

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR LINGKARAN
DENGAN MEMANFAATKAN CD INTERAKTIF
DAN *WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE*
BAGI SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 33 PURWOREJO
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

Susetiyono

SMP Negeri 33 Purworejo
Jalan Tentara Pelajar 92 Purworejo

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi siswa kelas VIIIA SMP Negeri 33 Purworejo tahun ajaran 2009/2010 dengan memanfaatkan CD interaktif dan Who Wants to be a Millionaire.

Penelitian dilaksanakan bulan Februari sampai Juni 2010 di SMP Negeri 33 Purworejo, dengan subjek siswa kelas VIII A sebanyak 36 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dengan dua siklus. Tindakan pertama menerapkan pembelajaran dengan jumlah tiap kelompok belajar 4 siswa, sedangkan pada tindakan kedua menerapkan pembelajaran dengan jumlah tiap kelompok belajar 2 siswa. Tiap siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada kondisi awal, 12 siswa belum tuntas belajar dengan daya serap klasikal 63,06% dan ketuntasan klasikal 66,67%. Pada siklus I, 9 siswa belum tuntas dengan daya serap klasikal 66,53% dan ketuntasan klasikal 75,00%. Pada siklus II, 2 siswa belum tuntas belajar dengan daya serap klasikal 70,83% dan ketuntasan klasikal 94,44%. Dari hasil kondisi awal ke siklus II ada peningkatan daya serap klasikal 7,77% dan ketuntasan klasikal ada peningkatan 27,77%. Hasil angket tanggapan siswa menunjukkan: 52,22% menyatakan sangat setuju, 44,81% menyatakan setuju, dan 2,96% tidak setuju, bila pembelajaran matematika memanfaatkan CD interaktif dan Who Wants to be a Millionaire.

Kata Kunci: Motivasi, Hasil belajar, CD interaktif, *Who Wants to be a Millionaire*

Pendahuluan

Keberhasilan proses belajar mengajar menentukan prestasi belajar siswa. Namun secara kualitas

prestasi belajar di SMP Negeri 33

Purworejo khususnya kelas VIII A

sangat memprihatinkan. Dilihat

dari hasil ulangan harian, rerata

ulangan matematika dari 36 siswa adalah 63,06, sementara Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal kelas tersebut adalah 65. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika khususnya penguasaan konsep matematika masih rendah. Proses pembelajaran matematika di kelas belum menunjukkan adanya partisipasi aktif dari siswa. Siswa dalam mengikuti pembelajaran bersifat pasif.

Guru baru sebatas memanfaatkan metode ceramah serta penguasaan (PR) kepada siswa. Secara operasional guru menjelaskan materi kepada siswa kemudian membuat contoh-contoh soal dan penyelesaiannya di papan tulis. Hal semacam ini menjadikan siswa kurang berminat dan kurang termotivasi untuk belajar matematika. Matematika dianggap mata pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan sulit. Sudono(1995: 3) menjelaskan bahwa ”pada umumnya anak-anak belajar sambil bermain. Ketika bermain mereka

mengekspresikan diri dengan bebas tanpa ada paksaan”. Sedangkan Jean Piaget dan Montessori (dalam Sudono,1995:3) menyatakan bahwa ”cara belajar yang terbaik bagi anak adalah melalui bermain”. Sugiyanto (1995: 2), menjelaskan ”bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak”. Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bermain banyak mempunyai manfaat dalam mengembangkan ilmu dan ketrampilan bagi anak, sehingga anak dapat mempelajari materi yang diharapkan oleh guru dengan belajar sambil bermain. CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* adalah CD permainan yang didalamnya memuat materi-materi pembelajaran. Pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi

siswa terhadap pelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 33 Purwo-rejo meningkat.

CD interaktif disini adalah pemberian bantuan belajar siswa berupa CD yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran dengan lengkap. CD tersebut berisi antara lain: standar kompetensi dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, pemahaman konsep yang berupa soal dan penyelesaiannya, serta kuis 1 maupun kuis 2. Siswa dapat belajar dengan memanfaatkan CD interaktif tersebut baik secara kelompok maupun mandiri, baik di sekolah, di rumah maupun di warnet. Untuk memperjelas konsep tersebut, juga disediakan permainan *Who Wants to be a Millionaire* sebagai latihan-latihan soal yang menantang, menyenangkan dan menarik, sehingga siswa termotivasi untuk belajar matematika.

Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menge-

tahui seberapa besar peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire*.

Kajian Teori

CD interaktif adalah sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu. Menurut Suyanto (2003: 18), "keunggulan CD interaktif dapat diketahui bahwa CD interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan".

