Manfaat mengisi nomor telepon penerima ketika mengisi formulir pengiriman barang antara lain adalah
- Jika kurir kesulitan menemukan alamat penerima bisa langsung menghubungi penerima lewat telepon
 - Jika kurir kesulitan menemukan alamat penerima bisa memberikan telepon ke rumahnya
 - Jika kurir ingin membuka barang kiriman bisa minta izin ke penerima lewat telepon
 - Jika kurir tidak bisa mengirimkan barang maka bisa dibatalkan lewat telepon
8. Salah satu modal penting dalam berwirausaha adalah
- Ijazah
 - Kreativitas
 - Komputer
 - Rumah
9. Usaha akan bisa terus berkembang jika kita
- Tekun dalam berusaha
 - Banyak meminjam uang
 - Menjual barang-barang yang mahal
 - Rajin memberikan hadiah promosi

10. Bangun yang memiliki ciri-ciri berupa alas berbentuk lingkaran dan mempunyai selimut yang berbentuk lengkungan adalah

- a. Limas b. Kerucut c. Prisma d. Balok

11. Jumlah sisi pada tabung berjumlah

- a. 3 buah b. 4 buah c. 5 buah d. 6 buah

12. Berikut ini yang tidak termasuk sifat-sifat kerucut adalah

- a. Memiliki titik puncak
b. Memiliki alas berbentuk lingkaran
c. Mempunyai sisi lengkung
d. Mempunyai 4 buah sisi

13. Volume sebuah drum berbentuk tabung yang memiliki diameter 20 dm dan tinggi 12 dm adalahdm³

- a. 1.268 b. 4.238 c. 3.768 d. 3.248

14. Sebuah kaleng makanan berbentuk tabung memiliki tinggi 25 cm. Jika jari-jari kaleng tersebut adalah 14 cm maka volumenya adalah cm³

- a. 15.400 b. 16.200 c. 10.700 d. 15.800

15. Sebuah kemasan es krim berbentuk kerucut dengan tinggi 15 cm. Jika jari-jari alas kerucut adalah 7 cm, maka volume kemasan tersebut adalah cm³

- a. 154 b. 770 c. 2.310 d. 330

16. Luas alas sebuah kerucut adalah 2.464 cm². Jika volume kerucut adalah 24.640 cm³, maka tinggi kerucut tersebut adalah

- a. 10 cm b. 20 cm c. 25 cm d. 30 cm

17. Pak Danu adalah seorang pengusaha tempe di desa Mekarsari. Pada awal usahanya Pak Danu banyak mengalami kegagalan, di tahun pertama dan kedua usahanya tersebut bahkan sempat mengalami kerugian yang besar karena tempennya tidak terlalu laku di pasaran. Namun Pak Danu selalu belajar dari keagalannya, akhirnya usahanya kini

menjadi maju dan berkembang pesat hingga memiliki banyak karyawan. Sikap seorang pengusaha yang bisa dicontoh dari Pak Danu adalah

- a. Berani gagal dan berani beralih usaha
- b. Belajar dari kegagalan membuat tempe dan beralih jualan saja
- c. Pantang menyerah dan selalu belajar dari kegagalan
- d. Kerja keras dan semangat maka nanti akan laku dan sukses sendiri

18. Bu Dini mampu membuat beraneka ragam hiasan dinding dengan memanfaatkan berbagai macam barang bekas. Hiasan dinding yang dibuat Bu Dini sangat cantik dan harganya bisa mencapai ratusan ribu. Sikap yang bisa dicontoh dari Bu Dini adalah

- a. Lebih memilih barang bekas sebagai modal
- b. Kreatif dalam memanfaatkan barang bekas
- c. Tekun belajar hingga menjadi berhasil
- d. Kerja keras untuk meraih kesuksesan

19. Banyak hal yang bisa membuat seorang pengusaha menjadi gagal, antara lain adalah

- a. Suka lembur sampai malam hari
- b. Mudah menyerah menghadapi masalah
- c. Modal yang terlalu besar
- d. Sedikit merekrut karyawan kerja

20. Berikut ini hal-hal penting yang perlu diperhatikan ketika membangun usaha, kecuali

- a. Tempat usaha
- b. Target konsumen
- c. Jumlah teman yang beli
- d. Harga produk

