

JURNAL KEPENDIDIKAN

Pengaruh Penggunaan Media PG2L Melalui Model Direct Instruction terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Persamaan Garis Lurus

Muhdar

Pendampingan Terhadap Guru Sekolah Menengah Pertama Mengidentifikasi Masalah Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Sri Sugiarto & Riadi Suhendra

Pengembangan Tes Diagnostik untuk Miskonsepsi pada Materi Usaha dan Energi Berbasis Adobe Flash Kelas XI di Ma Nw Samawa Sumbawa Besar Tahun Ajaran 2017/2018

Reni Eka Zafitri, Syarif Fitriyanto & Fahmi Yahya

Penerapan Kurikulum Berdiferensiasi dalam Setting Sekolah Inklusif (Studi Kasus di SDN Junrejo 1, SDN Beji 1, SD Lazuardi Kamila Gis dan SDN Bromantakan)

Dwi Arnia Ulfa, Sunardi & Abdul Salim

Implementasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII MTsN 1 Sumbawa Tahun Pelajaran 2017/2018

Tanti Septiawati, Nining Andriani, & Suharli

Pelatihan Pembuatan Media Lapbook Berbasis Saintifik untuk Guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Desa Lito

Wiji Noviati & Eryuni Ramdhayani

Pelatihan Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Moyo Hulu Tahun 2017

Indah Dwi Lestari & Syafruddin

Peran Guru dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja

Ana Merdekawaty

Pengembangan Bahan Ajar IPS Ekonomi Menggunakan Model *Dick and Carrey* Kelas X Semester I di SMAN 3 Sumbawa Besar

Erma Suryani & Fitri Hanay



JURNAL KEPENDIDIKAN

ISSN 2302-111X

VOLUME 2 NOMOR 2 FEBRUARI 2018

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samawa

Ketua Dewan Redaksi

Syarif Fitriyanto, M.Pd.

Dewan Redaksi:

Sri Sugiarto, M.Pd.
Junaidi, M.Pd.

Redaksi Pelaksana:

Sri Rahayu, S.Pd., M.E.
Eryuni Ramdhayani, M.Pd.

Mitra Bestari:

Prof. Dr. Mahsun, M.Hum.
Dr. Muhammad Sukri M.Hum.
Dr. Gunawan, M.Pd.
Dr. Inyoman Sutama, M.M.

Penerbit

FKIP Universitas Samawa

Jl. Raya Bay Pass Sering Sumbawa Besar

[Http://www.fkipunsa.ac.id/](http://www.fkipunsa.ac.id/)

Telp. 0371-625848; 21236, fax: 0371-625848 atau HP. 085338284278

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Daftar Isi	ii
Pengaruh Penggunaan Media PG2L Melalui Model Direct Instruction terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Persamaan Garis Lurus	
Muhdar.....	1
Pendampingan Terhadap Guru Sekolah Menengah Pertama Mengidentifikasi Masalah Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	
Sri Sugiarto & Riadi Suhendra	12
Pengembangan Tes Diagnostik untuk Miskonsepsi pada Materi Usaha dan Energi Berbasis Adobe Flash Kelas Xi di Ma Nw Samawa Sumbawa Besar Tahun Ajaran 2017/2018	
Reni Eka Zafitri, Syarif Fitriyanto & Fahmi Yahya	19
Penerapan Kurikulum Berdiferensiasi dalam Setting Sekolah Inklusif (Studi Kasus di SDN Junrejo 1, SDN Beji 1, SD Lazuardi Kamila Gis dan SDN Bromantakan)	
Dwi Arnia Ulfa, Sunardi & Abdul Salim.....	35
Implementasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII MTsN 1 Sumbawa Tahun Pelajaran 2017/2018	
Tanti Septiawati, Nining Andriani, & Suharli.....	48
Pelatihan Pembuatan Media Lapbook Berbasis Saintifik untuk Guru Taman Kanak-Kanak (TK) di Desa Lito	
Wiwi Noviati & Eryuni Ramdhayani	66
Pelatihan Pembuatan Herbarium Sebagai Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati pada Kelas VIII SMP Negeri 3 Moyo Hulu Tahun 2017	
Indah Dwi Lestari & Syafruddin.....	71
Peran Guru dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja	
Ana Merdekawati	77
Pengembangan Bahan Ajar IPS Ekonomi Menggunakan Model <i>Dick and Carrey</i> Kelas X Semester I di SMAN 3 Sumbawa Besar	
Erma Suryani & Fitri Hanaya	87

