

MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENGUNAAN MEDIA POPILINK BERKARAKTER PADA MATA PELAJARAN IPS

Ahmad Taufik

Guru SMPN 2 Jogoroto; e-mail: a.taufik68@gmail.com

Abstrak; Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi, komputer sebagai media pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Pembelajaran IPS dengan strategi konvensional yang selama ini diterapkan menyebabkan pembelajaran berlangsung pasif, kurang menarik, searah, kurang mampu memotivasi siswa, kurang memberikan suasana pembelajaran yang bergairah, kurang dapat melibatkan keaktifan siswa yang akhirnya berakibat pada pencapaian hasil belajar siswa yang rendah. Berangkat dari fenomena tersebut diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan efektifitas penggunaan media popilink berkarakter pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan media Popilink Berkarakter di SMPN 2 Jogoroto mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kriteria sangat baik dengan hasil sebagai berikut: (1) siswa sangat antusias dan responsif mengikuti proses pembelajaran; (2) siswa lebih berani dalam memberi jawaban melalui slide yang ditayangkan (3) hasil belajar siswa cukup memuaskan. Temuan lain menunjukkan dari 35 siswa yang diberi angket, 34 (97,14%) menyatakan bahwa pembelajaran media Popilink Berkarakter dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran yang diberikan guru. Sementara 35 (100%) siswa merasa bahwa pembelajaran dengan media Popilink Berkarakter dapat melatih siswa berperilaku jujur, serius, fokus dan antusias dalam mengikuti uji kompetensi.

Kata Kunci: media popilink berkarakter, motivasi dan hasil belajar siswa.

Abstract; Along with the development of science and technology, especially information and communication technology, computer as a learning medium becomes unavoidable. Learning IPS with conventional strategies that have been applied to cause the learning takes place passively, less attractive, unidirectional, less able to motivate students, providing an atmosphere of learning less passionate, less can involve student activity which eventually resulted in the achievement of student learning outcomes rendah. Berangkat of phenomena mentioned above, researchers interested in conducting research related to the effective use of media popilink character in social studies to improve motivation and learning outcomes media siswa. Penggunaan popilink character in SMPN 2 Jogoroto able to increase students' motivation with the criteria very well with the results as follows: (1) students are very enthusiastic and responsive following the learning process; (2) students are more daring in giving answers through the slides shown (3) the results of student learning was satisfactory. Other findings showed 35 students were given a questionnaire, 34 (97.14%) stated that learning Character Popilink media can facilitate students understand the subject matter by the teacher. While 35 (100%) of students feel that learning with media Popilink Character can train students to behave honest, serious, focused and enthusiastic in participating in the competency test.

Keywords: media popilink character, motivation and student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Guru sebagai agen pembelajaran yang disumpah sebagai seorang profesional harus mampu melaksanakan proses pembelajaran bermutu, yang bermuara pada peningkatan mutu pendidikan. Pembelajaran bermutu diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik (PP 19 tahun 2005, pasal 19).

Upaya meningkatkan mutu pendidikan yang diimplementasikan dalam peningkatan mutu pembelajaran amat tergantung dari munculnya gagasan atau ide dan perilaku kreatif guru. Sinyalemen pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan bukan karena kemampuan mengajar guru yang rendah, tetapi lebih disebabkan oleh guru yang kurang kreatif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang terwujud selama ini berlangsung pasif, kurang menarik, searah, kurang mampu memotivasi siswa, kurang memberikan suasana pembelajaran yang bergairah, kurang dapat melibatkan keaktifan siswa yang akhirnya berakibat pada pencapaian hasil belajar siswa yang rendah.