21. Membuat magnet dari besi dengan cara elektromagnetik adalah dengan cara

- a. Menggosokkan magnet ke besi
- b. Meletakkan magnet di atas besi dalam waktu lama
- c. Mengalirkan arus listrik searah
- d. Menempelkan magnet ke besi bergantian

23. Membuat magnet dari besi dengan cara digosok adalah salah satu cara membuat magnet buatan. Caranya dengan menggosokkan besi ke arah magnet dengan gerakan
- a. Searah
 - b. Berlawanan
 - c. Maju mundur
 - d. Ditekan-tekan di satu titik
23. Dani ingin membuat magnet buatan, ia melakukannya dengan cara meletakkan sebuah logam dekat dengan magnet. Hingga dalam waktu beberapa lama logam tersebut mempunyai sifat-sifat magnet, kegiatan yang dilakukan Dani dalam membuat magnet tersebut adalah dengan cara
- a. Konduksi
 - b. Radiasi
 - c. Elektromagnetik
 - d. Induksi
24. Sifat bangun bola yang tepat di bawah ini adalah
- a. Mempunyai empat buah sisi
 - b. Tidak memiliki titik sudut
 - c. Mempunyai alas berbentuk lingkaran
 - d. Memiliki rusuk berjumlah dua
25. Sebuah bola mempunyai jari-jari 14 cm, maka volume bola tersebut adalahcm³
- a. 11.498,67
 - b. 12.726,67
 - c. 8.624
 - d. 410,67

B. JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN BERIKUT INI DENGAN BENAR!

1. Dengan adanya MEA maka persaingan usaha di negara-negara ASEAN akan semakin
2. Alamat penerima dalam mengirim barang lewat jasa pengiriman biasanya dilengkapi dengan mencantumkan kode pos, hal itu bertujuan untuk
3. Kreativitas akan terus berkembang jika kita
4. Jumlah titik sudut pada tabung adalah

5. Kesamaan bangun tabung dan kerucut adalah
6. Setiap usaha ada yang mengalami dan
7. Besi yang dijadikan magnet dengan cara digosok ke magnet asli maka sifat kemagnetannya bersifat
8. Jari-jari sebuah bola adalah 10 cm, maka volume bola tersebut adalah
9. Volume bangun di atas adalah
10. Jika tinggi kerucut di atas adalah 28 cm, maka volume kerucut di atas adalah

**C. JAWABLAH PERTANYAAN-PERTANYAAN BERIKUT INI
DENGAN BENAR!**

1. Sebutkan manfaat MEA bagi negara-negara ASEAN!

.....

2. Sebutkan sikap-sikap yang harus dimiliki seorang pengusaha!

.....

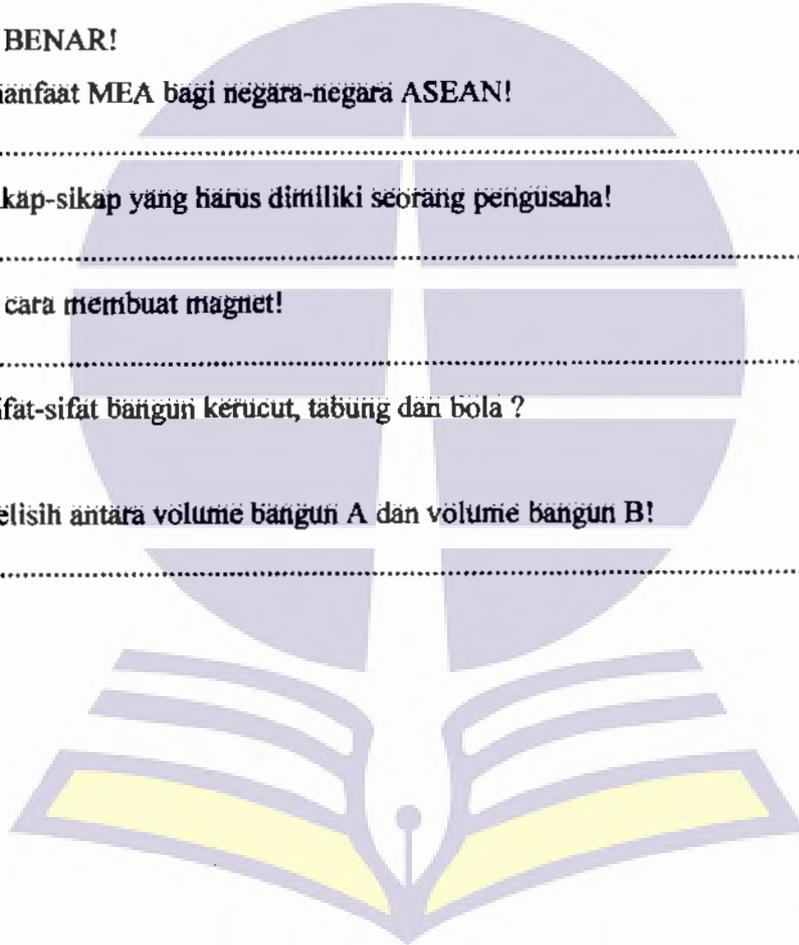
3. Sebutkan 3 cara membuat magnet!