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PG2L MELALUI MODEL *DIRECT INSTRUCTION* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERSAMAAN GARIS LURUS

Oleh

Muhdar

Madrasah Tsanawiah Negeri 1 Bima
Muhdarm3@gmail.com

ABSTRACT

This paper is the result of an experimental study on the effectiveness of media Cork Board Linear Graph (CBLG) to the motivation and learning of mathematics in the matter straight line equation. Design research using experimental class and control class. The results of this study indicate that the use of media CBLG through direct instruction model of a positive effect on motivation and learning mathematics in particular the equation of a straight line material. This is shown by the average classroom of learning motivation. Average of motivation of the experiment class was 85,16, the control class was 77,21. Based on the analysis of the results of learning gains between pretest and posttest in the experimental classes obtained an average gain of 0.60 and the normalized derived control class average normalized gain of 0.47. The difference in the average motivation to learn and gain an average of the results of learning mathematics between the experimental class and the control class were tested using t-test formula. The results of t-test analysis (Levene's test) was concluded that there are significant differences in motivation and learning outcomes between the classes that use CBLG media through direct instruction models (experimental class) with a class that simply applying the model direct instruction (class control).

Keywords: *CBLG, direct instruction, motivation, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khas. Objek matematika merupakan benda pikiran yang sifatnya abstrak dan tidak dapat diamati dengan panca indra. Objek matematika berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep yang abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif (Abdussakir, 2009). Ciri keabstrakan dan ciri lainnya yang tidak sederhana menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari, sehingga banyak peserta didik yang merasa

kesulitan belajar matematika. Oleh karena itu perlu ada jembatan yang bisa menghubungkan antara keilmuan matematika dan pembelajaran matematika. Salah satu cara untuk menjembatani matapelajaran matematika yang bersifat abstrak tersebut agar mudah dipahami oleh peserta didik adalah dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran matematika.

Pencapaian hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh banyak faktor disamping karena materi matematika memiliki karakter khusus yaitu bersifat

abstrak sehingga relatif sulit dipelajari, faktor lain yang sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa adalah faktor motivasi belajar. Fathurrohman dan Sutikno (2007) menulis bahwa motivasi merupakan kekuatan maha dahsyat dalam diri manusia. Persoalan prestasi belajarpun seringkali merupakan persoalan motivasi. Menurut Petri (Afgani, 2011) motivasi adalah sebuah konsep yang dipergunakan untuk menggambarkan kekuatan untuk melakukan sesuatu atau untuk mengorganisasikan keinginan dan tingkah laku secara langsung. Donald (Sardiman, 2011) menjabarkan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Keller (1987) membedakan karakteristik motivasi kedalam empat aspek yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (percaya diri), dan *Satisfaction* (kepuasan) yang disingkat dengan ARCH. *Attention* adalah membangkitkan dan mempertahankan rasa ingin tahu dan minat, *Relevance* merupakan upaya menghubungkan materi pelajaran dengan kebutuhan, minat dan motivasi. Sedangkan *Confidence* adalah adanya kepercayaan atau keyakinan diri akan keberhasilan, sukses dan mampu menghadapi hambatan atau kesulitan dalam belajar. *Satisfaction* merupakan suatu perasaan

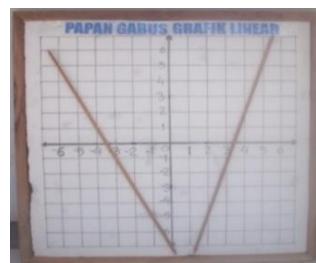
senang atau puas karena telah mencapai apa yang diharapkan atau tercapainya tujuan.

