

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS KOMPUTER DENGAN MACROMEDIA FLASH

EFFORTS TO IMPROVE STUDENT'S MOTIVATION USING COMPUTER-BASED MEDIA WITH MACROMEDIA FLASH

Oleh: Asih Nur Latifah, Universitas Negeri Yogyakarta, asihnlatifah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS di SD Negeri 2 Kretek Bantul kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 41 siswa. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan MC Taggart yang berlangsung dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus memuat empat tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, skala, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan rata-rata persentase motivasi belajar siswa kelas IV meningkat pada setiap siklusnya. Siklus I persentase motivasi belajar siswa adalah 72,5% meningkat menjadi 80,49% pada siklus II.

Kata kunci: motivasi belajar siswa, media berbasis komputer, macromedia flash.

Abstract

This study aims to improve the fourth grade student's social science learning using computer-based media with macromedia flash application in 2 Kretek Elementary School. This study was collaborative classroom action research. The subject of the research were teacher and fourth grade that consist of forty one students. This research was conducted by using Kemmis and MC Taggart models. This research consisted of two cycles, each cycle includes the phases: (1) planing, (2) action implementation, (3) observation, and (4) reflection. The data collection techniques were observation, questionnaire and interview. The research instrument were observation sheet of teacher and student, and learning motivation scale. Technical analyses of data used descriptive qualitative and descriptive quantitative method. The result of the research shows that the use of computer-based media with macromedia flash application can improve student's motivation. The increase of student's motivation can be seen from the average percentage of students' learning motivation in each cycle. The average cycle percentage of student learning was increased from 72,5% in the first cycle and becoming 80,49% in the second cycle.

Keywords: student learning motivation, computer-based media, macromedia flash

PENDAHULUAN

Widiasworo (2015: 18) mengemukakan bahwa motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran dikelas. Motivasi tinggi yang diperoleh peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran akan menghasilkan kegiatan belajar yang optimal. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki peserta didik

semakin tinggi pula rasa ingin tahu peserta didik, sehingga peserta didik akan serius dalam memahami materi yang disajikan oleh guru. Menurut Wahab (2016: 128) motivasi merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, dalam belajar motivasi merupakan penggerak dari dalam diri siswa untuk mendorong, menimbulkan dan memberikan arah kegiatan belajar agar tujuannya tercapai. Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar, sebab

seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa yang dilakukan pada bulan Maret 2017 di SD N 2 Kretek, diperoleh informasi mengenai permasalahan-permasalahan yaitu: siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berbicara dengan temannya, mengantuk, siswa sering mengeluh, siswa tidak siap menjawab pertanyaan, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, kurangnya penggunaan sumber belajar, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Lingkup penelitian difokuskan pada permasalahan: siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berbicara dengan temannya, mengantuk, siswa sering mengeluh, siswa tidak siap menjawab pertanyaan. Dari permasalahan-permasalahan tersebut dapat disimpulkan satu fokus permasalahan yaitu sebagian besar siswa kelas IV SD N 2 Kretek memiliki motivasi belajar yang rendah.

Hasil penelitian sebelumnya oleh Hertawan (2012: 8) menyatakan bahwa rasa percmotivasi belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan media *Macromedia Flash*. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menyatakan peningkatan presentase motivasi belajar siswa ditandai dengan motivasi belajar siswa meningkat pada siklus I dengan penerapan media berbasis macromedia flash 42,31% pada siklus II terjadi peningkatan kembali menjadi 61,54%. Diharapkan penggunaan media berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD

N 2 Kretek Bantul, khususnya pada pembelajaran bermuatan IPS.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD N 2 Kretek dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan April-Mei 2018 di kelas IV SD N 2 Kretek, Bantul.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 2 Kretek dengan jumlah 41 siswa yang terdiri dari 22 laki-laki dan 19 perempuan.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dkk. Terdapat empat aspek pokok yang terdapat dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dkk, yaitu:

1. Tahap Perencanaan
 - a. Menetapkan waktu pelaksanaan PTK.
 - b. Menentukan materi pokok yang akan digunakan dalam penelitian.
 - c. Menyusun RPP sesuai materi.
 - d. Merancang sekenario yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - e. Menyiapkan media pembelajaran berbasis komputer dnegan aplikasi macromedia flash.