.....

4. Sebutkan sifat-sifat bangun kerucut, tabung dan bola ?

5. Hitunglah selisih antara volume bangun A dan volume bangun B!

.....



Lampiran 14

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN SISWAKELAS KONTROL

No	Nama	Aspek Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	GALANG DIAN PUTRA PRATAMA	4	3	4	3	4
2	KADEK ANCHAYUDHA HERLINGGA PUTRA WIRANATHA	3	3	3	3	3
3	MUHAMMAD AZRIEL AZKA ISLAMI	3	3	3	2	4
4	MUSA ABDILLAH	3	3	4	3	3
5	NAJWA ASYILLA FITRI	4	3	4	3	3
6	PRADIKA ADINDA HARI WIBAWA	2	3	2	3	3
7	QIQIS DWI ZULKARNAIN	3	3	4	4	4
8	RACHMA AYU DWI SEFTIYANTI	2	3	3	2	3
9	RADITYA ZIDANE NURZAIN	2	2	3	3	3
10	REINUNG FIBRANO SURYANDI	2	2	3	4	3
11	RENATA PRATIWI FEBRIANTINA	2	3	3	3	3
12	REVALDO SATRIO SAPUTRO	3	4	4	3	4
13	SANNIA MARSACHESTA SAPTYANING RAMAYU	3	2	2	3	3
14	TALITHA FATHMA AZACHRA	3	2	3	4	3
15	TSALISA NASWA NURFAIZZA	3	4	3	4	4
16	VIOCTA PUTRI RISNANTYA	3	2	4	3	2
17	ZAHRA TALITA ARDINA	4	3	4	3	4
18	KEZIA SALVA AZAHRA	3	4	4	3	3
19	ELGA SUKMA RIA SEKARDIYAH	2	2	3	2	2
20	ZAKI PRATAMA ASARI	3	2	3	2	3
21	ZALFA AFNAN MAHIRA	3	3	4	2	3
22	MOCHAMMAD FELIX FAUZI KHOIRULLOH	3	3	2	2	2
	JUMLAH	55	5	63	58	62
	PRESENTASE	72%	71%	83%	76%	82%

Keterangan:

- A. Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru
- B. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang berkenaan dengan penjumlahan bilangan bulat
- C. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas kelompok/individu:
- D. Keaktifan siswa yang memperhatikan jawaban guru berkenaan tentang materi penjumlahan bilangan bulat
- E. Kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan bilangan bulat.