Materi persamaan garis lurus merupakan salah satu materi pembelajaran yang cukup sulit dipahami siswa. Materi Persamaan Garis Lurus sangat membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memvisualisasikan materi sehingga menjadi sesuatu yang konkrit bukan hanya sekumpulan materi yang bersifat abstrak. Materi persamaan garis lurus identik dengan menggambar garis lurus, mengamati karakter atau sifat-sifatnya. Membelajarkan materi tersebut banyak bersentuhan dengan kegiatan menggambar dan mengamati garis lurus pada grafik cartesius. Pembelajaran dengan fokus dua kegiatan pokok tersebut jika tidak dipersiapkan dan direncanakan dengan baik melalui media pembelajaran yang sesuai maka akan timbul beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya bahwa untuk menggambar garis lurus pada diagram cartesius membutuhkan waktu yang lama sehingga guru kesulitan menggambar jenis-jenis garis lurus beserta karakteristiknya masing – masing. Keterbatasan ini menyebabkan kemungkinan besar siswa tidak dapat secara utuh memahami materi persamaan garis lurus.

Bertolak dari beberapa permasalahan tersebut, penulis telah merancang dan membuat sebuah media pembelajaran yang

penulis namakan Papan Gabus Grafik Linear yang disingkat dengan PG2L. Media pembelajaran PG2L merupakan sebuah media sederhana yang dapat memvisualisasikan secara akurat tentang garis lurus. Media PG2L terdiri dari dua bagian utama yaitu papan tripleks bergabus dan kayu panjang bulat berdiameter $\pm 0,4$ cm yang berfungsi sebagai garis lurus. Bagian papan terbuat dari selembar papan tripleks yang berbentuk persegi ukuran ± 80 cm x 80 cm yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Pada bagian pinggir papan tripleks dipasang lis yang lebarnya ± 3 cm yang berfungsi untuk memperkuat papan. Dibagian dalam papan ditempel gabus yang pinggirnya menempel pada pinggir bagian dalam lis. Tebal gabus ± 1 cm. Pada permukaan gabus dibuat petak persegi seperti kertas berpetak. Di bagian tengah dibuat grafik cartesius yang sumbu x dan y berpotongan saling tegak lurus di tengah. Sedangkan bagian kayu bulat yang berbentuk seperti antena (selanjutnya penulis sebut garis berarah) bagian ujung-ujungnya dibuat seperti panah berarah , sepanjang kayu dibuatkan skala yang ukurannya sama dengan skala pada sumbu cartesius. Pada bagian tengah dipasang dua paku kecil atau jarum pentul yang kira $\pm 0,8$ cm diukur dari permukaan kayu . Paku tersebut berfungsi untuk ditancapkan ke gabus jika kita hendak memperlihatkan garis

lurus yang dibuat. Bentuk media PG2L dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Media PG2L

Penerapan media pembelajaran PG2L akan memperoleh hasil yang maksimal jika mempertimbangkan strategi atau model pembelajaran yang tepat guna membantu memfasilitasi penggunaan media PG2L tersebut. Berdasarkan karakteristik media PG2L dan kajian terhadap beberapa model pembelajaran maka model pembelajaran *direct instruction* (model pembelajaran langsung) menjadi salah satu pilihan sebagai model pembelajaran yang dapat memfasilitasi penggunaan media pembelajaran PG2L dengan baik.

Model *direct instruction* atau pembelajaran langsung merupakan model mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah (Sutawidjaja dan Afgani, 2011). Menurut Kardi dan Nur dalam (Sutawidjaja dan Afgani, 2011) langkah-langkah (sintaks)

model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut (1) Menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa (*estabilishing set*), (2) Presentasi dan Demonstrasi (*presentation and demonstration*), (3) Contoh (*examples*) yang didefinisikan sebagai obyek fisik atau action, model konkret, gambar, narasi, diagram, deskripsi verbal dan simbolik, yang digunakan untuk tujuan memberikan ilustrasi yang spesifik atas fakta, konsep, prosedur, prinsip, aturan atau kaidah, (4) Dimensi eksplanasi dan demonstrasi, (5) *Frameworks* yaitu keterkaitan unit elemen-elemen dan konsep-konsep dalam suatu gambaran yang koheren (berkaitan logis), (6) Memberikan latihan terbimbing (*guided practice*), (7) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik (*feedback*), (8) Memberikan kesempatan latihan mandiri (*extended practice*).

Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan pengaruh antara penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* dengan tidak menggunakan media PG2L terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada kelas VIII MTsN 1 Bima

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penggunaan media PG2L melalui model

direct instruction dengan tidak menggunakan media PG2L terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada kelas VIII MTsN 1 Bima.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimental* dengan menggunakan dua model penelitian yaitu : *Static Group Design model* dan *Nonrandomized pretest-posttest control group design*. Desain dengan model *Static Group Design model* dilaksanakan dengan memberikan variasi tertentu pada kelompok eksperimen dan memberikan variasi lain pada kelompok kontrol. Pengelompokan subjek kedalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan melalui randomisasi tetapi berdasarkan kelompok yang sudah ada (Sugilar dan Juandi, 2011). Desain penelitian ini menggunakan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain *static group design model* khusus untuk mengetahui pengaruh yaitu penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* terhadap motivasi belajar matematika. Pengukuran data motivasi belajar diperoleh menggunakan instrumen angket motivasi belajar.

Desain model *Nonrandomized pretest-posttest control group design* merupakan model pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak

ditentukan melalui kegiatan randomisasi (Sugilar dan Juandi, 2011). Pemilihan desain penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran persamaan garis lurus dimana pada masing-masing kelas diberi pretest dan posttest. Pengukuran hasil belajar menggunakan instrumen tes hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada MTsN 1 Bima mulai bulan September s/d Desember 2014. Populasi penelitian sebanyak 97 siswa dengan rincian 50 orang laki-laki dan 47 orang perempuan dengan distribusi kelas eksperimen sebanyak 33 orang dan kelas kontrol sebanyak 34 orang. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana teknik penarikan sampel pada populasi yang berorientasi kepada tujuan yang spesifik dari penelitian, dimana karakteristik sampel dan populasi diketahui oleh peneliti sejak awal (Riyanto, 2001)

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui cara – cara sebagai berikut : (1) Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap obyek atau aspek yang ingin diteliti, (2) Kuesioner, yaitu pengumpulan data yang dilakukan melalui pemberian sejumlah atau daftar pertanyaan kepada responden yang menjadi sampel penelitian, (3) Wawancara, yaitu pengumpulan data yang dilaksanakan

dengan bertanya langsung kepada responden yang mengetahui atau berhubungan dengan data yang dikumpulkan, (4) Tes yaitu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan arah penelitian melalui pemberian sejumlah soal untuk diselesaikan dalam waktu dan bentuk tertentu, (5) Studi kepustakaan, yaitu kegiatan yang memanfaatkan buku – buku, internet, majalah, Koran, dan media lainnya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

Tahapan analisis data adalah analisis deskriptif , analisis gain ternormalisasi dan analisis signifikansi perbedaan. Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan tentang suatu data. Analisis deskriptif yang digunakan pada penelitian ini adalah menghitung jumlah, nilai maksimum dan minimum, rata-rata , simpangan baku, serta menampilkan data dalam bentuk tabel dan diagram. Perhitungan jumlah, rata-rata dan simpangan baku dari data dilakukan dengan menggunakan program MS Exel, program Anates dan program SPSS versi 16.0

Analisis gain ternormalisasi dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar perubahan hasil belajar yang diperoleh siswa antara sebelum dan setelah baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Teknik analisis terhadap data hasil tes menggunakan *gain score* ternormalisasi rata-rata, yaitu *gain score* rata-rata aktual dibagi

dengan gain rata-rata aktual maksimum yang mungkin. Hake (1988) menulis apabila dirumuskan maka gain ternormalisasi dapat dihitung dengan rumus.

$$(g) = \frac{\%(postes) - \%(pretes)}{100 - \%(pretes)}$$

Klasifikasi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ditandai oleh besarnya $\langle g \rangle$, jika $\langle g \rangle$ yang diperoleh adalah lebih dari 0,7 maka perubahannya dikategorikan tinggi, jika $\langle g \rangle$ berkisar antara 0,3 sampai 0,7 maka perubahannya dikategorikan sedang, sedangkan jika $\langle g \rangle$ nilainya kurang dari 0,3 maka perubahannya dikategorikan rendah (Wiyanto, 2008)

