

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR DAN
MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 8
Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2010 / 2011)**

TATAN Z.M.
08128765548

zmtatan@yahoo.co.id

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA
Universitas Indraprasta PGRI

TETI SUMIATI

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA
Universitas Indraprasta PGRI

***Abstract.** The research is an experiment conducted in SMA Negeri 8 Tangerang City, Banten, on the influence of learning and use of media interest in learning of mathematics learning outcomes. The purpose of this study was to analyze the influence of media use to learn and interest in learning mathematics learning outcomes. (Experiment In Student Class XI IPA SMAN 8 Tangerang City Year Lesson 2010/2011). The research method used is an experimental method using the technique "factor analysis" with "Two Way Anova", aided by SPSS version 15.0. The results of the analysis studies suggest that: 1) There is the media's influence on the learning outcomes of mathematics learning, 2) There is interest in studying the influence on the results of studying mathematics, and 3) There is no interaction between the learning outcomes of students with interest in learning mathematics students.*

Keywords: Learning Outcomes, Use of ICT, Learning Interests

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Secara detail dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam hal ini tentu saja diperlukan adanya pendidik yang profesional terutama guru-guru di sekolah dasar dan menengah dan dosen-dosen di perguruan tinggi.

Untuk mencapai kualitas seperti yang diharapkan dalam tujuan Pendidikan Nasional diatas, peningkatan pendidikan harus selalu diusahakan baik dari segi kuantitas maupun segi kualitas. Dan ini melibatkan berbagai pihak yang terkait dalam proses ini. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan merupakan lembaga yang terkait langsung telah melakukan berbagai usaha dalam upaya membangun dan menyempurnakan sistem pembangunan nasional baik dalam pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dimana terdapat kegiatan proses belajar

mengajar perlu mendapat perhatian khusus, karena sekolahlah yang bertanggung jawab dalam menghasilkan manusia-manusia pembangunan yang berkualitas.

Salah satu kegiatan proses belajar mengajar adalah belajar. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku. Perubahan ini tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, penyesuaian diri dan sebagainya, dimana perubahan ini terlihat pada sikap dan tingkah laku.

Tindakan manusia dalam bersikap dan bertingkah laku tidak hanya sekedar menanggapi rangsangan dari luar dirinya, tapi juga ada faktor tertentu dari dalam diri yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan. Untuk memahaminya salah satu yang perlu dipelajari adalah minat.

Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut. Tentunya dalam melaksanakan kegiatan dan usaha pencapaian tujuan perlu adanya pendorong untuk menumbuhkan minat.

Untuk menumbuhkan minat belajar matematika terhadap siswa SLTA dapat dilakukan oleh guru. Semangat pendidik dalam mengajar terhadap materi yang diajarkan, berhubungan erat dengan minat siswa yang belajar. Karena guru yang mempunyai semangat yang besar dalam mengajar terhadap materi yang diajarkan, akan mempengaruhi minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Tidak mungkin seorang guru dapat membangkitkan minat siswanya, jika guru tersebut tidak memiliki minat dalam memberikan materi pelajaran Matematika.

Bidang studi yang menarik akan menumbuhkan minat seseorang untuk mempelajarinya dengan sebaik-baiknya, dan sebaliknya bidang studi yang tidak sesuai minatnya tidak akan mempunyai daya tarik baginya. Maka dari itu dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan seorang guru harus dapat menyajikan materi pelajaran sebaik mungkin dan semenarik mungkin, apabila materi pelajaran yang diberikan kepada siswa tidak menarik baginya, maka timbullah rasa bosan, malas untuk belajar sehingga hasil yang diperoleh dalam studinya menurun.