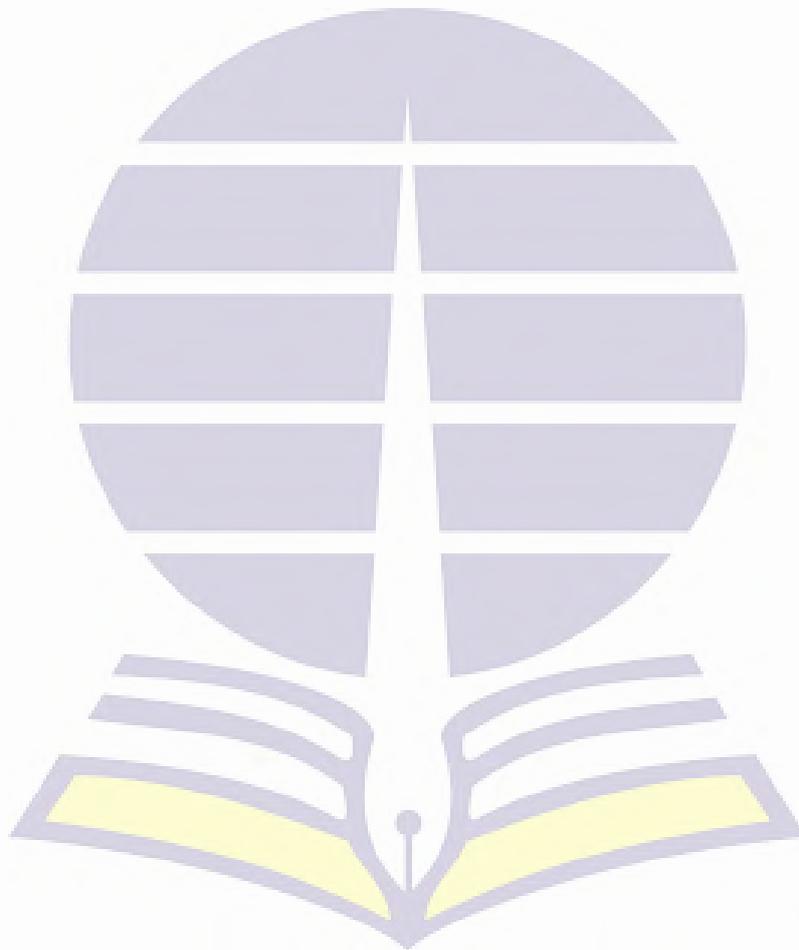
Nilai	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Deskripsi dari tabel di atas sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru
 - a. Skor 1 : Tidak memperhatikan penjelasan guru dan membuat keramaian di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran
 - b. Skor 2 : Tidak membuat keramaian tetapi melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran
 - c. Skor 3 : Memperhatikan pelajaran, tidak membuat keramaian tetapi tidak berani bertanya/menjawab pertanyaan
 - d. Skor 4 : Memperhatikan pelajaran, tidak membuat keramaian, dan berani bertanya/menjawab pertanyaan
2. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang berkenaan dengan materi penjumlahan bilangan bulat
 - a. Skor 1 : Tidak mengajukan pertanyaan yang berkenaan dengan materi pembelajaran.
 - b. Skor 2 : Mengajukan pertanyaan tetapi tidak berkenaan dengan materi pembelajaran.
 - c. Skor 3 : Mengajukan pertanyaan berkenaan dengan materi tetapi dengan bantuan teman.
 - d. Skor 4 : Mengajukan pertanyaan sendiri yang berkenaan dengan materi pembelajaran.
3. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas peragaan manikmanik secara kelompok/individu
 - a. Skor 1 : Tidak berpartisipasi dan membuat gaduh dalam kelompok.
 - b. Skor 2 : Berpartisipasi membuat tugas tetapi gaduh dalam kelompok
 - c. Skor 3 : Tidak gaduh tetapi tidak berpartisipasi dalam mengerjakan tugas kelompok
 - d. Skor 4 : Berpartisipasi mengerjakan tugas dan tidak gaduh dalam kelompok
4. Keaktifan siswa yang memperhatikan jawaban guru berkenaan tentang materi penjumlahan bilangan bulat
 - a. Skor 1 : Tidak memperhatikan penjelasan guru dan membuat keramaian di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran
 - b. Skor 2 : Tidak membuat keramaian tapi melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran
 - c. Skor 3 : Memperhatikan pelajaran, tidak membuat keramaian tapi tidak berani bertanya/menjawab pertanyaan
 - d. Skor 4 : Memperhatikan pelajaran, tidak membuat keramaian, dan berani bertanya/menjawab pertanyaan
5. Kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan bilangan bulat
 - a. Skor 1 : Tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan tidak mencatat hasil diskusi kelompok.
 - b. Skor 2 : Kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan tidak mencatat hasil diskusi kelompok.

- c. Skor 3 : Memahami materi pembelajaran yang disampaikan tetapi tidak mencatat hasil diskusi kelompok penjumlahan bilangan bulat.
- d. Skor 4 : Memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan mencatat hasil diskusi kelompok.