Uji signifikansi perbedaan dimaksudkan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Oleh karena rumusan masalah dalam penelitian ini bersifat komparatif maka uji hipotesinya menggunakan uji hipotesis komparatif. Uji komparatif yang digunakan adalah uji t (t-test) yaitu model uji Independent Sample t-test yang diolah menggunakan program SPSS versi 16.0. Secara statistik rumusan masalah dibuat dalam hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_1) dimana H_0 adalah tidak ada perbedaan pengaruh antara penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* dengan tidak menggunakan media PG2L terhadap motivasi dan hasil belajar siswa

dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada kelas VIII MTsN 1 Bima, sedangkan H_1 adalah ada perbedaan pengaruh antara penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* dengan tidak menggunakan media PG2L terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada kelas VIII MTsN 1 Bima.

Kesimpulan hasil analisis atau uji signifikansi perbedaan data diperoleh dengan memperhatikan nilai signifikansi (sig) dalam tabel output data hasil pengolahan komputer dengan ketentuan jika nilai sig lebih kecil dari nilai alpha yang ditentukan (0,05) maka hipotesis nol ditolak atau dengan kata lain menerima hipotesis alternatif (Sugilar dan Juandi, 2011).

HASIL TEMUAN PENELITIAN

Data temuan penelitian adalah data motivasi belajar dan data hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilaksanakan setelah siswa mengikuti perlakuan sebagaimana yang telah dijelaskan dalam desain penelitian, diperoleh data motivasi belajar matematika untuk masing – masing kelas sebagaimana terdeskripsikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Deskripsi Data Nilai Motivasi Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori Data	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai maksimal	95,00	91,9
Nilai minimal	70,70	65,3
Simpangan baku	6,04	7,36
Nilai rata-rata	85,16	77,21

Data hasil belajar diperoleh sesuai dengan desain penelitian yaitu hasil belajar pretest dan hasil belajar posttest. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai dengan desain penelitian dan skenario pembelajaran yang dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kepada masing-masing kelas tersebut diberikan pretest kemudian setelah pelaksanaan tindakan diberikan posttest. Deskripsi umum dari data hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Deskripsi Data Nilai Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ukuran Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Post test	Pre test	Post test	Pre test
Nilai maksimal	100	50	85	50
Nilai minimal	40	15	45	10
Simpangan baku	17,5	9	9,47	9,36
Nilai rata-rata	73,0	32,9	64,1	31,1

Berdasarkan analisis gain ternormalisasi diperoleh data gain ternormalisasi kelas eksperimen dengan rincian: gain ternormalisasi rata-rata 0,62, gain ternormalisasi minimal adalah 0,25 dan gain ternormalisasi maksimum adalah

1,00. Data gain ternormalisasi kelas kontrol adalah gain ternormalisasi rata – rata adalah 0,46, gain ternormalisasi minimal adalah 0,25 dan gain ternormalisasi maksimal adalah 0,71. Analisa data tersebut menunjukkan bahwa gain hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari gain hasil belajar kelas kontrol.

Untuk menguji signifikansi perbedaan pencapaian motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji signifikansi menggunakan uji t dengan model uji independent sample t –tes dengan bantuan program SPSS versi 16.0. yang outputnya seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Deskripsi Output Uji t Data Motivasi Belajar Matematika

Motivasi	Independent Samples Test							
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Motivasi	Equal variances assumed		1,842	.179	4,855	65	,000	8,00758 1,64924 4,7138 11,30134
	Equal variances not assumed				4,870	63,273	,000	8,00758 1,64438 4,7218 11,29333

Hasil uji t data motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi (sig. 2 tailed) sebesar 0,000 dimana nilai signifikansi data tersebut lebih kecil dari 0,05 (nilai sig < 0,05) maka diperoleh kesimpulan untuk menerima hipotesis alternatif yaitu ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* dengan tidak menggunakan media PG2L

terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada kelas VIII MTsN 1 Bima.

