

JURNAL KEPENDIDIKAN

<http://jurnalkependidikan.iainpurwokerto.ac.id>

Fungsi Media Pembelajaran Sirkuit Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam

Janatul Istikhana

SDN Jatisawit 01 Bumiayu, Brebes
j.istikhana@gmail.com

Abstract

This paper is aimed at describing the function of smart circuit learning media to increase the motivation of learning Islamic Education (PAI). Students were treated with smart circuit learning media on PAI prayer material. This research was conducted in two cycles. The results showed an increase in students' learning motivation. In the first cycle, students' learning motivation reached an average value of 73% and in the second cycle, students' learning motivation reached an average value of 85%. The results also showed an increase in students' learning outcomes. In the first cycle, learning mastery reached an average value of 64% and in the second cycle learning mastery reached an average value of 86%.

Keywords: *learning media, smart circuits, learning motivation*

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi media pembelajaran sirkuit pintar untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Peserta didik melalui media pembelajaran sirkuit pintar pada PAI materi ibadah salat. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik, siklus I motivasi belajar peserta didik mencapai nilai rata-rata 73% dan siklus II motivasi belajar peserta didik mencapai nilai rata-rata 85%. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik, siklus I ketuntasan belajar mencapai nilai rata-rata 64% dan siklus II mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 86%.

Kata kunci : media pembelajaran, sirkuit pintar, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Salah satu tugas pokok sekolah adalah menyiapkan peserta didik agar dapat mencapai perkembangan secara optimal, diantaranya memperoleh pendidikan dan prestasi belajar yang sesuai dengan bakat, kemampuan dan minat yang dimilikinya.

Sampai sekarang pendidikan masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai fakta- fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Pada hakekatnya dari usia siswa sekolah dasar perkembangan kognitif berada dalam fase operasional kongkrit (Jean Piaget, 1961). Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah–kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek bersifat kongkrit yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran PAI di sekolah dasar guru masih mengalami berbagai kesulitan–kesulitan dalam menanamkan konsep dan motivasi kepada siswa khususnya bagi kelas bawah yang pada umumnya masih pada masa bermain. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar PAI dan Budi pada ulangan harian yang pertama materi ibadah shalat rata – ratanya sebesar 60,67 dan motivasi siswa dalam pembelajaran masih rendah.

Dengan melihat fenomena tersebut guru harus tanggap dan menanggapi permasalahan yang ada dalam suatu pembelajaran dengan mencari jalan keluarnya. Guru harus memiliki strategi, metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan serta dapat mencapai tujuan suatu pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu dari jalan keluar yang dapat dilakukan oleh guru agar dapat mengatasi rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik maka dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan mempertimbangkan bahwa dunia anak adalah dunia yang penuh spontanitas dan menyenangkan.

B. Landasan Teoretis dan Hipotesis Tindakan

1. Motivasi

Nana Sudjana (2002: 61) berpendapat motivasi siswa dapat dilihat dari beberapa hal, antara lain: 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran; 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya; 3) Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya; 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru; 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) Adanya penghargaan dalam belajar; 5) Adanya

kegiatan yang menarik dalam belajar; dan 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Motivasi juga memiliki fungsi yang ada terhadap siswa yaitu :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya
- c. Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dengan serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajardan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain atau yang lain sebab hal itu tdk serasi denga tujuannya

Di samping itu ada fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi seseorang, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Di samping itu Frandsen (dalam Sardiman, 2007: 87), masih menambahkan jenis-jenis motif berikut ini:

a. *Cognitive motives*

Motif ini menuju pada intrinsik, yakni menyangkut kepuasan individual. Kepuasan individual yang berada dalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental. Jenis motif seperti ini adalah sangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.

b. *Self-expression*

Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia. Yang penting bagi kebutuhan individu itu tidak sekedar tahu mengapa dan bagaimana sesuatu itu terjadi, tetapi juga mampu membuat suatu kejadian. Untuk ini memang diperlukan kreativitas penuh imajinasi. Jadi dalam hal ini seseorang memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.

c. *Self-enhacement*

Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Ketinggian dan kemajuan diri ini menjadi salah satu

keinginan bagi setiap individu. Dalam belajar dapat diciptakan suasana kompetisi yang sehat bagi anak-anak didik untuk mencapai suatu prestasi

2. Pengertian Belajar

Slameto (2010: 3) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan. Jadi dapat disimpulkan belajar diartikan sebagai perubahan perilaku setelah mempelajari suatu objek (pengetahuan, sikap dan ketrampilan). Perubahan tersebut terjadi secara sadar, bersifat berkelanjutan (*continue*), bertujuan dan mencakup seluruh aspek tingkahlaku yang baik.