Kreatifitas dan inovasi guru dalam merancang dan mempersiapkan bahan ajar atau materi pelajaran, mengelola kelas, menggunakan metode yang variatif, memanfaatkan media pembelajaran, sampai dengan mengembangkan instrumen evaluasi sebuah keniscayaan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, komputer sebagai media pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Komputer dapat menggantikan fungsi berbagai media, seperti media audio, visual, audio-visual, bahkan media tiga dimensi. Bahkan komputer dapat dirancang sebagai media interaktif, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Komputer saat ini telah menjadi media pembelajaran multi media dan multi fungsi.

Power point merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi baik seminar, lokakarya maupun pembelajaran. Sejalan dengan kehadiran piranti lunak *microsoft power point*, seolah guru sudah tidak membutuhkan lagi papan tulis, kapur, spidol dan transparansi. Presentas materi pelajaran ditampilkan penuh variasi gambar warna-warni dengan suara dan animasi yang mengagumkan menyebabkan proses pembelajaran menyusut menjadi frase *bullet point*. Kehadiran media pembelajaran berbasis IT sebuah keniscayaan di era globalisasi saat ini. Bagaimana implementasi pembelajaran berbasis IT ini berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa? Bagaimana teknologi bisa menjamin anak-anak karakternya terbangun?.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemanfaatan multimedia, informasi atau materi pengajaran melalui teks dapat diingat baik jika disertai dengan gambar. Hal ini dijelaskan dengan dual coding Theory (Paivio,1986) dalam Rudi S, 2008)

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar dengan menggunakan media *power point* sederhana, siswa cukup antusias mengikuti proses pembelajaran. Ketika guru mengajukan pertanyaan, ada 1 - 2 siswa yang angkat tangan untuk menjawabnya, sementara siswa yang lain kurang berani dalam mengajukan pertanyaan dan memberi tanggapan. Kenyataan ini terjadi karena kurang terbiasanya siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung pasif dan kurang interaktif. Selain itu kurang perhatian dan keseriusan siswa dalam belajar karena strategi

pembelajaran yang monoton membuat motivasi dan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran kurang maksimal.

Berkaitan dengan hasil belajar siswa pasca penggunaan media *power point* sebagai media pembelajaran interaktif, penulis merekam kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep masih rendah. Berdasarkan data hasil penilaian, dari 38 siswa yang mengikuti tes, rerata nilai hasil belajar 61. Siswa yang tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM=70) sebanyak 12 siswa (31,58%), sedang yang belum tuntas 26 siswa (68,42%). Dengan menggunakan kategori nilai hasil belajar: 0–59 (kurang); 60–69 (sedang); 70–85 (baik); dan 86–100 (baik sekali), maka rerata hasil belajar siswa sebesar 61 masuk kategori sedang. Mengenai ketuntasan belajar kelas, dengan mengacu pada ketentuan Depdiknas yang menetapkan bahwa secara klasikal kelas dianggap tuntas manakala 85% siswa telah mencapai atau melampaui batas minimal kriteria yang ditetapkan, maka secara klasikal kelas tersebut belum tuntas, karena yang telah mencapai KKM hanya 31,58%.

Berdasarkan paparan di atas penulis melihat bahwa penggunaan media *power point* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi belum mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Melihat realita tersebut penulis mencoba menggunakan media *popilink berkarakter* sebagai media pembelajaran. Sejauh mana efektifitas penggunaan/penerapan *popilink berkarakter* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Istilah media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Miarso, 2005). Media dalam pengertian sempit adalah media pengajaran sebagai alat bantu mengajar (Sujana, 2005). Dalam konteks ilmu pembelajaran, media pembelajaran diberi definisi yang lebih luas. AECT atau *Association of Education and Communication Technology* (1977, dalam Arsyad, 2005) memberi batasan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pesan dan informasi dalam pembelajaran oleh guru telah dikemas dalam bentuk bahan ajar.

Senada dengan AECT, Martin dan Brigg menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si-belajar. Ini bisa berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat-perangkat keras itu. Batasan Martin dan Briggs, juga memasukkan guru sebagai salah satu media pembelajaran, Martin dan Brigg (1986, dalam Degeng, 1988)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2005).