Kelebihan CD interaktif sebagai media pembelajaran adalah suatu sistem pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan. Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer untuk menambah pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disajikan dalam CD interaktif.

Who Wants to be a Millionaire adalah sebuah acara permainan di televisi yang menawarkan hadiah uang dalam jumlah besar untuk peserta yang bisa menjawab 15 soal pilihan ganda. Pada pembelajaran matematika, hadiahnya hanya gambar uang saja, yang diutamakan adalah bagaimana cara menjawab soal-soal yang disajikan agar soal-soal tersebut dapat dijawab dengan benar. Apabila siswa menjawab salah, maka siswa tersebut harus mengulang dari soal nomor satu lagi, bila soal-soal dijawab dengan benar, maka siswa melanjutkan ke paket soal berikutnya, sampai selesai dua paket soal matematika yang telah disediakan.

Dari sekian banyak faktor yang dapat menunjang proses belajar, yang terpenting adalah faktor motivasi untuk belajar. Yang dimaksud dengan motivasi disini adalah dorongan agar seseorang mau melakukan pekerjaan dengan senang hati. Motivasi belajar merupakan keinginan atau dorongan untuk

belajar (Sardiman, 2005: 40). Dorongan tersebut dapat berasal dari dalam dirinya sendiri atau dari luar (lingkungannya). McDonald dalam Soemanto(2006:203), memberikan definisi tentang motivasi sebagai suatu perubahan tenaga di dalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan afektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Pengertian motivasi ini mengandung tiga unsur: (1) motivasi dimulai dengan suatu perubahan tenaga dalam diri seseorang, (2) motivasi itu ditandai oleh dorongan afektif, dan (3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi mencapai tujuan.

Menurut Lambas dkk(2004: 7), motivasi dapat didefinisikan sebagai tenaga pendorong yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu. Adanya motivasi pada siswa dapat terindikasi oleh kuatnya tingkah laku siswa untuk mencapai tujuan. Apabila siswa mempunyai motivasi tinggi maka siswa akan memperlihatkan

minat dan mempunyai perhatian, bekerja keras dan memberikan waktu kepada usaha tersebut, serta terus bekerja sampai tugas terselesaikan.

Sedangkan menurut Rustiyah (1989:40), komponen sekolah yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain guru, materi pelajaran, alat peraga, model, strategi dan metode pembelajaran, serta lingkungan fisik sekolah. Ada tiga hal mengenai guru yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu: (1) kebiasaan guru di kelas, (2) sikap dan gaya guru, dan (3) penguasaan siswa dalam kelas. Guru diharapkan dapat menjaga sikap di depan kelas. Motivasi juga dipengaruhi oleh materi pelajaran yang dibutuhkan siswa, alat peraga yang mendukung pembelajaran yang menarik, serta model dan strategi pembelajaran yang tepat.

Hasil belajar adalah umpan balik apa yang telah dilakukan dalam pembelajaran. Menurut Rohani (2004:178). "Hasil belajar meru-

pakan alat untuk melihat kemajuan belajar siswa dalam penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan".

Hasil belajar diperoleh melalui belajar. Suharsimi Arikunto(2000: 19) mengartikan "belajar adalah suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri, baik berupa pengetahuan, sikap maupun keterampilan." Nana Sudjana(1991: 5) mendefinisikan "Belajar sebagai perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar, bukan secara kebetulan dan timbul sebagai akibat praktik pengalaman maupun melalui latihan".

Dalam kegiatan belajar mengajar ada siswa yang berhasil atau sukses ada juga siswa yang tidak berhasil atau gagal dan mengalami hambatan dalam mencapai tujuan. Ukuran keberhasilan dalam proses belajar diberikan istilah prestasi belajar. Jadi hasil belajar adalah ukuran keberhasilan seorang siswa

setelah menempuh proses belajar di sekolah, yang dapat diketahui dengan menggunakan alat evaluasi yang disebut tes prestasi belajar.

Menurut Sarwiyati (2008: 33). "Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh anak atau siswa setelah ia melakukan aktivitas belajar dengan suatu evaluasi yang memadai". Menurut Purwanto (2009: 44). "Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar". Pengertian hasil (produk) menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Menurut Soedijarto dalam Purwanto (2008: 46). "Hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar

sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan". Jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditentukan.

