

## **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MEDIA POP UP PADA SISWA KELAS IV SD N GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA**

### **IMPROVING LEARNING MOTIVATION IN SOCIAL STUDIES SUBJECT OF 4TH GRADE STUDENTS THROUGH POP UP MEDIA IN SD N GAMPING SLEMAN YOGYAKARTA**

Oleh: Rachmad Fitra Fauzi, PGSD, FIP, UNY

[fitra.95.rachmad@gmail.com](mailto:fitra.95.rachmad@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD N Gamping dengan menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD N Gamping yang berjumlah 17 siswa, dengan 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Desain penelitian ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap tindakan, observasi, dan tahap refleksi. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dan metode observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa mengalami kenaikan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada pra siklus jumlah siswa dengan klasifikasi motivasi belajar skor tinggi hanya 60%. Lalu pada siklus I motivasi belajar siswa kelas yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat menjadi 73%, sedangkan hasil akhir siklus II motivasi belajar siswa kelas yang mencapai kriteria keberhasilan telah mencapai 100%, sehingga pada siklus II motivasi kelas sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebanyak  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

Kata kunci: *motivasi belajar IPS, media pembelajaran pop up*

#### **Abstract**

*The research aims to improve learning motivation in social studies of 4th grade students through PoKeMon (Pop Up Kebudayaan Milik Indonesia) media in SD N Gamping. The type of this research was classroom action research (CAR). The subject were 17 students of SD N Gamping grade IV that composed by 10 male and 7 female students. The design of this research was Kemmis and Mc Taggart which consisted of planning, acting, observing, and reflecting. Technique of data collection that use were questionnaire. The data analysis was done by using quantitative descriptive technique. According to the result of the research, the used of pop up media could improve learning motivation in social studies by students grade IV SDN Gamping Sleman Yogyakarta especially in learning of ethnical and cultural diversity in Indonesia. The result of pre-action, shows that students who classified as highly motivated students only 60%. Then, the learning motivation that reach the goal increased to 73% in the first cycle, meanwhile the final result of the second cycle became 100% for the learning motivation that reach the goal. Thus, the learning motivation has been reached the criteria of the research specially  $\geq 75$  of the students got questionnaire score with high classification.*

*Keyword: social studies learning motivation, pop up media*

## **PENDAHULUAN**

Guru memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Keberhasilan pendidikan sebuah bangsa dapat dilihat dari keberhasilan guru dalam mengembangkan potensi siswa. Menurut Usman (2006: 9) berpendapat bahwa peran guru adalah sebagai pengelola kelas, fasilitator, demonstrator, mediator, dan evaluator, sehingga sebagai pengelola kelas guru harus mampu menciptakan

suasana kelas yang dapat membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan guru lebih banyak memosisikan diri sebagai fasilitator, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam menggali dan memecahkan masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari. Salah satu keberhasilan guru ketika mengajar bergantung pada keberhasilan

guru dalam menyampaikan materi. Ketika guru mampu menyampaikan materi dengan baik maka sangat memungkinkan siswa dapat menerima materi dengan baik pula.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki materi yang kompleks, dengan berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang harus dikuasai siswa. Pada jenjang pendidikan dasar, mata pelajaran IPS menjadi sangat penting, karena usia sekolah dasar merupakan usia yang tepat bagi guru dalam menanamkan dan membentuk sikap peduli sosial di lingkungannya.