Sampai saat ini, berhitung sebagai salah satu bagian dari pelajaran Matematika masih dianggap sulit untuk dipelajari oleh kebanyakan siswa terutama siswa yang mengalami problem belajar dan minat akan pelajaran Matematika. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi dari dalam siswa itu sendiri, baik juga dari guru sebagai motivator yang harus dapat menumbuhkan minat siswa akan pelajaran matematika, serta kurangnya pemahaman tentang bagaimana pengoperasian Matematika yang sesungguhnya. Dari tahun ke tahun masalah ini terus menerus berulang dalam pencapaian prestasi belajar siswa di SMA Kota Tangerang Selatan, hal ini dapat di lihat dari hasil rata-rata hasil Evaluasi Akhir Semester II di kelas XI IPA untuk pelajaran Matematika pada salah satu sekolah SMA di Kota Tangerang Selatan.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau yang dikenal dengan istilah Kurikulum 2006 , didalam silabus pada kolom sumber/alat/bahan, bahan pembelajaran tidak hanya mencakup lembar kerja , bahan-bahan untuk praktek, LCD, CD interaktif tetapi juga mencakup Komputer di dalamnya. Penyampaian pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar CD interaktif yang berbasis ICT atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) , menjadi suatu keharusan yang harus didukung dengan tersedianya media komputer .

Mempertimbangkan prinsip KTSP tersebut maka sekolah harus menyediakan dan mengembangkan perangkat keras dan perangkat lunak pendidikan serta sumber daya manusia khususnya guru agar dapat menjalankan KTSP sesuai tujuannya. Kondisi

tersebut menuntut paradigma bagi pengelola pendidikan di sekolah baik kepala sekolah, guru maupun tenaga administrasi untuk mampu melayani kebutuhan tersebut.

Oleh karena itu perlu dikembangkan sistem yang dapat mengakomodasi keperluan guru dalam pembelajaran dan sistem administrasi pembelajaran agar tujuan pencapaian kompetensi siswa dapat tercapai. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau ICT untuk kepentingan pembelajaran dan sistem administrasi pendukungnya. TIK / ICT mempunyai potensi yang sangat besar untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pada blue print TIK Depdiknas, setidaknya disebutkan ada tujuh fungsi TIK/ ICT dalam pendidikan, yakni sebagai sumber belajar, alat bantu / penggunaan media belajar, fasilitas pembelajaran, standard kompetensi, sistem administrasi, pendukung keputusan, sebagai infrastruktur.

Pemanfaatan perkembangan teknologi multimedia dalam pembelajaran pada umumnya belum maksimal. Komputer yang ada di sekolah saat ini belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pembelajaran. Seringkali komputer hanya digunakan sebagai penggunaan media belajar program komputer saja. Padahal kita dapat menggunakan komputer tersebut alat untuk belajar pengetahuan yang lain dengan lebih menyenangkan. Cara ini menjadikan proses belajar mengajar akan lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat menambah tingkat pemahaman dalam menyerap materi yang diajarkan.

Jika pemilihan penggunaan media pembelajaran kurang tepat, maka akan menimbulkan masalah kepada para siswa yang berakibat minat dan motivasi belajar menjadi menurun. Hal ini disebabkan karena media pembelajarannya kurang menarik, apalagi kalau jumlah rata-rata siswa per kelas mencapai 40 atau 50 orang. Tetapi dengan menggunakan penggunaan media belajar berbasis ICT (Information Communication and Teknologi) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) selain akan mengurangi beban guru dalam menyiapkan media pembelajaran, yang lebih penting adalah dengan diikutsertakannya siswa dalam pengoperasian media tersebut, maka siswa akan merasa terlibat di dalamnya yang akibatnya dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Siswa selain menjadi objek pembelajaran sekaligus juga sebagai subjek pembelajaran.

Pemanfaatan ICT di Indonesia masih sangat tertinggal bila dibandingkan dengan negara-negara lain. Ketertinggalan itu dalam pendayagunaan ICT merupakan isu kebijakan penting pembangunan pendidikan Indonesia. Dalam rangka mengejar ketertinggalan tersebut, perlu diperluas dan diintensifkan pemanfaatan ICT di bidang pendidikan : pertama, untuk dimanfaatkan dalam pengelolaan pendidikan melalui otomatisasi pendataan, pengelolaan, dan perkantoran. Kedua, pendayagunaan ICT baik sebagai materi kurikulum maupun media dalam proses pembelajaran interaktif.