Menurut para ahli mendefinisikan belajar sebagai berikut:

a. Gagne

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam belajar jika dilakukan dengan sungguh-sungguh menyebabkan perubahan kemampuan yang dimilikinya karena usaha yang positif untuk maju akan membuahkan hasil yang positif pula.

b. Harold Spears

Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu. Belajar yang monoton merupakan cara belajar yang hanya mendengar dan menuangkan dalam sebuah catatan, ini yang menyebabkan materi yang diterima hanya akan tersimpan jangka pendek dalam memori otak. Lain halnya dengan definisi yang disampaikan Harold Spears yang justru akan tersimpan jangka panjang oleh peserta didik karena peserta didik juga ikut melakukan hal tersebut.

c. Morgan

Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Belajar dikatakan berhasil jika peserta didik mengalami perubahan tingkah laku yang didapatnya saat mendapat pengalaman dan menjadikan pengalaman tersebut sebagai dari proses belajar.

Para ahli yang mendefinisikan tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan peserta didik yang lebih menfokuskan peserta didik untuk lebih akif dan menjadikan peserta didik sebagai objek maupun subjek dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat belajar dari sebuah pengalaman yang dapat merubah tingkah laku peserta didik yang diharapkan dapat melekat secara permanen dalam diri peserta didik. Sedangkan ciri – ciri belajar itu sendiri adalah sebagai berikut :

Slameto (2010: 3) menyebutkan bahwa terdapat ciri-ciri belajar sebagai berikut:

1) Perubahan secara sadar, seseorang yang belajar akan menyadari

terjadinyaperubahan dalam dirinya; 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis yang menyebabkan perubahan yang berguna bagi kehidupan atau proses belajar; 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan yang terjadi karena usaha yang bersangkutan untuk memperoleh sesuatu yang baik dari sebelumnya; 4) Perubahan dalam belajar bukan sifat sementara, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat permanen, ini berarti tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap; 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai dengan perbuatan belajar yang terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari; dan 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar menghasilkan perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan.

3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2009: 22) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Jadi, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik yang diperoleh dari pengalaman belajar dalam bentuk kemampuan baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dipengaruhi oleh faktor dari peserta didik (faktor intern) dan faktor lingkungan (faktor ekstern), Slameto (2010: 54) mengungkapkan bahwa faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yang dibagi menjadi 3 faktor yaitu: 1) Faktor jasmaniah, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya sehingga agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya terjamin dengan cara selalu mengindahkan pembagian waktu untuk beraktivitas; 2) Faktor psikologis, faktor psikologis yang mempengaruhi belajar ada minat yang diikuti dengan perasaan senang diperoleh kepuasan; dan 3) Faktor kelelahan, kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglai tubuh sedangkan kelelahan rohani dilihat adanya kelesuan dan kebosanan sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Adapun faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu, yaitu: 1) Faktor keluarga, pengaruh dari keluarga dapat berupa cara orang tua mendidik dan keadaan ekonomi keluarga; 2) Faktor sekolah, mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum dan waktu sekolah; dan 3) Faktor masyarakat, berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena keberadaan yang terdapat pada masyarakat.

Sebenarnya lingkungan belajar yang paling dominan dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu kualitas pendidik, antara kemampuan peserta didik dan

kualitas pendidik mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik artinya makin tinggi kemampuan peserta didik dan kualitas pendidik, makin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh pendidik. Artinya kemampuan dasar pendidik baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).

Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu peserta didik berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri peserta didik yakni lingkungan. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku. Maksud hasil belajar PAI dalam penelitian ini adalah pemerolehan hasil belajar peserta didik yang telah mengalami perubahan tingkah laku setelah mendapatkan materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

4. Konsep Sirkuit Pintar

Sirkuit Pintar adalah adopsi dari permainan ular tangga. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini termasuk dalam kategori "*board game*" atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (M. Husna A, 2009: 145).

Pengertian tersebut sesuai dengan Rahman (dalam http://repository.upi.edu/operatoor/upload/s_paud_0803563, 2010) bahwa permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma.