Untuk menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bermakna perlu penggunaan media pembelajaran agar siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran, membangkitkan antusiasme dan peran aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara optimal mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik akan menjadi faktor penting dalam mencapai keberhasilan proses belajar mengajar. Akan tetapi, pada kenyataannya guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Proses Pembelajaran IPS yang menyenangkan di sekolah dasar sangat berperan

dalam menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Dalam pembelajaran IPS, pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan guru dalam memotivasi siswa. Jika motivasi belajar pada siswa sudah tertanam, maka guru akan lebih mudah dalam membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Jika tercipta motivasi belajar yang baik, maka akan tercipta proses pembelajaran yang baik pula.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 3 Januari 2017 bersama Bapak Bukasi selaku guru wali kelas IV SD N Gamping terkait permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran IPS. Guru menceritakan bahwa dalam mata pelajaran IPS dengan materi yang kompleks membuat siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya siswa kurang menyukai materi yang diajarkan karena terlalu banyak hafalan, kurangnya rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran IPS atau enggan untuk bertanya pada saat proses pembelajaran. Siswa juga cukup ramai dengan jumlah hanya sebanyak 17 siswa. Siswa lebih suka bercanda dengan teman-teman yang lain, terutama sebagian besar siswa yang laki-laki dan sebagian kecil siswa perempuan. Siswa banyak berbicara dengan teman sebangkunya, dan jalan-jalan tanpa sebab. Guru sudah mencoba mengingatkan siswa, namun tidak butuh waktu lama siswa kembali ramai. Ketika pembelajaran berlangsung, guru berkali-kali memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan tanya jawab namun hanya satu dua siswa yang bertanya, sehingga siswa terkesan pasif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Perilaku siswa tersebut masuk

dalam indikator motivasi belajar rendah seperti yang disampaikan oleh Kompri (2015:248) seperti kurang memperhatikan pelajaran, memiliki semangat yang rendah, memiliki rasa ketergantungan terhadap temannya, perlu dipaksa agar mau mengerjakan tugas, konsentrasi di dalam kelas kurang, membuat gaduh ketika pembelajaran, mudah mengeluh ketika mendapatkan tugas yang sulit. Penting bagi guru untuk mengetahui tentang indikator motivasi belajar di atas, karena di dalam kelas gurulah yang menjadi pengelola kelas. Apabila guru kurang bisa mengelola dan memahami siswa maka bisa jadi tujuan pembelajaran akan sulit tercapai.

Penelitian yang hampir sama dilakukan oleh saudari Erni Febriyanti dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Video Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Muhammadiyah Nglatihan Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo”. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media videodapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Muhammadiyah Nglatihan.

Penelitian yang lainnya juga dilakukan oleh saudara Adiza Belva Hendrakusuma dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Dengan Menggunakan Media *Pop-Up* Pada Siswa Kelas Vb SD Negeri Tegal Panggung Kecamatan Danurejan Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2016/2017”. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media *pop up* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas Vb SD Negeri Tegal Panggung.

Pada tingkat sekolah dasar, menurut Piaget (Sugihartono, 2007:109), rentang usia anak antara 7-12 tahun sudah memasuki tahap operasional konkret dalam perkembangan berpikir. Hal ini menunjukkan bahwa pada usia sekolah dasar, siswa akan lebih mudah memahami dan menerima materi pelajaran dengan menggunakan media yang konkret. Dalam kasus ini peneliti mengangkat materi IPS kelas 4 tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia. Pada materi tersebut siswa mempelajari suku, budaya, agama dan bahasa yang ada di setiap provinsi di Indonesia, siswa akan mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran, karena siswa hanya dapat membayangkan terkait materi tersebut dan guru mengalami kesulitan dalam menghadirkan langsung benda konkret, seperti ciri khas suku yang ada melalui pakaian adat, tarian tradisional, dan rumah adat. Dari hal tersebut peneliti memilih media *pop up* dalam proses pembelajaran.

Dzuanda (Rahmawati, 2014: 4) mengemukakan bahwa *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Selain tampilan yang menarik tentunya *pop up* dapat membuat si pengguna buku bisa turut merasakan bagian yang menakjubkan ketika membuka halaman tiap halaman dari buku *pop up*. Dengan materi tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di Indonesia melalui media *pop up* guru dapat menampilkan gambaran konkrit sumber

materi kepada siswa sehingga siswa tidak kesulitan memahami materi. Dari pernyataan tersebut tentunya *pop up* mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasinya dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, untuk memecahkan masalah tersebut peneliti memilih untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “*Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Media Pop Up Pada Siswa Kelas IV SDN Gamping Sleman Yogyakarta*”

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian Tindakan**

Penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas yang bertujuan agar proses pembelajaran berjalan lebih baik, penelitian ini sering disebut dengan penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Arikunto (2007:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Selain itu, Sanjaya (2015:26) juga mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana sesuai dengan situasi nyata dan melakukan evaluasi dari kegiatan tersebut. Dari berbagai pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan proses belajar siswa.