Program yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi di bidang pendidikan dapat diwujudkan dalam suatu kegiatan berupa pengembangan system, metode, dan materi pembelajaran dengan menggunakan ICT. Dengan menggunakan ICT dalam pendidikan, siswa dan yang memerlukan layanan dapat memperoleh pendidikan yang bermutu dan relevan. Sehubungan dengan itu, materi bahan ajar berbasis ICT ini kiranya dapat memberi alternatif bagaimana para guru mata pelajaran terkait dapat memanfaatkan perangkat ICT dalam pengembangan bahan ajar.

Hal ini merupakan masalah yang mendorong dilakukannya penelitian. Maka dengan menitikberatkan pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT (TIK) terhadap minat dan prestasi belajar Matematika, berdasarkan dugaan, minat mempunyai peranan penting dalam keberhasilan prestasi belajar, maka penggunaan media belajar

berbasis ICT (TIK) adalah merupakan salah satu metode untuk meningkatkan minat belajar tersebut.

Untuk mengetahui dan mendapatkan informasi yang lebih jelas tentang pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT (TIK) terhadap hasil belajar Matematika ditinjau dari minat belajar, maka penelitian ini dilakukan

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar Matematika

Perubahan yang terjadi pada diri individu sebagai hasil dari pengalaman itu sebenarnya usaha dari individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Interaksi yang dimaksud tidak lain adalah interaksi edukatif yang memungkinkan terjadinya interaksi proses belajar mengajar.

Dalam hal ini memang perlu diakui, bahwa belajar tidak selamanya terjadi dalam proses interaksi belajar mengajar, tetapi bisa juga terjadi di luar proses itu. Individu yang belajar di rumah adalah aktifitas belajar yang tak terlepas dari proses interaksi belajar mengajar. Namun bagaimanapun juga belajar tetap merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini dijelaskan oleh Stamento (1996 : 142), bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Athur,t.Jersid da, Ahmad Tantowi (1993 : 29) dikatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan.

Belajar selalu melibatkan perubahan dalam diri individu seperti kematangan berpikir, berperilaku maupun kedewasaan dalam menentukan keputusan dan pilihan. Dalam belajar dituntut kedisiplinan dan kemauan yang keras karena tanpa hal tersebut maka hasil belajar tidak akan tampak secara nyata baik dari perubahan tingkah laku maupun hasil dan prestasi yang diharapkan.

Prestasi menurut M. Chabib (1993: 34) merupakan sekumpulan nilai sebagai hasil dalam penilaian proses belajar. Untuk memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan maka diperlukan kerja keras dan peran serta orang tua maupun lingkungan yang dapat menunjang hasil seperti yang diharapkan.

Matematika merupakan ilmu pasti yang menuntut pemahaman dan ketekunan berlatih. Menghapal rumus dengan cara Mengerjakan soal bukan langkah tepat membuat anak cakap dalam ilmu ini. Pendidik seharusnya memiliki metode mengajar yang menggugah minat siswanya. Ciri utama Matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam Matematika bersifat konsisten.

Namun demikian, pembelajaran dan pemahaman konsep dapat diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata atau intuisi. Proses induktif– deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep Matematika. Kegiatan dapat dimulai dengan beberapa contoh atau fakta yang teramati, membuat daftar sifat yang muncul (sebagai gejala), memperkirakan hasil baru yang diharapkan, yang kemudian dibuktikan secara deduktif. Dengan demikian, cara belajar induktif dan deduktif dapat digunakan dan sama-sama berperan penting dalam mempelajari Matematika. Penerapan cara kerja Matematika seperti ini diharapkan dapat membentuk sikap kritis, kreatif, jujur dan komunikatif pada siswa. Fungsi dan tujuan pembelajaran Matematika adalah Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan juga berfungsi mengembangkan kemampuan :

- a. Mengkomunikasikan gagasan melalui model Matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan Matematika, diagram, grafik atau tabel. Tujuan pembelajaran Matematika adalah melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan pengamatan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsistensi.
- b. Mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orsinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba – coba .
- c. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- d. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram dalam menjelaskan gagasan.

Penulis dalam hal ini mengacu kepada materi “ Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers “. Yang proses pembelajarannya menggunakan media ICT, dengan harapan siswa mampu mengaplikasikan pembelajaran tersebut dan dapat meningkatkan minat belajar sehingga penulis mampu mengungkap pengaruh penggunaan media belajar berbasis ICT terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.