Menurut penulis media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan oleh guru agar lebih mudah menyampaikan informasi (bahan ajar) kepada siswa dengan menggunakan alat-alat baik perangkat keras maupun lunak untuk merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga tercipta proses belajar mengajar yang interaktif dan menyenangkan. Pengertian ini sesuai konsep pembelajaran I2M3 atau interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (PP 19/2005, pasal 19 ayat 1).

Dengan mempertimbangkan beberapa pengertian di atas, maka dapat dikemukakan ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut: (1) Media pembelajaran adalah berbagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa; (2) Media pembelajaran sengaja dirancang atau dipilih oleh guru sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga terjadi proses belajar; (3) Media pembelajaran memiliki pengertian perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yaitu kandungan bahan ajar yang terdapat dalam perangkat keras itu yang akan dipelajari oleh siswa, serta manusia (*manware*), yaitu guru, nara sumber, pelaku sejarah, termasuk juga siswa; (4) Media pembelajaran dipilih oleh guru, sesuai dengan SK dan KD yang sedang dipelajari siswa; (5) Media pembelajaran dipilih oleh guru sesuai dengan sarana dan prasarana pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah; (6) Media pembelajaran dipilih oleh guru untuk mempermudah siswa belajar, dan bukan untuk mempermudah guru mengajar.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran.

Dengan memasukkan manusia sebagai media pembelajaran sesuai definisi Martin dan Brigg, maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 7 jenis media, yaitu: (a) Manusia; (b) Visual/ Pandang; (c) Audio/ Dengar; (d) Audio Visual/ Dengar-Pandang; (e) Model/ Tiga Dimensi; (f) Komputer; dan (g) Lingkungan.

Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

Di jaman yang serba canggih ini guru dituntut memiliki kemampuan di bidang IT sebagai salah satu media pembelajaran. Media dan teknologi pembelajaran di sekolah dalam arti luas yang mencakup perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan sumberdaya manusia (*humanware*) yang dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dan kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (Pannen, 1997).

Beberapa bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi:

Penggunaan Multimedia Presentasi “Power Point”

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia

projector yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya. Penggunaan perangkat lunak perancang presentasi seperti *Microsoft power point* yang dikembangkan oleh *Microsoft inc*” *Corel presentation* yang dikembangkan oleh *Coral inc*” hingga perkembangan terbaru perangkat lunak yang dikembangkan *Macromedia inc*, yang mengembangkan banyak sekali jenis perangkat lunak untuk mendukung kepentingan tersebut.

Dalam sudut pandang proses pembelajaran, presentasi merupakan salah satu metode pembelajaran. Penggunaannya yang menempati frekuensi paling tinggi dibandingkan dengan metode lainnya. Berbagai alat yang dikembangkan, telah memberikan pengaruh yang sangat besar bukan hanya pada pengembangan kegiatan praktis dalam kegiatan presentasi pembelajaran akan tetapi juga pada teori-teori yang mendasarinya. Perkembangan terakhir pada bidang presentasi dengan alat bantu komputer telah menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Di antaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan para guru dalam mengolah bahan-bahan pembelajaran ke dalam media presentasi yang berbasis komputer.

CD Multimedia Interaktif

CD interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama komputer. Terdapat dua istilah dalam perkembangan CD interaktif ini yaitu *Computer Based Instructuion (CBI)* dan *Computer Assisted Instructuion (CAI)*. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multi media terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis. Beberapa model multimedia interaktif di antaranya:

Model Drill: Model drill dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Model Tutorial: Program CBI tutorial dalam merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Metode tutorial dalam CAI pola dasarnya mengikuti pengajaran berprograma tipe *Branching* yaitu informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit – unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer dan diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program dan umpan baliknya yang benar diberikan. (Nana Sudjana & Ahmad Rivai:139). Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Model Simulasi: Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu starategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