- f. Menyiapkan lembar instrumen penelitiann seperti lembar observasi dan instrumen skala motivasi.
- g. Menyiapkan alat dokumentasi yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

2. Tindakan

Dalam pemberian tindakan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tindakan ini dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti dan didiskusikan dengan guru kelas. Tindakan dilakukan dalam siklus-siklus yang akan dihentikan jika telah mencapai kriteria keberhasilan dan mendapat hasil bahwa metode bermain peran benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD N 2 Kretek Bantul.

3. Pengamatan

Peneliti bersama dengan teman sejawat melaksanakan pengamatan pada motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah peneliti melakukan pengamatan dan mengkaji ulang proses pembelajaran. Refleksi dilakukan untuk menentukan tindakan yang akan dilakukan selajutnya. Apabila dalam siklus pertama tindakan yang telah diberikan sudah mencapai hasil yang diinginkan sesuai rencana, maka tidak ada tindak lanjut dalam siklus berikutnya. Apabila dalam siklus pertama tindakan yang dilakukan masih belum mencapai hasil yang diinginkan sesuai kriteria keberhasilan, maka perlu diberlakukan siklus kedua.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dalam pembelajaran bermuatan IPS menggunakan media berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash. Data kualitatif berupa hasil observasi motivasi siswa, hasil observasi proses keterlaksanaan pembelajaran, dan hasil wawancara. Data kuantitatif berupa hasil analisis hasil observasi tingkat motivasi belajar siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu instrumen skala motivasi belajar siswa dan instrumen observasi keteraksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: skala psikologi, dan pengamatan atau observasi.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Dalam analisis data kualitatif, dilakukan dengan menganalisis data deskriptif berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi siswa dan proses pembelajaran guru kelas IV SD N 2 Kretek, Bantul dalam pembelajaran bermuatan IPS menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash serta keterlaksanaan RPP. Hal ini dilakukan oleh observer saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Analisis Data Kuantitatif

Dalam pengelolaan data kuantitatif, digunakan analisis hasil skala motivasi belajar

siswa dalam pembelajaran. Analisis tersebut dilakukan dengan penskoran pada setiap aspek.

Kriteria

Penskoran butir skala motivasi belajar siswa adalah dengan skor 1-4. Berikut kriteria penentuan skor.

Tabel 1. Kriteria penentuan skor

No	Pilihan jawaban	Skor	
		Pertanyaan positif	Pertanyaan negatif
1	Selalu	4	1
2	Sering	3	2
3	Jarang	2	3
4	Tidak pernah	1	4

Skor yang diperoleh dihitung persentasenya. Berikut ini rumus pengukuran skor hasil skala:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase tersebut ditafsirkan ke dalam kategori menggunakan acuan parameter sebagai berikut:

Tabel 2. Acuan parameter interpretasi skor.

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
86-100 %	A	4	Sangat baik
76-85 %	B	3	Baik
60-75 %	C	2	Cukup
55-59 %	D	1	Kurang
<54 %	TL	0	Kurang Sekali

Kriteria keberhasilan penelitian ditandai dengan minimal 75% siswa dari seluruh siswa kelas IV SD N 2 Kretek Bantul mempunyai motivasi belajar kategori baik dengan rentang presentase

76-85 % dan sangat baik dengan rentang presentase 86-100 %.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap perencanaan

a. Menetapkan waktu pelaksanaan PTK

Waktu pelaksanaan siklus I pada tanggal 18 April 2018 dan 23 April 2018, siklus II pada 7 Mei 2018 dan 12 Mei 2018.

b. Menentukan materi pokok yang akan digunakan dalam penelitian.