Tabel 4 Deskripsi Output Uji t Data Gain Ternormalisasi Hasil Belajar Matematika
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper		
Gain	1.736	.192	4.152	65	.000	.15272	.03678	.07927	.22617
Equal variances assumed				4.132	57.676	.000	.15272	.03696	.07872
Equal variances not assumed									.22671

Hasil uji t data gain ternormalisasi hasil belajar matematika diperoleh nilai signifikansi (sig.2-tailed) sebesar 0,000. Nilai sig. untuk data tersebut lebih kecil dari 0,05 (nilai sig < 0,05) maka diperoleh kesimpulan untuk menerima hipotesis alternatif yaitu ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* dengan tidak menggunakan media PG2L terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada kelas VIII MTsN 1 Bima. Dengan demikian perbedaan nilai rata-rata motivasi belajar dan rata-rata gain ternormalisasi hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah signifikan dan berlaku pada populasi.

PEMBAHASAN

Memperhatikan hasil analisis motivasi belajar matematika yang telah dicapai oleh siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media PG2L melalui model

direct instruction dan pembelajaran yang tidak menggunakan media PG2L diperoleh bahwa nilai rata-rata motivasi belajar matematika kedua kelompok siswa tersebut berbeda secara signifikan, dimana nilai rata-rata motivasi belajar yang dicapai siswa pada kelas eksperimen adalah 85,16 sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol adalah 77,15.

Analisis terhadap hasil pengukuran motivasi belajar siswa menunjukkan beberapa aspek yang sangat menonjol dari pengaruh penggunaan media PG2L dalam pembelajaran persamaan garis lurus yang difasilitasi oleh model pembelajaran *direct instruction* adalah (1) media PG2L menarik perhatian siswa, (2) materi pokok persamaan garis lurus hampir secara keseluruhan dapat divisualisasikan dengan media PG2L, (3) pemberian contoh dan soal latihan yang berulang melalui media PG2L memberikan kejelasan dan memotivasi semangat kompetisi, (4) meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, (5) demonstrasi dan eksplanasi melalui media PG2L semakin memperjelas terhadap materi pembelajaran.

Penelitian yang sama telah dilaksanakan oleh praktisi dan peneliti dalam bidang pendidikan manca negara yang melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. David dan Beverly

(2005) meneliti bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Demikian juga hasil penelitian Bernard yang mengungkapkan pada laporan hasil penelitian tesisnya bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar tetapi pengaruhnya tidak signifikan. Bates dan Carol dalam Florence (2011) menyatakan dari berbagai hasil penelitian di negara-negara maju ditemukan bahwa penggunaan media sebagai sumber pembelajaran memainkan peranan yang sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar.

Telaah dan analisis terhadap hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media PG2L dan penerapan model pembelajaran *direct instruction* terhadap hasil belajar matematika tersebut di atas baik analisis deskriptif maupun analisis terhadap hipotesis penelitian memberikan gambaran yang jelas bahwa penggunaan media PG2L dan penerapan model *direct instruction* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan garis lurus. Hal tersebut ditunjukkan oleh data penelitian dimana nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar yang dicapai oleh kelas kontrol. Pengukuran atau tes hasil belajar yang diberikan setelah perlakuan (posttest) pada kelas eksperimen mencapai

nilai rata-rata 72,9 sedangkan posttest pada kelas kontrol hanya menghasilkan nilai rata-rata 64,1.

Perbedaan pencapaian hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga diperkuat oleh data pencapaian gain antara nilai posttest dan pretest kedua kelas tersebut. Hal ini terlihat dari besarnya perubahan nilai rata-rata antara posttest dan pretest masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil belajar matematika pada posttest adalah 72,9 pretestnya adalah 32,9 atau gain rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 40 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata posttest adalah 64,1 dan nilai rata-rata pretestnya 31,9 sehingga gain rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 32,2.

Analisis gain ternormalisasi dari hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol juga menjadi salah satu analisa yang dipergunakan untuk melihat besarnya pengaruh dari penggunaan media PG2L melalui model pembelajaran *direct instruction* terhadap hasil belajar matematika pada kompetensi persamaan garis lurus. Nilai rata-rata gain ternormalisasi kelas eksperimen adalah 0,62 sedangkan nilai rata-rata gain ternormalisasi kelas kontrol adalah 0,46.