Model Games: Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, karena peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan

aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan *Instructional Games* (Eleanor.L Criswell, 1989: 20)

Media Popilink Berkarakter

Popilink Berkarakter yang merupakan singkatan dari Power Point Link Berkarakter adalah sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan sikap berpikir kritis siswa, fokus dan antusias dalam pembelajaran serta jujur dalam uji kompetensi. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. *Popilink Berkarakter* selain merangsang pembelajar mengingat materi yang sudah dipelajari, juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan dan umpan balik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2005). *Popilink Berkarakter* memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Kelebihan *Popilink Berkarakter* adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi modalitas belajar siswa. Media ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik.

a. Media Popilink Berkarakter dan Motivasi Belajar

Berdasarkan pengalaman penulis, pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* yang diterapkan di kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tapi pada siklus awal kurang mampu meningkatkan hasil belajar. Hal ini terjadi karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran *Popilink Berkarakter*, terutama pada saat uji kompetensi yang dilaksanakan dalam bentuk *power point* interaktif. Siswa dituntut fokus pada sajian soal pilihan ganda, sehingga siswa tidak punya kesempatan untuk bekerjasama atau mencontoh jawaban siswa lainnya.

Presentasi materi dengan media *Popilink berkarakter* juga dapat meningkatkan keberanian siswa menjawab soal yang diberikan guru, meskipun jawaban yang diberikan siswa banyak yang salah karena sekedar asal jawab atau tebak-tebakan. Sementara keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan mulai muncul setelah mereka diberi tugas merangkum materi yang akan dibahas sekaligus membuat pertanyaan untuk pertemuan berikutnya. Temuan ini mengukuhkan temuan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran (Brown, 1973). Penggunaan media *Popilink Berkarakter* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kriteria sangat baik. Skor motivasi belajar siswa yang semula berada pada angka 63%, meningkat menjadi 74% dan meningkat lagi pada siklus berikutnya menjadi 77%. Meningkatnya motivasi belajar siswa ini terdorong oleh sajian presentasi *Popilink Berkarakter* yang lebih kreatif dan interaktif, terutama dalam hal uji kompetensi langsung yang dikemas dalam bentuk *power point* interaktif yang cukup menarik.

b. Media Popilink Berkarakter dan Hasil Belajar.

Dalam setiap proses pembelajaran berakhir, guru melakukan uji kompetensi untuk mengetahui daya serap atau hasil belajar siswa berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Pada dasarnya ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar,

yaitu *intern* dan *ekstern*. Faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar adalah intelegensi, kesiapan, motivasi, dan kebiasaan belajar.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan juga merupakan salah satu indikator untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran serta digunakan untuk mengetahui keefektifan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian guru sebagai penilai hasil belajar siswa juga dapat mengetahui kemampuan dirinya sendiri dalam mengajar yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki strategi dalam proses pembelajaran berikutnya. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa penilaian hasil pembelajaran dilakukan dengan maksud untuk menetapkan tiga hal, yaitu: (1) keefektifan pembelajaran, (2) efisiensi pembelajaran, dan (3) daya tarik pembelajaran, (Degeng, 2005: 152). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ini diukur dengan nilai yang diperoleh siswa. Gagne membagi lima kategori hasil belajar yaitu: (1) informasi verbal, (2) keterampilan kontekstual, (3) strategi kognitif, (4) sikap dan (5) keterampilan motoris, (Sudjana, 2008:22).

Berdasarkan pengalaman penulis, pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* ternyata juga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Rerata nilai siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* adalah 61 meningkat menjadi 66, dan meningkat lagi menjadi 75. Ini berarti ada peningkatan nilai hasil belajar siswa, dari sebelum diterapkannya pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* dari 61 menjadi 66 atau meningkat sebesar 5%. Sedangkan peningkatan hasil belajar dari 66 menjadi 75 atau meningkat sebesar 9% dan semua siswa telah mencapai KKM. Peningkatan hasil belajar ini bisa juga dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* yang menuntut mereka lebih fokus dan serius dalam meningkatkan intensitas belajarnya.