Sesuai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran Matematika dengan standar kompetensi yang ada, khusus untuk kelas XI IPA di Negeri 8 Kota Tangerang Selatan adalah 68, 00. Tetapi pada kenyataannya hal tersebut masih jauh dari harapan. Sesuai tabel 1 terlihat jelas bahwa rata-rata nilai pada hasil Ujian Akhir Sekolah semester dua di tahun pelajaran 2007/2008 adalah 62,00 dan rata-rata nilai pada hasil Ujian Akhir Sekolah semester dua di tahun 2008/2009 adalah 65,00. Jadi rata-rata nilai masih di bawah standar KKM walaupun di tahun pelajaran 2008/2009 ada kenaikan. Rata-rata nilai kadang-kadang ada kenaikan atau menurun di setiap semesternya. Tetapi tetap masih di bawah nilai standar KKM yang diharapkan.

Oleh karena itu, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar Matematika dalam penelitian ini adalah pengetahuan yang dimiliki atau diperoleh siswa dari belajar Matematika yang meliputi pengertian, pemahaman, penguasaan akan konsep, perhitungan serta pemecahan problema Matematika khususnya dalam materi tentang fungsi komposisi dan fungsi invers. Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran dengan metode – metode yang disampaikan dan dilaksanakan oleh guru tergantung dari hasil nilai siswa dan kekuatan konsep tersebut dalam diri siswa.

Penggunaan Media Belajar Berbasis ICT

Penggunaan media belajar berbasis ICT (Information Communication technology) atau TIK (Teknik Informasi dan Komputer) adalah Penyajian bahan ajar dengan menggunakan media komputer yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang melibatkan perangkat komputer (Hardware dan software) serta brainware (yang mengoperasikan komputer). Dalam pengertian yang lebih luas pembelajaran berbasis komputer, sudah melibatkan peranan jaringan internet yang sekarang lebih dikenal dengan sebutan E-learning. Pada penyajian bahan ajar ini dapat dengan menggunakan Microsoft office powerpoint atau Macromedia Flash.

Media Pembelajaran berbasis *Information Communication Tecnology (ICT)* atau dalam bahasa Indonesia lebih dikenal dengan sebutan *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)* khususnya Komputer, masih dirasakan sebagai media yang mahal dan belum dikuasai secara luas untuk pengoperasiannya, padahal media komputer saat ini sudah dapat dijangkau untuk ekonomi kelas menengah ke bawah, hal ini terbukti dengan banyaknya Komputer PC yang dijual dengan harga murah, diharapkan dimasa mendatang media pembelajaran berbasis ICT atau TIK khususnya komputer sudah tidak

menjadi hambatan untuk dijadikan media pembelajaran, yang didukung oleh Hardware, Software maupun Brain Ware yang memadai.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang Mutakhir semakin menyebar dan menyerbu laksana gelombang Tsunami ditengah masyarakat dan menyebabkan perubahan yang luar biasa dalam interaksi pembelajaran, gelombang tersebut memaksa guru berpikir untuk mengubah strategi dalam pemilihan media pembelajarannya dan siswa dituntut menyesuaikan gaya mengajar, bahkan bisa terjadi sebaliknya guru dituntut menyesuaikan gaya belajar siswa. Masih banyak guru yang menjadikan Buku teks sebagai satu-satunya bahan bahkan media pembelajaran dalam mentransfer ilmu pengetahuan ditengah menurunnya minat baca, hal ini terjadi karena banyaknya pilihan media pembelajaran yang jauh lebih menarik dibanding buku teks. Seiring dengan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, pemanfaatan TIK untuk pendidikan adalah suatu terobosan baru yang perlu mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, baik pemerintah maupun elemen masyarakat.