Analisis secara teoritis sangat mendukung pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar. Banyak

pakar pendidikan yang telah mengekspos bahwa media pembelajaran memegang peranan yang vital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Aqib (2003) menulis beberapa kesimpulan hasil penelitian para ahli, seperti Dr. William Allen, dari *California University* ; Dr. Wilbur Schramm dari *Stanford University* ; serta Dr. Ray Carpenter dan Dr. loran C Twyford dari Depertemen Pendidikan Negara bagian *New York* yang menyimpulkan bahwa berbagai macam media pengajaran memberikan bantuan sangat besar kepada siswa dalam proses belajar-mengajar. Namun demikian, peran yang dimainkan guru itu sendiri juga menentukan terhadap efektifitas penggunaan media dalam pengajaran. Media pembelajaran memegang peranan yang sangat strategis dalam pembelajaran karena media merupakan perantara atau sarana menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa.

Craig, L.S (2012) mengemukakan bahwa media memiliki peranan yang vital dalam pembelajaran antara lain : (1) *attracting attention* (menarik perhatian), (2) *developing interest* (mengembangkan minat), (3) *adjusting the learning climate* (menyesuaikan iklim belajar), (4) *promoting acceptance* (mempromosikan penerimaan).

Berdasarkan hasil penelitian Edgar , Finn dan Hoban dalam Rohani (1997) bahwa apabila Audio Visual Aids (media)

digunakan secara baik akan memberikan sumbangsih pendidikan sebagai berikut :(1) Memberikan dasar pengalaman konkret bagi pemikiran dengan pengertian – pengertian abstrak, (2) Mempertinggi perhatian anak, (3) Memberikan realitas sehingga mendorong adanya *self activity*, (4) Memberikan hasil belajar yang permanen, (5) Menambah perbendaharaan bahasa anak yang benar-benar dipahami (tidak verbalistik) dan (6) Memberikan pengalaman yang sukar diperoleh dengan cara lain.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* dengan tidak menggunakan media PG2L dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada kelas VIII MTsN 1 Bima.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara penggunaan media PG2L melalui model *direct instruction* dengan tidak menggunakan media PG2L dalam pembelajaran persamaan garis lurus pada kelas VIII MTsN 1 Bima.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussakir. (2009). Pentingnya Matematika Dalam Pemikiran Islam. Makalah

- disajikan pada Seminar Internasional, *The Role of Sciences and Technology in Islamic Civilization* pada tahun 2009. UIN Malang.
- Afghani D, J. (2011). *Analisis Kurikulum Matematika* (Modul S2), Jakarta : Universitas Terbuka.
- Aqib, Z. (2003). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya : Insan Cendekia.
- Craig, S.L. *Instructional Media : Select and Use* . Diambil tanggal 24 Desember 2012
http://www.umdnj.edu/idsweb/idst53_30/instructional_media.htm
- David, L.R. & Beverly J.W.T. (2005). *The Effect of Instructional Media on Learner Motivation*. Marshall University Graduate College. Int'l of Instructional Media Volume 32 (4) 2005.
- Fathurrohman,P & Sutikno, M.S, (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman konsep Umum Dan Konsep Islam*, Bandung : PT Refika Aditama.
- Florence, Y.O. (2011). *Motivation : The Most Ignored Faktor in Classroom Instruction in Kenyan Secondary Schools*. International Journal of Scince and Technology Volume 1 No.6 Desember 2011 : Moseno University College, Kenya. <http://www.ejournalofsciences.org>.
- Ghufron, A & Sutama (2011). *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Modul S2), Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hake, R. (1988). *Interactive-Engagement vs Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses*. *Am. J. Phys.* 64-74.
- Keller, J.M. (1987). *The Systematic Process of Motivational Design Performance and Instruction*. Diambil dari *Journal Educational Technology System*, Vol.31 (4) 423-439, 2002 – 2003.
- Lambas,dkk. (2005). *Materi Pelatihan Terintegrasi Matematika 3*, Jakarta : Depdiknas.
- Purwanto, M. N. (2003). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rianto. Y, (2001). *Metodologi Penelitian pendidikan*, Surabaya : SIC.
- Rohani, A. (1997) *Media Instruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman, (2011). *Model – Model Pembelajaran* , Jakarta : Rajawali Pers.
- Sardiman, AM. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugilar, Juandi, D. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Matematika (Modul S2)*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wiyanto, (2008). *Menyiapkan Guru Sains Mengembangkan Kompetensi Laboratorium*, Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.