Materi pokok pada siklus I adalah mengenai subtema 1 “Kekayaan Sumber Energi di Indonesia dan siklus II mengenai subtema 2 “Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia”.

c. Menyusun RPP sesuai materi

RPP disusun dengan cara berdiskusi langsung dengan guru baik mengenai materi maupun kegiatan dalam RPP.

d. Merancang skenario yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan media berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash.

Pada siklus I dan , peneliti membuat satu skenario untuk semua kelompok sedangkan pada siklus III, peneliti membuat tiga skenario yang dibagikan kepada semua kelompok secara berbeda.

e. Menyiapkan lembar instrumen penelitiann seperti instrumen skala dan lembar observasi.

Disiapkan 41 bendel skala motivasi belajar ntuk siswa dan 2 bendel lembar observasi siswa untuk 2 observer, 1 lembar observasi guru serta catatan lapangan.

f. Menyiapkan alat dokumentasi yang digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran.

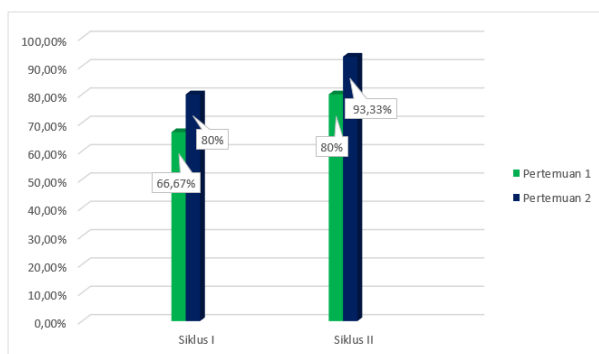
Alat dokumentasi yang disiapkan adalah kamera *handphone*.

2. Tahap Pelaksanaan

Tindakan dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan namun belum dapat mencapai kriteria keberhasilan. Kemudian dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II yang dilakukan dalam dua pertemuan dan diperoleh hasil telah mencapai kriteria yang ditentukan.

3. Tahap pengamatan

a. Mengamati keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran bermuatan IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus I, guru terlihat melakukan 10 dari 15 aspek kegiatan yang diamati di pertemuan pertama dan 12 dari 15 aspek kegiatan yang diamati di pertemuan kedua. Pada siklus II, guru melakukan 12 dari 15 aspek kegiatan yang diamati di pertemuan pertama 14 dari 15 aspek kegiatan yang diamati di pertemuan kedua. Hasil peningkatan dapat dilihat dalam gambar berikut

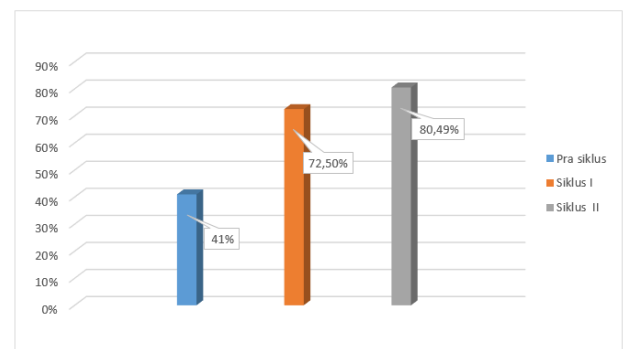


Gambar 1. Diagram hasil observasi aktivitas guru dan siswa siklus I dan siklus II

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan aktivitas guru dan siswa meningkat. Pada siklus I pertemuan pertama 66,67% meningkat menjadi 80% di pertemuan kedua. Pada siklus II pertemuan pertama 80% meningkat menjadi 93,33% di pertemuan kedua.

b. Pencatatan skor skala motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bermuatan IPS. Pada siklus I, terdapat 29 siswa dari 40 siswa yang hadir mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu 21 siswa dengan predikat baik dan 8 siswa dengan predikat sangat baik. Dari data yang diperoleh dapat dihitung bahwa 72,5 % dari total jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan. Pada siklus II 33 siswa dari 41 siswa yang hadir mampu mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan yaitu 6 siswa dengan predikat baik dan 27 siswa dengan predikat sangat baik. Dari data yang diperoleh dapat dihitung bahwa 80,49% dari total jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan.