No	Persentase	Kategori
1	□ 25 %	Kurang
2	> 25 % - 50 %	Cukup
3	> 50% - 75%	Baik
4	> 75 %	Sangat baik



Lampiran 15

DAFTAR NILAI SISWA PADA KELAS KONTROL

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	GALANG DIAN PUTRA PRATAMA	100	T
2	KADEK ANCHAYUDHA HERLINGGA PUTRA WIRANATHA	100	T
3	MUHAMMAD AZRIEL AZKA ISLAMI	80	T
4	MUSA ABDILLAH	80	T
5	NAJWA ASYILLA FITRI	80	T
6	PRADIKA ADINDA HARI WIBAWA	70	T
7	QIQIS DWI ZULKARNAIN	90	T
8	RACHMA AYU DWI SEFTYANTI	80	T
9	RADITYA ZIDANE NURZAIN	60	TT
10	REINUNG FIBRANO SURYANDI	70	T
11	RENATA PRATIWI FEBRIANTINA	70	T
12	REVALDO SATRIO SAPUTRO	80	T
13	SANNIA MARSACHESTA SAPTYANING RAMAYU	70	T
14	TALITHA FATHMA AZACHRA	90	T
15	TSALISA NASWA NURFAIZZA	80	T
16	VIOCTA PUTRI RISNANTYA	90	T
17	ZAHRA TALITA ARDINA	80	T
18	KEZIA SALVA AZAHRA	90	T
19	ELGA SUKMA RIA SEKARDIYAH	60	TT
20	ZAKI PRATAMA ASARI	70	TT
21	ZALFA AFNAN MAHIRA	70	T
22	MOHAMMAD FELIX FAUZI KHOIRULLOH	60	TT
	JUMLAH	1520	
	PRESENTASE	80	

Lampiran 16

LEMBAR OBSERVASI PSIKOMOTORIKSISWAKELAS KONTROL

No	Nama	Aspek Penilaian			
		A	B	C	D
1	GALANG DIAN PUTRA PRATAMA	4	3	3	4
2	KADEK ANCHAYUDHA HERLINGGA PUTRA WIRANATHA	3	3	4	3
3	MUHAMMAD AZRIEL AZKA ISLAMI	3	3	3	4
4	MUSA ABDILLAH	3	3	4	3
5	NAJWA ASYILLA FITRI	4	3	4	3
6	PRADIKA ADINDA HARI WIBAWA	2	3	2	3
7	QIQIS DWI ZULKARNAIN	3	3	4	4
8	RACHMA AYU DWI SEFTYANTI	3	3	3	3
9	RADITYA ZIDANE NURZAIN	2	2	3	3
10	REINUNG FIBRANO SURYANDI	2	2	3	3
11	RENATA PRATIWI FEBRIANTINA	2	3	3	3
12	REVALDO SATRIO SAPUTRO	2	4	4	4
13	SANNIA MARSACHESTA SAPTYANING RAMAYU	3	2	2	3
14	TALITHA FATHMA AZACHRA	3	2	3	3
15	TSALISA NASWA NURFAIZZA	4	4	3	4
16	VIOCTA PUTRI RISNANTYA	3	2	4	2
17	ZAHRA TALITA ARDINA	3	3	4	4
18	KEZIA SALVA AZAHRA	3	4	4	3
19	ELGA SUKMA RIA SEKARDIYAH	2	2	3	2
20	ZAKI PRATAMA ASARI	3	4	3	2
21	ZALFA AFNAN MAHIRA	2	3	4	2
22	MOCHAMMAD FELIX FAUZI KHOIRULLOH	3	2	3	2
	Jumlah Rata-Rata	55	54	63	62
	Persentase	72%	71%	83%	82%

Keterangan.

- A. Kreativitas siswa dalam membuat manik-manik tentang penjumlahan bilangan bulat
- B. Ketrampilan siswa dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat dengan peragaan media manik-manik
- C. Jumlah soal yang dapat diperagakan dengan media manik-manik
- D. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan

Nilai	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Deskripsi dari tabel di atas sebagai berikut:

1. Ketrampilan dan kerapian dalam membuat manik-manik tentang penjumlahan bilangan bulat.
 - a. Skor 1: Tidak terampil dan tidak rapi dalam membuat manik-manik
 - b. Skor 2 : kurang terampil dan kurang rapi dalam membuat manik-manik
 - c. Skor 3: Terampil tapi kurang rapi dalam membuat manikmanik
 - d. Skor 4 : terampil dan rapi dalam membuat manik-manik
- 2: Ketrampilan siswa dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat
 - a. Skor 1 : Siswa tidak bisa menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat.
 - b. Skor 2 : Siswa kurang terampil dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat
 - c. Skor 3 : siswa cukup terampil dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat
 - d. Skor 4 : siswa terampil dalam menjelaskan materi penjumlahan bilangan bulat
3. Jumlah soal yang dapat diperagakan dengan media manikmanik.
 - a. Skor 1 : siswamemperagakan 1 soal.
 - b. Skor 2 : siswa memperagakan 2 soal.
 - c. Skor 3 : siswa memperagakan 3 soal.
 - d. Skor 4 : siswamemperagakan 4 soal:
4. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.
 - a. Skor 1 : hanya menjawab sebagian pertanyaan saja.
 - b. Skor 2 : menjawab seluruh pertanyaan namun tidak lengkap pada tiap .
 - c. Skor 3 : menjawab seluruh pertanyaan materi hasil peragaan dengan baik namun kurang sistematis.
 - d. Skor 4 : menjawab seluruh pertanyaan materi hasil peragaan dengan baik dan sistematis.

No	Persentase	Kategori
1	□ 25 %	Kurang
2	> 25 % - 50 %	Cukup
3	> 50% - 75%	Baik
4	> 75 %	Sangat baik

**LEMBAR DOKUMENTASI PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
MULTIMEDIA BERBASIS FLASH**



PEMBELAJARAN DI KELAS EKSPERIMEN



LEMBAR DOKUMENTASI KELAS KONTROL



Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
	<p>r pos, daftar riwayat hidup)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang kerjasama ASEAN. • Menjelaskan pengaruh penyelenggaraan SEA Games terhadap pertumbuhan ekonomi • Mempresentasikan tentang peran dan posisi Indonesia dalam kerjasama ASEAN. • Mengamati berbagai logo dalam kehidupan sehari-hari, seperti logo ASEAN, produk, lembaga atau perusahaan • Merancang logo dengan kreatif sendiri • Menggambar balok. • Menjelaskan cara menghitung volume balok • Melakukan gerakan senam irama • Mempresentasikan tentang hasil wawancara dengan pemilik usaha. • Menyampaikan tentang sikap menghargai keberagaman kegiatan ekonomi di sekitar tempat tinggal • Merancang formulir pendaftaran untuk suatu kegiatan di sekolah • Membuat petunjuk mengisi formulir pendaftaran
<p>Matematika</p> <p>3.8 Menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya</p> <p>4.8 Mengidentifikasi bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya</p>	<p>Gabungan dari bangun datar/ bangun ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volume bangun ruang • Karakteristik balok • Karakteristik limas segitiga • Jaringan-jaring balok • Jaringan-jaring bangun ruang • Luas permukaan balok • Luas permukaan limas segitiga 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati berbagai logo dalam kehidupan sehari-hari, seperti logo ASEAN, produk, lembaga atau perusahaan • Merancang logo dengan kreatif sendiri • Menggambar balok. • Menjelaskan cara menghitung volume balok • Melakukan gerakan senam irama • Mempresentasikan tentang hasil wawancara dengan pemilik usaha. • Menyampaikan tentang sikap menghargai keberagaman kegiatan ekonomi di sekitar tempat tinggal • Merancang formulir pendaftaran untuk suatu kegiatan di sekolah • Membuat petunjuk mengisi formulir pendaftaran <p>Subtema 2: Usaha di Sekitarku (32 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati berbagai jenis usaha di sekitar tempat tinggal • Mendiskusikan tentang berbagai jenis usaha di sekitar tempat tinggal. • Melakukan percobaan tentang benda magnetis dan nonmagnetis. • Membuat laporan hasil percobaan. • Menjelaskan cara membuat daftar riwayat hidup • Mengamati poster secara terperinci • Merancang poster tentang pameran seni tradisional secara berkelompok. • Menggambar prisma segitiga. • Menggambar jaring-jaring prisma segitiga • Menjelaskan pengertian prisma segitiga. • Menjelaskan jenis-jenis usaha di sekitar sekolah. • Mendiskusikan tanggung jawab yang dilakukan setiap usaha
<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p> <p>3.5 Menerapkan sifat-sifat magnet dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.5 Membuat laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat magnet dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian magnet • Macam-macam magnet • Bentuk magnet • Sifat-sifat magnet • Benda magnetis dan nonmagnetis 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan tentang benda magnetis dan nonmagnetis. • Membuat laporan hasil percobaan. • Menjelaskan cara membuat daftar riwayat hidup • Mengamati poster secara terperinci • Merancang poster tentang pameran seni tradisional secara berkelompok. • Menggambar prisma segitiga. • Menggambar jaring-jaring prisma segitiga • Menjelaskan pengertian prisma segitiga. • Menjelaskan jenis-jenis usaha di sekitar sekolah. • Mendiskusikan tanggung jawab yang dilakukan setiap usaha
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>		