Model ini dipilih berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu meningkatkan motivasi belajar IPS siswa melalui media *Pop Up* di kelas IV SD Negeri Gamping. Oleh karena itu, untuk mendukung terlaksananya penelitian ini diperlukan suatu model / desain penelitian yang dianggap tepat bagi peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari siklus-siklus, dimana siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama dan seterusnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD N Gamping, semester II tahun ajaran 2017/2018, yakni pada bulan Maret 2018.

### **Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD N Gamping. Alamat SD yang akan digunakan peneliti untuk penelitian yaitu di Gamping Lor, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta. Pemilihan lokasi sebagai tempat penelitian didasarkan dari beberapa pertimbangan, yaitu.

1. Guru memiliki permasalahan di dalam kelas.
2. Sekolah minim media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan di dalam kelas.
3. Guru bersedia untuk menerapkan media *Pop Up*.

### **Subjek dan Karakteristiknya**

Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri Gamping Sleman yang berjumlah 17 orang siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan

## Skenario Tindakan

### 1. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah menyusun rancangan yang akan dilakukan sesuai dengan masalah dan gagasan awal. Penyusunan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan cara peneliti dan guru merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Sebelum melakukan rencana tindakan, peneliti melakukan beberapa langkah untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi tindakan agar dapat berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan yang diinginkan. Langkah-langkah tersebut meliputi:

- a. Peneliti melakukan observasi kepada siswa dan guru untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada siswa terkait rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran IPS.
- b. Wawancara kepada guru untuk mengetahui masalah yang terjadi pada siswa tentang permasalahan rendahnya motivasi belajar pada pembelajaran IPS.
- c. Mengkonfirmasi masalah yang terjadi di kelas IV SD Negeri Gamping terkait dengan rendahnya motivasi belajar kepada guru dan dosen pembimbing.

Langkah selanjutnya, peneliti mempersiapkan instrumen dan teknik pelaksanaan tindakan yang akan diberikan kepada siswa untuk mendukung kelancaran tindakan penelitian. Peneliti berkoordinasi dengan guru dan dosen untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop Up* rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi dan lembar angket yang akan digunakan dalam tindakan penelitian. Materi yang digunakan

dalam penelitian ini menyesuaikan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang akan disampaikan adalah IPS tentang keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia.

### 2. Pelaksanakan (*acting*) dan Pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *pop up*. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Dalam pelaksanaannya pembelajaran akan bersifat fleksibel, artinya pembelajaran akan mengikuti perubahan-perubahan yang ada tanpa menghilangkan prosedur dalam pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun tahap-tahap pelaksanaan yang terlampir pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran. Dalam melaksanakan observasi peneliti dibantu oleh pengamat lain yaitu guru kelas yang ikut mengamati jalannya proses pembelajaran berdasarkan pedoman observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan oleh peneliti.

### 3. Refleksi

Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan digunakan untuk perbaikan dan sebagai dasar untuk menentukan tahap berikutnya. Setelah dilakukan refleksi, peneliti dan guru dapat mengetahui

masalah-masalah dari siklus pertama kemudian mencari jalan keluar mengenai masalah-masalah yang ditemukan sehingga dapat disusun rencana perbaikan pada siklus kedua.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Teknik Pengumpulan data**

Pemilihan teknik pengumpulan data merupakan hal sangat penting dalam penelitian karena untuk memperoleh data penelitian diperlukan suatu teknik pengumpulan data yang sesuai. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner.

#### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data atau instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau fenomena sosial (variabel) yang diamati (Sugiyono, 2016: 148). Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar kuesioner motivasi untuk siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Arikunto (2006: 239) mengemukakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas terdapat dua klasifikasi kelompok data yang dapat dikumpulkan peneliti, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas dimana guru berperan sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari

beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan pada siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data hasil kuesioner yang berupa skor motivasi belajar IPS siswa dan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Hasil penelitian pada kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) pada siswa kelas IV SD N Gamping.

Pada kondisi awal pra siklus yang dilakukan yaitu dengan pemberian kuesioner motivasi belajar siswa. Berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 95, dan nilai terendah siswa adalah 66. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 2,607. Terdapat 6 dari 15 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi, sedangkan 9 siswa lain mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 60% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan. Untuk itu perlu dilakukan suatu tindakan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas IV SD N Gamping. Tindakan yang dipilih peneliti yakni menggunakan media *Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia (PoKeMon) untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

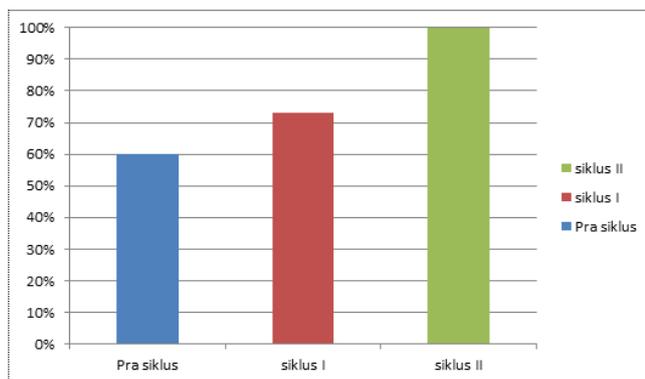
Pertemuan selanjutnya yaitu siklus I, peneliti memberikan tindakan berupa penerapan

media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia). Pembuatan media *pop up*, peneliti memberi batasan jumlah gambar agar tidak terlalu kompleks. Dalam langkah-langkah penggunaan media *pop up* guru masih belum melaksanakan dengan benar, seperti dalam cara penggunaan buku guru masih memegang bagian gambar yang muncul bukan ujung halaman buku, hal tersebut tentu akan ditirukan oleh siswa dan buku lebih mudah rusak. Siswa terkadang terfokus pada tampilan gambar sehingga guru perlu mengingatkan agar juga fokus pada teks. Respon siswa terhadap buku *pop up* sangat baik, siswa terlihat sangat tertarik terhadap isi buku *pop up*, bahkan siswa hampir berebut buku ketika akan membagikan buku *pop up* ke kelompok. Ketika berdiskusi siswa juga sangat antusias dalam membuka tiap halaman buku *pop up*, hal tersebut sesuai dengan pendapat Dzuanda (Rahmawati, 2013: 4) yang menyatakan manfaat *pop up* yaitu dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan kecintaan anak terhadap membaca. Hal serupa juga disampaikan oleh Bluemel & Taylor (2012:4) yang menyebutkan beberapa kegunaan media *pop-up book*, salah satunya yaitu untuk mengembangkan kecintaan anak muda terhadap buku dan membaca. Berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 101, dan nilai terendah siswa adalah 63. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 2,712. Terdapat 4 dari 15 siswa yang hadir belum dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi, sedangkan 11 siswa lain mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 73% dari total jumlah siswa yang

mampu memenuhi kriteria ketuntasan, yaitu  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