Peningkatan hasil skala motivasi belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut.



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

4. Refleksi

Kriteria keberhasilan penelitian tercapai pada siklus II. Hal ini terjadi karena adanya perbaikan proses pembelajaran bermuatan IPS menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan macromedia flash oleh guru dan peneliti. Perbaikan pada siklus II sebagai berikut:

- a. Guru memberikan reward kepada siswa yang aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan.
- b. Guru mengajak siswa untuk turut serta mengoperasikan aplikasi MASDA.
- c. Kuis ditayangkan menggunakan media berbasis komputer dengan aplikasi macromedia.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 2x pertemuan. Pada penelitian ini, guru berperan sebagai pengajar dan peneliti sebagai observer. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri atas data hasil kuesioner skala motivasi siswa dalam pembelajaran bermuatan IPS berupa skor dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bermuatan IPS dengan menggunakan media berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash di SD Negeri 2 Kretek kelas IV.

Kondisi awal pra siklus diketahui dengan pemberian kuesioner skala motivasi belajar siswa. Berdasarkan pra siklus yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa adalah 78 dan nilai terendah siswa 51. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas IV adalah 65.

Terdapat 24 dari 41 siswa yang hadir belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 17 yang lainnya mampu memenuhi kriteria ketuntasan dengan predikat setiap siswa adalah "baik". Dari data yang diperoleh dapat dihitung bahwa hanya 41% dari total jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan. Untuk itu perlu dilakukan suatu tindakan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD N 2 Kretek. Setelah berdiskusi dengan guru wali kelas yang bersangkutan, tindakan yang dipilih peneliti yakni menggunakan media berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash untuk memperbaiki dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pertemuan selanjutnya yaitu siklus I, peneliti memberikan tindakan berupa penerapan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash. Guru menggunakan media sudah dilakukan dengan benar, media dimanfaatkan guru untuk menampilkan materi yang dipelajari. Namun guru masih belum memanfaatkan semua menu yang ada pada macromedia yang dibuat. Guru tidak menampilkan kuis yang ada di bagian akhir menu. Hasil dari observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 66,67% sedangkan pada pertemuan ke 2 mencapai 80%. Respon siswa terhadap media berbasis komputer dengan aplikasi macromedia tergolong baik, siswa sangat antusias ketika mengetahui guru akan melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan komputer. Siswa tertarik dengan gambar yang disajikan sebagai *background* tampilan, bahkan siswa menolak ketika guru menampilkan materi selanjutnya yang tidak memuat gambar. Hal ini sesuai dengan pendapat

Riva'i (2007: 137) yang menyebutkan bahwa cara kerja menggunakan komputer akan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, Wati (2016: 69-70) menyebutkan bahwa media yang digunakan harus sesuai dengan karakter siswa dimana siswa SD lebih cenderung menyukai gambar dan warna yang cerah. Kelengkapan komputer yang dapat menampilkan gambar, animasi dan suara dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil siklus I yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa adalah 93, dan nilai terendah yaitu 61. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas IV menunjukkan angka 78. Terdapat 11 dari 40 siswa yang hadir belum memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan 29 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan dimana 21 siswa memperoleh predikat "baik" dan 8 siswa memperoleh predikat "sangat baik". Dari data tersebut dapat dihitung bahwa hanya 72,5% dari jumlah siswa yang hadir mampu memenuhi kriteria ketuntasan. Persentase tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditentukan karena belum mencapai $\geq 75\%$ jumlah siswa yang hadir, maka dilakukan kembali tindakan siklus II.

Pada siklus II, guru melaksanakan hampir semualangkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang ditentukan. Hasil yang diperoleh dalam observasi aktivitas guru dan siswa pada pertemuan pertama mencapai 80% dan untuk pertemuan ke dua menjadi 93,33%. Berdasarkan siklus II yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa mencapai 96, nilai terendah siswa yaitu 73. Hasil rata-rata kelas IV adalah 85. Hal ini menunjukkan bahwa 33 dari 41 siswa yang hadir

Upaya Meningkatkan Motivasi (Asih Nur Latifah) 4.073 mampu memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 80,49% sedangkan 8 siswa diantaranya masih belum mencapai kriteria ketuntasan yang hanya memperoleh predikat "cukup".

Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD N 2 Kretek telah mengalami peningkatan signifikan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang hadir mencapai skor motivasi dengan predikat baik maupun sangat baik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh penelitian ini sesuai dengan kajian teori yang telah dibahas, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi macromedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti pendapat yang disampaikan oleh Hamalik (Arsyad, 2016: 19) mengatakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan siswa, motivasi, rangsangan dan membawa pengaruh psikologi kepada siswa. Pengajaran menggunakan media dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Wati (2016: 8), penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu media yang ditampilkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran pada penelitian ini media pembelajaran berbasis komputer yang menggunakan aplikasi macromedia flash memberikan kesan yang menarik bagi siswa, proses pembelajaran tidak monoton dengan kegiatan pembagian kelompok,

diskusi, presentasi dan kuis serta penggunaan media yang dioperasikan oleh siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bermuatan IPS dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi macromedia flash di SD N 2 Kretek pada kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian pada pra siklus bahwa 41% dari 41 siswa yang hadir hanya 17 siswa yang mampu mencapai kriteria keberhasilan. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan meningkat 31,5% menjadi 72,5% dimana siswa yang mencapai kriteria keberhasilan menjadi 29 dari 40 siswa yang hadir. Pada siklus II siswa yang mencapai kriteria keberhasilan kembali meningkat 7,99% menjadi 80,49% dari jumlah siswa yang hadir diantaranya terdapat 8 siswa yang masih belum mampu mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jumlah siswa yang hadir mencapai skor skala motivasi $\geq 75\%$. Peningkatan terjadi setelah pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *macromedia flash* memuat materi tentang sumber daya alam. Siswa mengamati dan memperhatikan media ketika materi disampaikan oleh guru. Guru melakukan interkasi dengan siswa melalui materi yang diberikan sebagai acuan dalam berdiskusi kelompok. Guru melakukan pembagian kelompok dengan cara yang bervariasi. Siswa mempresentasikan hasil diskusi masing-masing kelompok di depan kelas. Dengan media berbasis

komputer, guru dapat menarik perhatian siswa dengan lebih mudah agar siswa fokus pada materi yang diajarkan. Selain itu dengan adanya kuis yang dilakukan secara berkelompok maupun individu menjadikan siswa lebih semangat berkompetisi dalam menjawab. Motivasi siswa dalam memperoleh hasil yang maksimal akan tumbuh.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa diharapkan memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran, karena pada setiap kegiatan yang dilakukan membutuhkan motivasi yang besar.
 - b. Siswa harus memiliki semangat yang kuat untuk belajar agar bisa mengalahkan rasa malas dalam menghadapi segala hal terutama pada kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi guru
 - a. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan aplikasi *macromedia flash* saat materi tema 9 "Kekayaan Negeriku" pada tahun ajaran berikutnya.
 - b. Guru dapat menambahkan lebih banyak gambar ataupun video yang berkaitan dengan materi untuk menarik perhatian siswa.
 - c. Guru dapat memberikan *reward* untuk meningkatkan semangat kompetitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hertawan, D. (2011). *Penggunaan Media Pembelajaran Bentuk Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Materi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kusumah, W dan Dwitagama. D. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Upaya Meningkatkan Motivasi (Asih Nur Latifah) 4.075*
- Sudjana, N dan Riva'i, A. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Wahab, R. (2017). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Widiasworo, E. 2015. *19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.