Saat ini banyak institusi pendidikan di Indonesia berlomba-lomba ke arah pemanfaatan ICT (TIK) untuk pendidikan, membangun infrastruktur hardware, jaringan internet, pengadaan software dan sebagainya. Sayangnya hanya sedikit yang melakukan pengembangan kontennya. Padahal kegiatan inilah yang memerlukan kerja keras dan waktu yang sangat lama karena berhubungan dengan pembentukan behavior dan kreatifitas sumber daya manusia, sivitas akademika, dimana guru pengajar sebagai jantung proses pembelajaran harus disiapkan supaya memiliki kemampuan dan kreatifitas dalam memilih media presentasi dan pembelajaran yang menarik, interaktif dan berdasarkan kurikulum yang benar.

Adapun tujuan Pemanfaatan Media belajar ICT atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk pendidikan menurut Wahono (2006) adalah :

1. Mempersiapkan pengajar dan seluruh sivitas akademika yang tertarik dengan media pembelajaran berbasis ICT (TIK), dalam pengembangan konten media presentasi dan pembelajaran interaktif, dengan melatih dan mendidik mereka tentang metode dan teknik pembuatan media presentasi dan pembelajaran berbasis ICT (TIK).
2. Mempersiapkan behavior seluruh sivitas akademika institusi pendidikan dalam *lifestyle*, sehingga lebih siap menyambut era masuknya ICT (TIK) dalam pendidikan.
3. Mengembangkan komunitas pembelajaran dimana setiap orang yang tertarik dengan media pembelajaran berbasis ICT (TIK) dapat saling belajar, berbagai pengetahuan, dan mempublikasikan hasil-hasil karya berupa media presentasi dan pembelajaran interaktif, sehingga bisa dimanfaatkan rekan-rekan lain diseluruh peloksok tanah air.

Minat Belajar Siswa

Dalam kamus Bahasa Indonesia (1990: 583), secara bahasa minat berarti “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu.” Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Sedangkan pengertian minat secara istilah telah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya yang dikemukakan oleh Hilgard yang dikutip oleh Slameto (1991: 57), menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to end enjoy some activity and content.*”

Sementara itu, minat menurut Purwanto (1982: 45), minat adalah resultan dari proses eksplorasi dan manipulasi yang dilakukan oleh seorang terhadap sesuatu. Dari pengalaman eksplorasi dan manipulasi terhadap sesuatu, seseorang akan berkembang ke

arah berminat atau tidak berminat kepada sesuatu itu. Sesuatu yang menarik minat itu tidak hanya menyenangkan atau dapat mendatangkan kepuasan baginya, tetapi juga yang menakutkannya.

Sementara itu Kartono (1980: 56), mengartikan minat sebagai moment dari kecenderungan-kecenderungan yang terarah secara intensif kepada satu objek yang dianggap penting. Pada minat selalu terdapat elemen-elemen afektif (perasaan, emosional) yang kuat.

Lebih lanjut Ancok (1988: 145), mengatakan bahwa minat menampilkan sikap dari sebuah pribadi, yang muncul langsung dari “aku”-nya seseorang. Pada minat ini terdapat unsur pengenalan (kognitif), emosi-emosi atau unsur efektif, dan kemauan atau unsure volutif/kognitif untuk mencapai suatu objek. Minat dapat dibangkitkan dengan bantuan motivasi-motivasi dan emosi-emosi. Dengan minat tergugah dan terbimbing, seseorang menjadi terus aktif dan sibuk, sehingga dapat menimbulkan perasaan “berarti” dan “bahagia” meminati sesuatu. Dengan demikian minat dapat diartikan sebagai sebuah konsekuensi logis dari aktivitas eksplorasi dan manipulasi terhadap suatu yang dilakukan oleh seseorang. Minat memuat elemen-elemen afeksi seperti emosi atau perasaan atau hal itu dapat mengalami fluktuasi. Agar menjadi terus tumbuh dan berkembang, minat tersebut harus dikontribusi oleh motivasi-motivasi dan emosi. Dengan minat yang terbimbing dan tergugah, seseorang menjadi aktif dan sibuk dalam sesuatu yang diminatinya itu.

Sementara menurut Handoko (1992: 57), minat terkait dengan motivasi. Menurut dia, motivasi berarti dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat/melakukan tindakan/bersikap tertentu. Sementara itu, Wahjosumidjo mendefinisikan motivasi sebagai suatu proses psikologi yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang.