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang posisi dan peran Indonesia dalam kerja sama di bidang ekonomi, politik, sosial, budaya, teknologi dan pendidikan dalam lingkup ASEAN</p>	<p>ASEAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik kependudukan (jumlah, sebaran, komposisi, kepadatan dan pertumbuhan penduduk) kawasan ASEAN • Kerjasama ASEAN • Pekan Olahraga SEA Games 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan percobaan • Menjelaskan tentang cara membuat daftar riwayat hidup • Membuat daftar riwayat hidup. • Membaca teks tentang kemasan. • Membuat peta pikiran tentang keberagaman ekonomi di sekitar tempat tinggal. • Mempresentasikan peta pikiran yang dibuat. • Mengamati kemasan berbentuk prisma segitiga. • Merancang kemasan berbentuk prisma segitiga. • Mengidentifikasi data yang diperlukan untuk membuat daftar riwayat hidup • Membuat daftar riwayat hidup sesuai dengan fakta. • Mendiskusikan langkah-langkah membuat poster • Merancang sebuah poster
<p>Seni Budaya dan Prakarya 3.1 Memahami reklame 4.1 Membuat reklame</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar poster, iklan • Proses pembuatan gambar poster, iklan <p>Variasi dan kombinasi gerak dasar rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tentang komoditas ekspor berbagai Negara ASEAN • Mempresentasikan hasil diskusi tentang komoditas ekspor berbagai Negara ASEAN • Mengamati kemasan produk berbentuk limas. • Mengamati gambar limas segitiga dan limas segiempat. • Menjelaskan perbedaan limas segitiga dan limas segiempat. • Menjelaskan langkah-langkah menghitung volume limas segitiga dan limas segiempat. • Membaca dialog tentang sebuah wirausaha • Membuat dialog tentang wirausaha • Mengulangi gerakan senam irama. • Menerapkan sikap disiplin selama melakukan kegiatan. • Membuat daftar wawancara • Melakukan wawancara tentang daftar riwayat hidup teman. <p>Subtema 3: Ayo, Belajar Berwirausaha (32 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang kreativitas yang membuahkan hasil. • Menjelaskan tentang MEA

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama</p> <p>4.7 Mempraktikkan penggunaan variasi dan kombinasi gerak dasar rangkaian langkah dan ayunan lengan mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak berirama</p>		<p>barang untuk dalam negeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi data formulir pengiriman barang untuk dalam negeri • Membaca teks tentang kreativitas • Menuliskan cara menghargai kreativitas orang lain. • Mengamati kemasan berbentuk tabung dan kerucut. • Menghitung volume tabung. • Menghitung volume kerucut. • Menjelaskan cara membuat embalase. • Mempresentasikan cara membuat embalase • Melakukan percobaan tentang cara membuat magnet • Mempresentasikan hasil percobaan tentang cara membuat magnet • Melakukan gerak berirama (gerakan lengan dan kaki) • Mendiskusikan langkah-langkah pengisian formulir pengiriman barang berdasarkan petunjuk • Mengisi formulir pengiriman barang berdasarkan petunjuk • Menjelaskan sikap yang harus dimiliki seorang wirausahawan • Bermain peran tentang wirausaha • Menuliskan benda yang berbentuk bola di sekolah • Menjelaskan cara menghitung volume bola • Mengisi formulir ujian nasional • Mengamati berbagai gambar buklet • Menjelaskan langkah-langkah membuat buklet • Menghitung volume bangun ruang • Menjelaskan kesiapan Indonesia menghadapi MEA • Melakukan debat tentang MEA berdasarkan fakta, data, dan informasi yang diolah • Melakukan seluruh gerakan senam irama • Praktik mengisi formulir ujian nasional • Menuliskan pesan yang akan disampaikan dalam bermain peran tentang wirausahawan