Pada pemberian tindakan siklus II, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media *pop up* sudah sesuai dengan langkah-langkah penggunaan yang dikembangkan dari langkah-langkah menurut Kosasih & Angkowo (2007:68). Siswa terkadang terfokus pada tampilan gambar sehingga guru masih perlu mengingatkan agar juga fokus pada teks. Berdasarkan siklus II yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Nilai tertinggi siswa adalah 100, dan nilai terendah siswa adalah 80. Hasil rata-rata nilai kelas IV adalah 3,019. Seluruh siswa yang hadir dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 100% jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD N Gamping sudah mengalami peningkatan signifikan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi. Untuk melihat gambaran lebih jelas mengenai peningkatan motivasi belajar IPS siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II maka disajikan diagram pada gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Diagram peningkatan motivasi belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan diagram diatas, penelitian ini sesuai dengan kajian teori yang telah dibahas, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti pendapat yang disampaikan oleh Hamalik (1985:28) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pendapat yang serupa juga disampaikan Sudjana dan Rivai (2005:6) yang menyampaikan beberapa manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa salah satunya yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Sadiman (2009:17-18) juga menyampaikan beberapa manfaat media pembelajaran salah satunya yaitu penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan gairah belajar siswa, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, serta membuat siswa mampu mengembangkan minat belajarnya masing-masing. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran pada penelitian ini media *pop up* memberikan kesan yang menarik pada siswa,

proses pembelajaran tidak monoton dengan kegiatan pembagian kelompok, diskusi dan presentasi.

### A. Temuan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti telah mengumpulkan data-data penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Pokok-pokok temuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD N Gamping.
2. Penggunaan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) dapat meningkatkan aktivitas dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD N Gamping.
3. Penggunaan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) dapat mendorong kerjasama antar siswa serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
4. Pemberian penghargaan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV SD N Gamping.

### B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hasil penelitian ini hanya menggambarkan tentang peningkatan motivasi belajar IPS menggunakan media pembelajaran PoKeMon (*Pop Up* Kebudayaan Milik Indonesia) pada siswa kelas IV SD N Gamping. Penelitian tindakan kelas dengan peningkatan motivasi

belajar IPS hanya untuk kelas yang dijadikan penelitian saja.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar IPS siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *pop up* di kelas IV SD Negeri Gamping. Hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian, berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hanya 60% dari total jumlah siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan, dimana 6 dari 15 siswa masih belum mencapai kriteria keberhasilan, lalu pada siklus I jumlah siswa yang mencapai skor dengan klasifikasi tinggi meningkat 13% menjadi 73%, dimana 4 dari 15 siswa belum mencapai kriteria keberhasilan. Kemudian pada siklus II seluruh siswa yang hadir dapat mencapai kriteria ketuntasan yaitu skor kuesioner mencapai klasifikasi tinggi. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa 100% jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan seluruh siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi. Sementara kriteria keberhasilan penelitian ini adalah  $\geq 75\%$  jumlah siswa mencapai skor kuesioner dengan klasifikasi tinggi.

### **A. Implikasi**

Penerapan media pembelajaran *pop up* pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengadakan penelitian yang selanjutnya. Jika pada penelitian ini media pembelajaran *pop up* diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar IPS, maka kedepannya media pembelajaran *pop up* dapat diterapkan untuk penelitian dengan obyek

penelitian yang berbeda. Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka peneliti menyampaikan implikasi dari penelitian ini yaitu jika menggunakan media *pop up* pada pembelajaran IPS, maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Gamping Sleman Yogyakarta.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan dan implikasi di atas, menyatakan bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan bila menggunakan media *pop up*, maka jika guru ingin meningkatkan motivasi belajar siswa sebaiknya menggunakan media *pop up* pada proses pembelajaran dengan materi yang sesuai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Angkowo, R dan Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Aqib, Z. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: YRama Widya
- Bluemel, N. L and Taylor, R. H. (2012). *Pop Up Books: A Guide for Teacher and Librarians*. California: ABC-CLJO, LLC
- Hamalik, O. (1983). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Kompri. (2011). *Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahmawati, N. (2014). *Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Penguasaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putera Harapan Surabaya*. Diakses pada 24 Januari 2018 di web [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id)

Sadiman, A. S. dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.

Sudjana, N dan Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugihartono, et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

Usman, M.O. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja.