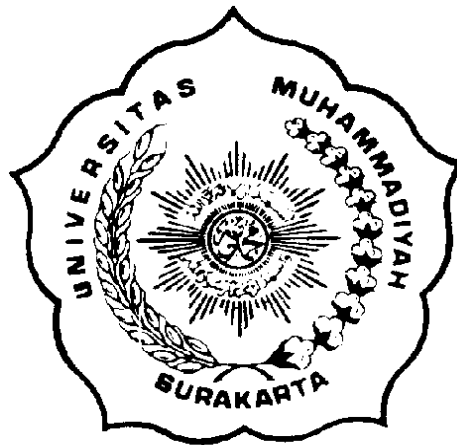


PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
(PTK Pembelajaran Matematika Kelas X PM 1 Semester Genap
SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Ajaran 2011/2012)

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Matematika



Oleh:

TRIA SUGIYARNI

A 410 080 278

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2012

PERSETUJUAN

**NASKAH PUBLIKASI
PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA
DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
(PTK Pembelajaran Kelas X Pemasaran 1 SMK N 1 Banyudono)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

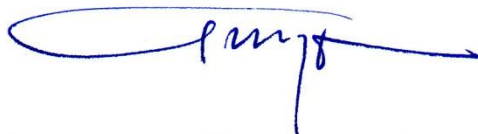
TRIA SUGIYARNI

A410080278

Disetujui untuk dipertahankan

Dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

Pembimbing I



Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom

Tanggal:

Pembimbing II



Drs. Slamet HW, M. Pd

Tanggal:

PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
(PTK Pembelajaran Matematika Kelas X Pemasaran 1
SMK Negeri 1 Banyudono)

Oleh:

Tria Sugiyarni¹, Budi Murtiyasa², dan Slamet HW³

¹Pendidikan Matematika, FKIP, threeda_ayu@yahoo.com

²Pembimbing 1, FKIP, bdmurtiyasa@yahoo.com

³Pembimbing 2, FKIP, slamethw0406@yahoo.com

Abstract

This research has purpose to determine the increased interest in studying sequences and series in the class X Marketing 1 SMK Negeri 1 Banyudono with interactive learning media using Macromedia Flash 8. This type of research is the Classroom Action Research (CAR). The subject receives the action is a class X student of SMK Negeri 1 Marketing 1 Banyudono totaling 36 students, and the giver and the subject of a class action is a math teacher Marketing X 1 SMK Negeri 1 Banyudono. Methods of data collection is done through observation, field notes, tests, and documentation. Conducted the data analysis techniques with a qualitative descriptive model of the flow, that is data were analyzed from the act of learning is implemented and developed during the learning process. The results of this study indicate the presence of increasing interest in learning, there can be seen from the increasing interest in learning indicators, namely: (1) students' interest in preparing textbooks increased from 19.4% to 69.4%, (2) student interest in the task increased from 13.9% to 61.1% (3) students' interest in answering questions from teachers increased from 5.6% to 44.4% (4) interest of the students pay attention to the lessons increased from 11.1% to 54, 7%. This reseach has conclusion that the use of interactive learning media using Macromedia Flash 8 to enhance interest in learning the sequences and series in the class X Marketing 1 SMK Negeri 1 Banyudono.

Keywords: interest, interactive_media, macromedia_flash8

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini telah memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam dunia pendidikan. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dimanfaatkan oleh manusia sebagai media pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan.

Pendidikan merupakan masalah yang penting bagi manusia, karena menyangkut kelangsungan hidup manusia dan tingkat kecerdasan bangsa. Manusia tidak cukup hanya tumbuh dan berkembang dengan dorongan alamiah saja, tetapi perlu pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan sumber daya manusia yang tangguh. Dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan manusia dapat mengembangkan dirinya, sehingga dapat mengatasi dan memenuhi kebutuhan hidup yang semakin kompleks. Pendidikan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan, baik seseorang, keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peran paling penting dalam pendidikan karena dilihat dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika disekolah, lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, serta pelaksanaan pendidikan matematika diberikan pada semua jenjang pendidikan dimulai dari SD sampai perguruan tinggi. Maka dari itu

pelajaran matematika harus diusahakan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa merasa tertarik untuk mempelajarinya.

Pada umumnya guru menyadari bahwa matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati, banyak ditakuti, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Salah satu faktor penyebab adalah penyampaian materi pelajaran matematika yang dirasa kurang menarik dan kurang diminati siswa. Untuk itu diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika.

Menurut Sutjipto (2001) minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu obyek, orang, masalah, atau situasi yang mempunyai kaitan dengan dirinya. Artinya, minat harus dipandang sebagai sesuatu yang sadar. Karenanya minat merupakan aspek psikologis seseorang untuk menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorong yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tersebut.

Rendahnya minat siswa sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar yang berakibat pula pada rendahnya hasil belajar. Mengingat pentingnya minat siswa yang berpengaruh terhadap semangat belajar siswa, maka perlu dicari solusi yang tepat untuk meningkatkan minat siswa. Beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa antara lain: 1) menggunakan metode mengajar yang bervariasi, 2) menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, 3) menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa, 4) memberi hadiah kepada siswa yang berprestasi dan sebaliknya, 5) menggunakan alat peraga, 6) belajar dan bermain, 7) menggunakan media pembelajaran dan lain-lain.

Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran yang sama juga terjadi di SMK Negeri 1 Banyudono ditemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran matematika dikelas minat siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari: 1) minat siswa dalam mempersiapkan buku pelajaran (13,15%), 2) minat siswa dalam mengerjakan tugas (10,52%), 3) minat siswa dalam menjawab pertanyaan (19,57%), dan 4) minat siswa memperhatikan pelajaran (15,79%).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dalam mengajar matematika guru harus berusaha agar siswa lebih tertarik dan mengikuti pelajaran dengan perasaan gembira sehingga dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran matematika. Dengan media pembelajaran interaktif diharapkan siswa akan lebih tertarik dengan matematika. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Salah satu cara yang digunakan yaitu dengan membuat suatu perencanaan pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash, dimana flash tersebut mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya khususnya dalam penyampaian materi pada siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Kelebihan tersebut antara lain gambar, animasi, dan suara yang mempunyai daya tarik tersendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendiskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas X PM 1 SMK Negeri 1 Banyudono dengan media

interaktif menggunakan *Macromedia Flash*. Indikator keberhasilannya adalah siswa mempersiapkan buku pelajaran sebelum pembelajaran berlangsung, mengerjakan tugas dari guru, menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran. Penelitian ini dikatakan berhasil jika ke empat aspek diatas mengalami peningkatan minimal dengan batas 50%.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif , sedangkan desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara guru matematika dan peneliti. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan pada suatu kelas untuk mengetahui akibat dari suatu tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif dan penelitian ini dilakukan berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi guru dalam mengajar. Penelitian tindakan kelas bercirikan adanya perbaikan terus menerus terhadap praktek pembelajaran dimana dari perbaikan tersebut akan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi, dan 5) evaluasi.

Perencanaan dan penyusunan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan adalah mengidentifikasi masalah dan perencanaan solusi masalah yang diharapkan dapat digunakan untuk merumuskan permasalahan yang dihadapi oleh siswa terutama yang berhubungan dengan minat siswa dalam belajar matematika. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu: 1) pemilihan

media yang tepat dalam proses belajar mengajar, 2) menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik), 3) mengingatkan kompetensi belajar 4) memberi umpan balik (feed back), 5) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar matematika adalah pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Proses pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru, akan menyebabkan kurang optimalnya minat belajar siswa. Hal ini disebabkan karena guru berperan aktif dalam memberikan materi sedangkan siswa dengan pasif menerima materi yang disampaikan oleh gurunya.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan, dari perencanaan yang ada diimplementasikan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sesuai dengan rencana, namun pelaksanaan penelitian bersifat fleksibel tidak harus mutlak sesuai dengan rencana. Kefleksibelan perlu digunakan dalam usaha mencapai perbaikan karena dalam situasi nyata sering terjadi hal-hal yang tidak diduga. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama tindakan berlangsung. Peneliti tidak hanya mengamati dan mencatat, tetapi juga menemukan hal-hal yang semula tidak terungkap dalam diskusi dengan guru pada dialog awal sebab bersifat fleksibel.

Sedangkan untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan, penelitian ini menggunakan: (1) metode observasi untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan belajar matematika

siswa di kelas, (2) tes digunakan sebagai dasar untuk mengelompokkan subjek penelitian dalam kemampuan penguasaan materi pelajaran serta digunakan untuk memperoleh data nilai dari siswa dalam mengerjakan soal matematika sebelum dan setelah pemberian tindakan, (3) wawancara untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung, dan (4) dokumentasi digunakan untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu melalui buku-buku maupun arsip yang berhubungan dengan yang akan diteliti. Penerapan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* ini diaplikasikan pada pokok bahasan barisan dan deret pada siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Banyudono dengan melibatkan guru mata pelajaran matematika.

Analisis hasil pada penelitian ini ditekankan pada minat siswa dalam menyiapkan buku sebelum pembelajaran, minat siswa dalam mengerjakan tugas, minat siswa dalam menjawab pertanyaan, dan minat siswa dalam memperhatikan pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* mendapat tanggapan positif dari guru, hal ini terbukti dari adanya peningkatan indikator-indikator minat siswa dalam belajar matematika pada pokok bahasan barisan dan deret. Tindakan mengajar yang dilakukan guru dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Tindakan mengajar yang dilakukan sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu menciptakan iklim

pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif sehingga siswa tidak hanya pasif dalam mengikuti pembelajaran. Selama pembelajaran siswa juga dapat terlibat aktif.

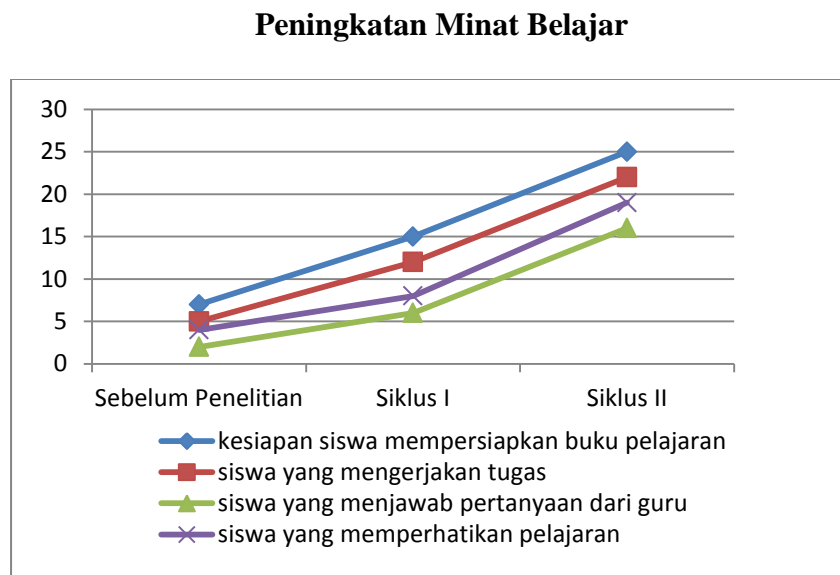
Berdasarkan tindakan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* secara keseluruhan minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Minat yang dimaksud adalah minat siswa dalam menyiapkan buku sebelum pembelajaran, minat siswa dalam mengerjakan tugas, minat siswa dalam menjawab pertanyaan, dan minat siswa dalam memperhatikan pelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses tindakan kelas mengenai minat belajar matematika siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Banyudono dapat disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1

Data Peningkatan Minat Belajar Siswa

Aspek	Sebelum Penelitian	Sesudah Penelitian	
		Putaran I	Putaran II
1. Siswa mempersiapkan buku pelajaran	7 siswa (19,4%)	15 siswa (41,7%)	25 siswa (69,4%)
2. Siswa yang mengerjakan tugas	5 siswa (13,5%)	12 siswa (33,3%)	22 siswa (61,1%)
3. Siswa yang menjawab pertanyaan	2 siswa (5,6%)	6 siswa (16,7%)	16 siswa (44,4%)
4. Siswa yang memperhatikan pelajaran	4 siswa (11,1%)	8 siswa (22,2%)	19 siswa (54,7%)

Gambar 1 menunjukkan peningkatan minat siswa dalam belajar matematika. Adapun data hasil peningkatan indikator minat yang diamati disajikan sebagai berikut.



Gambar 1
Peningkatan Minat Belajar

Gambar diatas menunjukkan bahwa perubahan tindakan belajar yang berkaitan dengan minat belajar siswa dalam pembelajaran setelah dilakukan tindakan selama 2 putaran. Minat siswa pada putaran pertama sampai dengan putaran terakhir mengalami peningkatan. Minat siswa dalam pembelajaran dibatasi dalam hal mempersiapkan buku pelajaran, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan dari guru, dan memperhatikan pelajaran. Kenaikan jumlah siswa yang mempersiapkan buku pelajaran 25 siswa (69,4%), banyaknya siswa yang mengerjakan tugas mencapai 22 siswa (61,1%), banyaknya siswa yang menjawab

pertanyaan dari guru sebanyak 16 siswa (44,4%), dan banyaknya siswa yang memperhatikan pelajaran mencapai 19 siswa (54,7%).

Pengamatan yang dilakukan peneliti, bahwa selama tindakan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* diperoleh hasil bahwa minat belajar matematika siswa sudah mulai mengalami peningkatan yang signifikan. Guru tidak lagi mendominasi pembelajaran dan sudah mengkondisikan siswa untuk dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan diskusi kelompok juga sudah tidak didominasi oleh siswa yang pandai. Guru juga sudah melibatkan siswa dalam membuat kesimpulan mengenai materi yang dipelajari. Selain itu siswa juga dituntut untuk menyajikan hasil karya (mempresentasikan hasil diskusi). Dalam kegiatan diskusi kelompok harus ada kerjasama antarsiswa dalam satu kelompok.

Secara keseluruhan setelah penerapan tindakan kelas dari putaran I sampai dengan putaran II dengan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Banyudono. Hal tersebut dapat dicapai karena sekolah tersebut merupakan sekolah standar nasional dengan input siswa yang rata-rata mempunyai nilai bagus. Selain itu tenaga pendidik yang rata-rata lulusan sarjana. Disekolah tersebut telah tersedia sarana dan prasarana yang mendukung berlangsungnya pembelajaran.

Penelitian tentang peningkatan minat belajar matematika telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, salah satunya telah dilakukan oleh Nwaocha Vivian Ogochukwu (2010). Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah pada media pembelajaran yang digunakan. Sedangkan persamaannya terletak pada

hasil yang dicapai yaitu peningkatan minat belajar matematika. penelitian yang dilakukan oleh Nwaocha Vivian Ogochukwu (2010) menyebutkan “*Enhancing students interest in mathematics via multimedia presentation. Students feel that the multimedia presentation was better at helping them to keep up with the subject in contrast to the traditional presentation method*”. Nwaocha menunjukkan bahwa meningkatkan minat dalam matematika siswa melalui *presentasi multimedia*. Siswa merasa bahwa multimedia presentasi lebih baik dalam membantu mereka untuk bersaing dengan metode presentasi tradisional. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti belum digunakan dalam penelitian sebelumnya. Penerapan media pembelajaran ini dapat mengkondisikan siswa untuk lebih memperhatikan dalam pembelajaran. Siswa lebih merasa tertarik untuk memperhatikan pembelajaran yang telah disampaikan guru.

James L. Mohler (2001) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar dan juga memberi kesempatan siswa belajar aktif dibandingkan dengan metode tradisional.

Ye Wang (2010) menyebutkan bahwa teknologi sangat berpengaruh dalam pembelajaran, khususnya bagi guru dalam proses belajar mengajar. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa

tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran dikelas dan guru tidak merasa diabaikan.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam penelitian yang telah dilakukan peneliti, berarti peneliti memperkuat penelitian-penelitian terdahulu dan memperkuat pendapat para ahli. Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* telah meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Banyudono. Hal ini mendukung diterimanya hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu jika guru menerapkan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran akan meningkatkan minat belajar matematika siswa.

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Banyudono. Hal tersebut dapat dilihat dari tercapainya indikator-indikator minat belajar matematika sebagai berikut: (1) minat siswa dalam mempersiapkan buku pelajaran sebelum pembelajaran berlangsung dari 19,4% sebelum tindakan menjadi 69,4% pada akhir tindakan, (2) minat siswa dalam mengerjakan tugas dari guru dari 13,9% sebelum tindakan menjadi 61,1% pada akhir tindakan, (3) minat siswa dalam menjawab pertanyaan dari 5,6% sebelum tindakan menjadi 44,4% pada akhir tindakan, (4) minat siswa dalam memperhatikan pelajaran dari 11,1% sebelum tindakan menjadi 54,7% pada akhir tindakan.

Kepada peneliti berikutnya maka diperlukan penelitian lebih lanjut lagi dengan materi dan media tertentu guna mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran matematika. Hal ini dilakukan agar proses belajar mengajar di sekolah dimasa yang akan datang lebih bermutu, berjalan efektif tanpa hambatan, sesuai dengan yang diinginkan sehingga dihasilkan lulusan yang handal dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini, Dkk. 2008. *Penelitian tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Karmawati. 2008. *Hakikat Matematika*. <http://karmawati-yusuf.blogspot.com/2008/12/1-hakikat-matematika.html>
- Mohler, James L. 2001. *Using interactive Multimedia Technologies to Improve Student Understanding of Spatially Dependent Engineering Concept*. Journal of Interactif Media In Education, 292-300
- Ogochukwu, Nwaocha Vivian. 2010. *Enhancing Students Interest in Methematics Via Multimedia Presentation*. African Journal of Mathematics and Computer Science Research, vol. 3, no. 7, 107-113.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutjipto. 2001. *Minat Belajar Matematika*. <http://sutjipto.blogspot.com/2001/12/1-minat-belajar-matematika.html>
- Wang, Ye. 2012. *How to Integrate Interactive Technology in Promoting Math Learning*. Running head: INTEGRATE INTERACTIVE TECHNOLOGY IN MATH LEARNING, 30(3), 195-208