Metode Penelitian

1. Setting dan Subyek Penelitian

Penelitian dilaksanakan bulan Februari sampai dengan Juni 2010 dengan subjek penelitian siswa kelas VIII A SMP Negeri 33 Purworejo semester dua, dimana penulis sebagai guru mata pelajaran Matematika. Kelas VIII A SMP Negeri 33 Purworejo terdiri dari 36 siswa dengan 18 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan

2. Pengumpulan dan Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah: a) hasil angket motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika, b) angket

tanggapan siswa terhadap pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dalam pembelajaran, c) penguasaan konsep matematika yang diperoleh dengan tes pada pra siklus, setelah siklus I dan setelah siklus II, d) daftar kemampuan dasar guru dalam pembelajaran diperoleh dengan Lembar Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran (LPPP), dilakukan oleh kolaborator, serta e) data temuan lain yang diperoleh dari catatan di lapangan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan nilai kondisi awal, setelah dilaksanakan tindakan siklus pertama dan tindakan siklus kedua yang dilanjutkan dengan refleksi.

3. Prosedur Penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: a) perencanaan, b) melaksanakan tindakan, c) melakukan pengamatan, dan

d) mengadakan refleksi. Tindakan pada siklus pertama, siswa dibagi menjadi 9 kelompok dengan anggota 4 siswa. Pada siklus dua, siswa dibagi dalam 18 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 2 siswa (berpasangan). Masing-masing siklus dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire*. Setelah selesai perlakuan dilaksanakan pengamatan dan perlakuan terhadap variabel-variabel penelitian. Hasil pengukuran dan analisis data serta refleksi digunakan sebagai dasar untuk menentukan langkah-langkah kegiatan selanjutnya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil tes penguasaan konsep matematika, sebelum siklus I hanya memperoleh nilai rata-rata kelas 63,06 dan ketuntasan belajar klasikal 66,67% (24 siswa dari 36 siswa), ternyata setelah memanfaatkan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* pada siklus I diperoleh nilai rata-

rata 66,53 dan ketuntasan belajar klasikal 75% (27 anak) hingga pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 70,83 dan ketuntasan belajar klasikal 94,44% (34 anak). Dari kondisi awal bila dibandingkan siklus I dan siklus II naik sebesar 7,77 dan ketuntasan belajar klasikal naik sebesar 27,77% atau sebanyak 10 siswa.

Hasil angket tanggapan siswa terhadap pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa 97,03% siswa menyatakan setuju apabila pembelajaran matematika memanfaatkan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire*. Sedangkan siswa yang menyatakan tidak setuju sebesar 2,97 %. Siswa beranggapan dengan pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dapat meningkatkan kreatifitas dan

motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini agar pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa harus memenuhi ketentuan sebagai berikut.

1. CD interaktif dibuat dengan lebih menarik dan menantang.
2. CD interaktif diperbanyak latihan-latihan soal.

Keberhasilan pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dalam upaya meningkatkan motivasi siswa dapat berhasil jika guru telah mengetahui kemampuan sosial yang dimiliki oleh siswa, dan tingkat kesulitan yang dialami oleh siswa.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire*

- dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa,
2. pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika pada materi lingkaran, dan
 3. pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti memberikan beberapa saran berikut:

1. Guru diharapkan dapat membuat dan memanfaatkan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire*.
2. Sebelum melakukan pembelajaran di kelas, guru hendaknya mengetahui karakteristik dan hambatan-hambatan yang dialami oleh siswa sehingga guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat.

3. Pemanfaatan CD interaktif dan *Who Wants to be a Millionaire* dapat dijadikan sebagai salah satu variasi pembelajaran disamping menfaatkan alat pembelajaran yang lain.
4. Perlu dikembangkan penelitian yang sejenis dengan cakupan yang lebih luas sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Daftar Pustaka

- Buchori dkk.,2005. *Jenius Matematika 2 untuk SMP kelas VIII*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Purwanto.2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roestiyah N.K, 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2008. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 1988. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,

Direktorat Jendral Pendidikan
Tinggi. Proyek Pendidikan
Tenaga Akademik.

Sugiyanto, Mayke, 1995. *Bermain,
Mainan dan Permainan*.
Jakarta: Departemen Pendi-
dikan dan Kebudayaan,
Direktorat Pendidikan Tinggi,
Proyek Pendidikan Tenaga
Guru.

Surahmad, Winarno.1998. *Pengan-
tar Interaksi Belajar Meng-
ajar*. Bandung: Tarsito

Suyanto,Muhammad.2004. *Analisis
& Desain Aplikasi Multime-
dia untuk Pemasaran*. Yog-
yakarta:Andi

Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi
Pendidikan dengan Pende-
katan Baru*. Bandung: PT
Remaja Rosdakarya.