Ular tangga termasuk media permainan di mana hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman (2003: 75) bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Berkaitan dengan pendapat tersebut, Arief S. Sadiman menambahkan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu: 1) Adanya pemain-pemain; 2) Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi; 3) Adanya aturan-aturan main; dan 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Sirkuit pintar termasuk media permainan yang tidak lepas dari adanya gambar atau foto yang ada di papan permainan Sirkuit pintar, seperti gambar gerakan shalat dan tangga, maupun gambar lain sesuai tema tangga. Gambar atau foto berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan sehingga dapat menarik perhatian, mengilustrasikan fakta atau informasi.

Sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan sirkuit pintar dengan jumlah kotak, jumlah gambar dan tangga yang berbeda sesuai keinginan setiap pemain. Berkaitan dengan uraian tersebut, maka karakteristik permainan Sirkuit pintar yaitu:

- a. Permainan sirkuit pintar dilakukan di atas papan.
- b. Permainan Sirkuit pintar dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
- d. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga.
- e. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
- g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
- h. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor maka harus turun hingga kepala.
- i. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Berdasarkan karakteristik permainan Sirkuit pintar, dapat disimpulkan bahwa Sirkuit pintar termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan sesuai dengan permainan Sirkuit pintar, yaitu adanya dua pemain atau lebih; adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

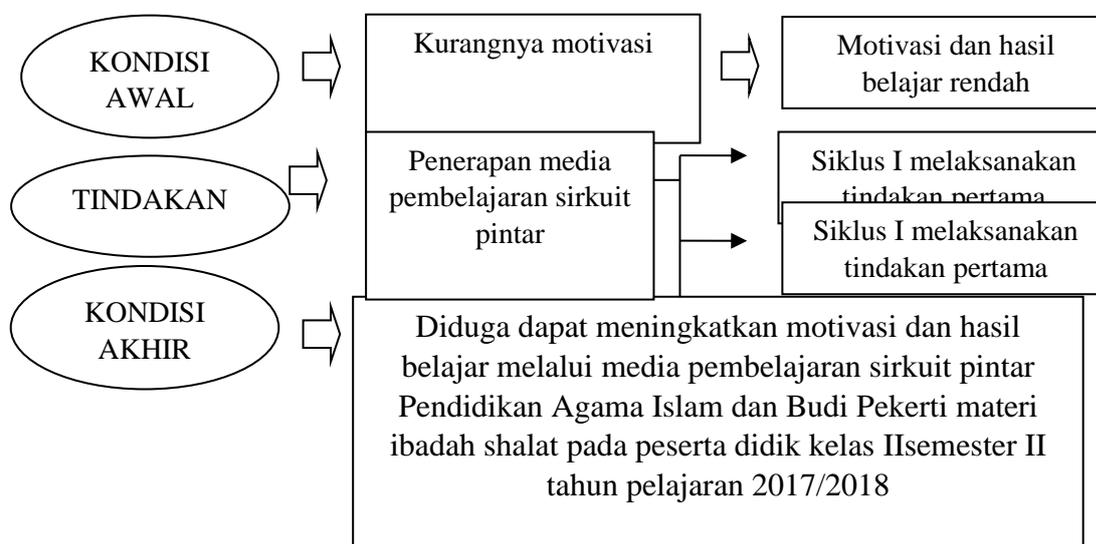
Manfaat Permainan Sirkuit pintar dalam Pembelajaran

Pada umumnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

5. Kerangka Pikir

Peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas II semester II Pendidikan Agama Islam materi ibadah shalat melalui media pembelajaran sirkuit pintar dengan kerangka berfikir seperti dibawah ini.



6. Hipotesis Tindakan

Melalui penerapan media pembelajaran sirkuit pintar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi ibadah shalat.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD. Di laksanakan mulai Maret 2017 sampai dengan Desember 2017 tahun pelajaran 2017/2018. Subjek penelitian adalah peserta didik sebanyak 38 peserta didik yang terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan dengan kemampuan rata-rata sedang. Menggunakan desain penelitian ini yang terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-

masing siklus ada empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dilaksanakan tanggal 10 dan 11 November 2017.

Observasi pembelajaran digunakan untuk merekam kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran yang terkait dengan peserta didik. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 dan 18 November 2017 dengan materi ibadah shalat melalui media pembelajaran sirkuit pintar(masih dengan pendekatan yang sama seperti siklus I) sekaligus untuk mengetahui peningkatan perbaikan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang didasarkan pada refleksi siklus I. Refleksi diadakan dengan menganalisis motivasi dan hasil belajar yang dilakukan siklus I. Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket, observasi, dan tes.

Analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pengamatan atau observasi yaitu untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik. Sedangkan data kuantitatif untuk mengukur aktivitas dan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketuntasan (\%)} = \frac{St \times 100\%}{S}$$

Dimana:

Pk : Presentase ketuntasan

St : Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

S : Jumlah peserta didik dalam satu kelas

Ketuntasan Belajar Siswa

$$S = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah seluruh siswa

(Djamarah, 2010:264)

Adapun kriteria ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

80 – 100 % = Baik Sekali

66 – 79 % = Baik

55 – 65 % = Cukup

40 – 54 % = Kurang

≤ 40 % = Sangat Kurang

(Arikunto, 2010:35)

Indikator penelitian yang diteliti adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran sirkuit pintar adalah sebagai berikut (1) motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran berdasarkan pengamatan lebih dari 70%, (2) ketuntasan belajar peserta didik lebih dari 80%.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Kondisi awal peserta didik menganggap materi ibadah shalat mudah dan banyaknya siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya motivasi dan hasil belajar peserta didik belum sesuai yang diharapkan. Hal ini tergambar dari proses pembelajaran dan hasil prakteksebelum penelitian dari 38 peserta didik yang nilainya mencapai ketuntasan belajar hanya 21 peserta didik, nilai rata-rata peserta didik 60,67 dengan ketuntasan belajar 45% (KKM sekolah 75).

a. Siklus I

1) Motivasi Belajar Peserta Didik

Hasil motivasi pengamatan dalam pembelajaran kertas kerja mengalami peningkatan pada siklus I yang hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Rekap Pengamatan motivasi Peserta Didik Siklus I

No	Pernyataan	Persentase (%)
1.	Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran	70%
2	Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya	80%
3	Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya	66%
4	Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru	72%
5.	Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan	72%
Rata-rata motivasipeserta didik		73%

Berdasarkan tabel tersebut peningkatan motivasi belajar peserta didik, jumlah peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran pada siklus I rata-rata motivasipeserta didik sebanyak 48%.

2) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan, seperti terlihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I

No	Indikator	Keterangan
1	Nilai terendah	70
2	Nilai tertinggi	83
3	Jumlah nilai	1690
4	Nilai rata-rata	77

No	Indikator	Keterangan
5	Banyaknya peserta didik dengan nilai >75	14
6	Banyaknya peserta didik dengan nilai <75	8
7	Prosentase peserta didik dengan nilai >75	64%

Berdasarkan tabel 2 di atas terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang mempunyai nilai diatas atau sama dengan 75 (KKM) yaitu 24 peserta didik (64%) dari jumlah peserta didik seluruhnya yaitu 38 peserta didik.

3) Refleksi Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I telah sesuai dengan RPP, guru dapat meningkatkan keterlibatan/partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, guru sudah memanfaatkan sumber belajar dan media dalam pembelajaran sebaik mungkin, Motivasi belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran prasiklus. Hasil belajar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar sehingga perlu upaya-upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Kesimpulan siklus I adalah perlu dilakukan perbaikan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik sehingga siklus I dilanjutkan ke siklus II.

b. Siklus II

1) Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi peserta didik mengalami peningkatan pada siklus II yang hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3 Rekap Pengamatan motivasi Peserta Didik Siklus II

No	Pernyataan	Persentase (%)
1.	Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran	85%
2	Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya	88%
3	Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya	84%
4	Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru	84%
5.	Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan	85%
Rata-rata motivasi peserta didik		85%

Berdasarkan tabel berikut ini ada perbaikan motivasi belajar peserta didik dibandingkan kondisi siklus I rata-rata menjadi 85% motivasi belajar peserta didik mengalami kemajuan yang menggembirakan.

2) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan, seperti terlihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 Hasil Belajar Siklus II

No	Indikator	Keterangan
1	Nilai terendah	70
2	Nilai tertinggi	85
3	Jumlah nilai	1750
4	Nilai rata-rata	79
5	Banyaknya peserta didik dengan nilai >75	19
6	Banyaknya peserta didik dengan nilai <75	3
7	Prosentase peserta didik dengan nilai >75	86%

Berdasarkan tabel tersebut terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang mempunyai nilai di atas atau sama dengan 75 (KKM) yaitu 30 siswa (86%), dengan rata-rata 79. Nilai tersebut sudah mencapai indikator utama penelitian ini yaitu 80% yang memperoleh nilai minimal 75.