Senada dengan pendapat di atas, Hagemann (1993: 67) memandang makna motivasi sebagai suatu kekuatan penggerak. Wacana Hagemann seputar karakteristik dari motivasi dapat diimplementasikan dalam hubungan pembelajaran antara dosen dan siswa di kampus, atau pun antara siswa dan orangtua mereka di rumah. Seorang dosen yang ingin memotivasi siswa-siswinya, harus mengetahui segala sesuatu tentang motif mereka dan memenuhi segala kebutuhan mereka. Ini merupakan sebuah konsekuensi dari wacana yang dikembangkan Hagemann. Secara implisit, relasi dosen-siswa adalah relasi “memberi dan menerima”.

Dengan dasar pemahaman yang dikembangkan, Hagemann menandakan bahwa, “Kemampuan siswa memotivasi dan bekerja dalam kelompok sama pentingnya dengan pengetahuan teknis (*know how*) dan kemampuan analisis”. Kalimat terakhir dari Hagemann ini seolah ditunjukan bagi para dosen yang memperhatikan pendekatan personal dalam membimbing siswanya. Mereka lebih membanggakan pengetahuan teknis dan kemampuan analisis mereka sebagai dosen.

Pendekatan personal (*personal approach*) dari seorang dosen seharusnya merupakan sebuah aspek dari kompetensi profesionalitasnya. Bagaimanapun, siswa di dalam kelas dengan sekian orang temannya, berkedudukan paralel. Berhadapan dengan dosen, mereka murid-murid itu adalah individu-individu yang merdeka. Artinya, hubungan dosen dan seorang murid di dalam kelas itu sangat bersifat individualistik. Satu orang dosen dengan seorang murid.

Minat dalam tulisan ini berkaitan dengan belajar siswa di kelas. Belajar menurut bahasa adalah “usaha (berlatih) dan sebagai upaya mendapatkan kepandaian”. Sedangkan menurut istilah yang dipaparkan oleh beberapa ahli, di antaranya oleh Ahmad Fauzi (2004: 44) yang mengemukakan belajar adalah “Suatu proses di mana suatu tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serentetan reaksi atas situasi (atau rangsang) yang

terjadi”. Menurut Slameto (1987; 85), belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Hilgard dan Bower dalam Purwanto (1982: 153), mengemukakan bahwa belajar terkait dengan perubahan tingkah laku seseorang dalam suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan siswa begitu mempengaruhinya. Akibatnya, perbuatan (*performance*)-nya berubah.

Ratna Wilis Dahar (1989: 76), mengemukakan bahwa belajar dapat diklasifikasikan ke dalam dua dimensi, yaitu: (1) berhubungan dengan informasi atau materi pelajaran yang disajikan pada siswa melalui penerimaan atau penemuan, (2) Menyangkut cara bagaimana siswa dapat mengkaitkan informasi itu pada struktur kognitif yang telah ada. Sedangkan struktur kognitif itu adalah fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh siswa.

Sementara itu belajar menurut Depdiknas (2001), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses yakni suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Yang menjadi hasil dari belajar bukan penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku. Karena belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, maka diperlukan pembelajaran yang bermutu yang langsung menyenangkan dan mencerdaskan siswa. Suasana kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan mencerdaskan siswa itu salah satunya dapat tercipta melalui model pembelajaran Group Investigation

Lebih lanjut, Makmun (2000: 83), menjelaskan bahwa, “konsep belajar itu menunjukkan kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu”. Belajar bagi insan manusia dengan demikian merupakan peristiwa bisa dalam konteks kemanusiannya. Artinya, dengan belajar, manusia berupaya dan mencoba untuk memberdayakan dirinya sendiri agar lebih manusiawi. Melalui proses belajar manusia mencoba untuk membangun peradabannya, yang membedakannya dari makhluk lain ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan teori di atas, yang dimaksud dengan minat belajar dalam penelitian ini adalah kecenderungan-kecenderungan siswa yang terarah secara intensif kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, yang ditandai dengan dimensi; memiliki dorongan eksternal, dan memiliki dorongan internal.