Temuan lain menunjukkan dari 35 siswa yang diberi angket, 34 (97,14%) menyatakan bahwa pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran yang diberikan guru. Sementara 35 (100%) siswa merasa bahwa pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* dapat melatih siswa berperilaku jujur, serius dan perasaan senang dalam mengikuti uji kompetensi.

Peningkatan hasil belajar salah satunya dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar siswa yang tinggi. Delapan ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi selama mengikuti proses belajar mengajar di kelas, yaitu: 1) tertarik kepada guru, artinya tidak bersikap acuh tak acuh, 2) tertarik kepada mata pelajaran yang diajarkan, 3) antusiasnya tinggi, serta mengendalikan perhatian dan energinya kepada kegiatan belajar, 4) ingin tergabung dalam suatu kelompok kelas, 5) ingin identitas diri diakui oleh orang lain, 6) tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri, 7) selalu mengingat pelajaran, dan 8) selalu terkontrol oleh lingkungannya, (Brown (dalam Santoso, 2007:47).

Temuan meningkatnya hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter*, sesuai dengan pendapat Borwn di atas. Motivasi belajar siswa yang meningkat berimbas pada naiknya rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan penjelasan cara meresume materi dengan model peta kognitif dalam bentuk tabel konsep. peta kognitif berguna untuk merangkum suatu bacaan atau materi, menyusun alur konsep menjadi peta sajian. Dengan demikian meresume materi yang

cukup sulit dihafalkan dengan model peta kognitif lebih mudah dihafalkan dan dipahami, (Jonassen (1987) dalam Paulina Pannen (1997).

Dengan demikian tidak ada lagi keraguan tentang kemampuan pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* dijadikan strategi atau media dalam mengatasi masalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS.

PENUTUP

Penerapan pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Indikator peningkatan motivasi belajar siswa nampak dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya kemauan, kemampuan bertanya, menjawab dan menanggapi jawaban siswa lain. Penerapan pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berfikir kritis, fokus dan antusias serta berperilaku jujur dalam mengikuti uji kompetensi yang diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda *power point* interaktif.

Guru bisa menerapkan strategi atau model pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran di kelas. Selain karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, juga mampu menumbuhkan karakter positif pada diri siswa berupa berfikir kritis, fokus dan antusias serta tertanamnya nilai kejujuran dalam proses pembelajaran dengan media *Popilink Berkarakter*. Pembelajaran dengan media *Popilink berkarakter* menuntut kreatifitas dan inovasi guru, untuk itu guru hendaknya selalu mengemas media pembelajaran *power point* dengan desain yang menarik dan bermakna bagi siswa, sehingga keberadaan media *Popilink Berkarakter* tidak mengarah pada malpraktek pendidikan, seperti yang diungkapkan oleh Mark Issecks dalam artikel bertajuk "Bagaimanapun Power point adalah membunuh Pendidikan".

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Perkasa
- Degeng, I Nyoman Sudana. 2005. *Teori Pembelajaran 1: Taksonomi variabel. Hand Book* . Program Pasca Sarjana. Universitas Kanjuruhan Malang.
- Depdiknas, 2003, *Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta.
- Miarso, Y. 2005. "Media Pembelajaran". Dalam Miarso, Y. *Menyemai Benih Teknologi Pembelajaran*. Jakarta. Pustekom Depdiknas.
- Pannen Paulina. 1997. *Strategi Kognitif*. Jakarta
- Rifa'i, M. 2011. "Pseido Hi Tech dan Daya Bunuh Power Point". Artikel majalah Media. Surabaya.
- Sujana, N dan Rifa'i, A. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Sudrajat, A. Media Pembelajaran (online)
<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2012/01/02/media-pembelajaran/> diakses 2 februari 2013.