3) Refleksi Siklus II

Refleksi siklus II antara lain pelaksanaan proses pembelajaran hampir semua peserta didik aktif antusias mengikuti pelajaran, kerjasama dalam kelompok sangat aktif dan efisien, guru sudah mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Guru sudah memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif seperti media pembelajaran sirkuit pintar pada materi ibadah shalat.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

a. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik

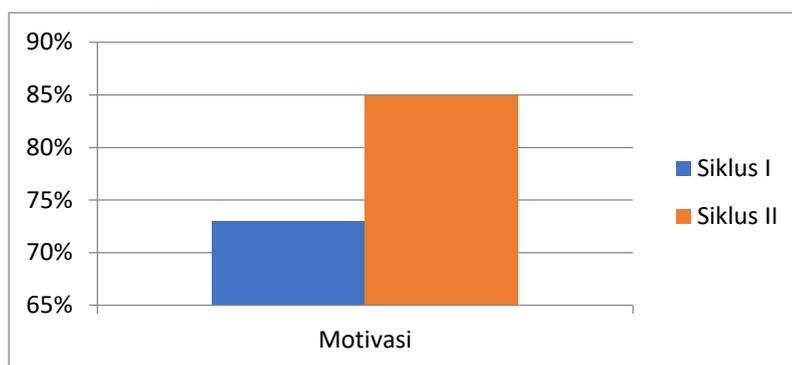
Penerapan media pembelajaran sirkuit pintar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan pada perubahan belajar pada siklus I dan siklus II. Dari siklus I peserta didik aktif dengan rata-rata motivasi sebesar 73%, meningkat menjadi 85% pada siklus II. Dari hasil pengamatan didapatkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada setiap indikator yang diamati secara signifikan. Peserta didik menjadi antusias terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hasil penelitian yang dilakukan dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya perubahan aktivitas peserta didik menjadi lebih baik. Perhatian peserta didik pada proses pembelajaran sangat terlihat dan lebih antusias pada pembelajaran. Dan secara keseluruhan proses pembelajaran di kelas diwarnai oleh semangat peserta didik yang tinggi.

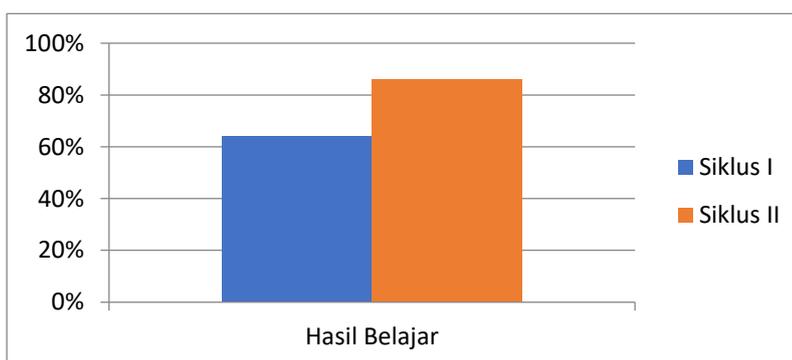
b. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I ketuntas belajar hanya 64% meningkat menjadi 86% pada siklus II. Rata-rata nilai peserta didik pada siklus I sebesar 77 meningkat menjadi 79. Nilai terendah pada siklus I 70 sedangkan pada siklus II nilai terendah 70. Ketuntasan belajar peserta didik mencapai 86% hal tersebut menunjukkan bahwa indikator utama penelitian dapat tercapai (80% dari jumlah siswa di kelas II).

c. Perbandingan Motivasi



d. Hasil Belajar Siklus I dan II



E. Penutup

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) penerapan media pembelajaran sirkuit pintar dapat meningkatkan motivasi peserta didik materi ibadah shalat 2) penerapan media pembelajaran sirkuit pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi ibadah shalat.

Berdasarkan hasil penelitian disarankan: 1) guru diharapkan kreatif memilih media pembelajaran agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti pelajaran, 2) permainan sirkuit pintar dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik materi ibadah shalat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 3) media sirkuit pintar baik digunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, 4) sekolah dapat memberikan rekomendasi kepada guru untuk menerapkan media pembelajaran sirkuit pintar pada materi pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta : Rajawali
- Purwanto. 2010. *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Poerwandi, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusumah. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.