METODE

1. Tempat dan Waktu Penelitian
Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2010/2011
2. Penelitian ini menggunakan metode metode eksperimen yang dilakukan dengan metode quasi eksperimen yaitu dengan memberikan perlakuan yang berbeda kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya dari perlakuan tersebut akan dibandingkan seberapa jauh dari perlakuan tersebut.
3. Pengambilan sampel dilakukan dengan menentukan kelas XI IPA sebanyak 2 kelas, kemudian dari 2 kelas tersebut dipilih 40 orang siswa secara acak.
4. Teknik analisis yang digunakan adalah Anava Dua jalur

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian dilakukan menggunakan program SPSS versi 15.0

Hasil uji persyaratan analisis ditemukan bahwa untuk variabel K_1 dan K_2 berdistribusi normal.

Rangkuman uji normalitas K_1 dan K_2 .

No	Var	Harga		Ket
		χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	
1.	K_1	8,80	3,841	Normal
2.	K_2	4,00	3,841	Normal

Sementara itu untuk variabel B_1 dan B_2 , data berdistribusi normal

Rangkuman uji normalitas B_1 dan B_2

No	Var	Harga		Ket
		χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	
1.	B_1	8,80	3,841	Normal
2.	B_2	10,10	3,841	Normal

Hasil uji homogenitas K_1 atas K_2 , data dinyatakan homogen. Hal ini ditandai dengan diperolehnya nilai $L_{hitung} \geq L_{tabel}$, atau $5,697 > 3,841$. Sementara itu, untuk B_1 atas B_2 menyatakan bahwa data bersifat homogen. Hal ini ditandai dengan diperolehnya nilai $L_{hitung} \geq L_{tabel}$, atau $5,012 > 3,841$.

2. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji korelasi dan regresi sederhana. Hasil analisis menyimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media belajar terhadap hasil belajar matematika yang ditandai dengan hasil $F_{hitung} = 11,688 > F_{tabel} 4,08$ pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Hal ini memiliki arti bahwa penggunaan media belajar telah memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.
2. Terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar matematika yang ditandai dengan $F_{hitung} = 4,208 > F_{tabel} = 4,08$ pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Hal ini memiliki arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media belajar terhadap hasil belajar matematika
3. Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media belajar dengan minat belajar siswa yang ditandai dengan perolehan $F_{hitung} = 0,117 < F_{tabel} = 4,08$ pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Ini memiliki makna untuk bahwa tidak interaksi antara minat belajar siswa dengan hasil belajar matematika siswa sangat signifikan

3. Pembahasan hasil Temuan

1. Hasil analisis menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media belajar terhadap hasil belajar matematika yang ditandai dengan harga F_{hitung} antar kolom sebesar 11,688 sementara harga F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ adalah 4,08. Jika dibandingkan, terlihat bahwa harga F_{hitung} antar kolom lebih dari harga F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Dari data tersebut juga terlihat bahwa signifikansi untuk hasil belajar matematika sebesar 0,002 < 0,05.

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media belajar terhadap hasil belajar matematika.

Dengan penggunaan penggunaan media belajar diharapkan dapat memperkuat stimulus dan respon siswa, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat yang akan berdampak pada meningkatkannya hasil belajar matematika yang lebih baik. Dari hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas XI IPA SMA Negeri 8 Tangerang Selatan.

2. Hasil analisis menyatakan bahwa terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Hal ini ditandai dengan harga F -hitung antar baris sebesar 4,208 sementara harga F -tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ adalah 4,08. Jika dibandingkan, terlihat bahwa harga F -hitung antar baris lebih dari harga F -tabel pada kedua taraf signifikansi $0,048 < 0,05$.

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Dari hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas XI IPA SMA Negeri 8 Tangerang Selatan.

3. Hasil analisis menyatakan bahwa terdapat interaksi antara hasil belajar matematika siswa dengan minat belajar siswa yang ditandai dengan harga F_{hitung} interaksi adalah 0,117 sementara harga F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ adalah 4,08. Jika dibandingkan, terlihat bahwa harga F_{hitung} interaksi lebih dari harga F_{tabel} pada kedua taraf signifikansi sebesar $0,734 < 0,05$.

Berdasarkan hasil tersebut, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa tidak terdapat interaksi antara penggunaan penggunaan media belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa sangat signifikan.

Dari hasil perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara minat belajar siswa dengan hasil belajar matematika siswa di kelas XI IPA SMA Negeri 8 Tangerang Selatan. Walaupun hubungannya lemah.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar matematika yang menggunakan media ICT lebih baik daripada hasil belajar matematika yang menggunakan media konvensional. Hal ini didasarkan pada perolehan rerata hasil belajar matematika yang menggunakan media ICT sebesar 79, sementara itu hasil belajar matematika yang menggunakan media konvensional sebesar 72,75
2. Hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat tinggi lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat rendah. Hal ini didasarkan pada perolehan rerata hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat tinggi sebesar 71,5. Sementara hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat rendah 67,5
3. Penggunaan media belajar yang representatif telah meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar matematika khususnya di kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan

Saran

Melihat hasil penelitian di atas, dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika dan minat belajar siswa, hendaknya:

1. Bagi guru hendaknya kualitas pembelajaran Matematika di sekolah selalu ditingkatkan dengan berbagai percobaan, misalnya penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang sesuai dengan kompetensi dasar, materi yang akan dilakukan
2. Dalam kegiatan pembelajaran Matematika yang berhubungan dengan konsep fungsi komposisi, sebaiknya siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk menemukan cara pemahaman atau konsep dasarnya, dibantu bimbingan guru dalam media pembelajarannya, aktif mengeksplorasi sumber belajar lain yang berhubungan dengan materi belajar, adanya dukungan dari lingkungan keluarga dan sekolah, agar siswa memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan konsep matematika

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1987. **Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan**. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Aqib, Zainal. 2002. **Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran**. Surabaya : Insan Cendekia.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2000. **Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif**. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. **Model silabus Setiap Mata Pelajaran untuk tingkat Sekolah menengah atas dan Madrasah Aliyah, BSNP**. Jakarta.
- Enterprise, Jubilee. 2009. **Google Untuk Guru**. Yogyakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2009. **Jurus Maut Desain Presentasi Power Point 2007**. Yogyakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Hagemann, Gisela. 1993. **Motivasi untuk Pembinaan Organisasi**, Jakarta: Institut PPM.
- Hidayat. 2010. **Menyusun Skripsi & Tesis**. Bandung : Informatika Bandung.
- Handoko, Martin. 1992. **Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku**, Yogyakarta: Kanisius
- Imron, Ali. 1996. **Belajar Dan Pembelajaran**. Jakarta : PT Dunia Pustaka Jaya.
- Irawan. 2008. **Pengenalan Komputer Untuk Orang Awam**. Palembang : Maxikom
- Kountour, Ronny. 2005. **Statistik Praktis Pengolahan Data Untuk Penyusunan Skripsi dan Tesis**. Jakarta : PPM.
- Makmun, Abin Syamsudin. 2000. **Psikologi Kependidikan** . Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1976. **Kamus Umum Bahasa Indonesia**, Jakarta: Balai Pustaka
- Purwanto, M. Ngalim. 1982. **Psikologi Pendidikan**. Bandung : Remadja Rosdakarya.
- Riduwan. 2003. **Dasar-Dasar Statistik**, Bandung: Alfabeta, Cet. Ke-2.
- Rusyan, A. Tabrani; dkk, 1989. **Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar**, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Sasmoko. 2004. **Metode Penelitian**. Jakarta : FKIP – UKI .
- Slameto. 2003. **Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2008. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2003. **Metodologi Penelitian Pendidikan**. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Sudjana. 2002. **Metode Statistika**. Bandung : Tarsito.
- Sutanta, Eddy. 2005. **Pengantar Teknologi Informasi**. Jakarta : Graha Ilmu.
- Rachmat, Zuchri, dkk. 2008. **Pengembangan Bahan Ajar dan Bahan Ujian Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi**. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Atas.
- Wirodikromo, Sartono. 2006. **Matematika Untuk SMA Kelas XI**. Jakarta: Erlangga.
- Tim Supermath. 2008. **Intisari dan Bank Soal**. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.