

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Maria Theresia Hery

*Program Studi Pendidikan Matematika-FKIP
Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*

ABSTRACT

Mathematic Lesson that runs monotonously during this time and make students tends to be bored and it becomes something terrifying for students. Enjoyable mathematic lesson does not only help students to enjoy Mathematic but also increase achievement of student's lesson. Great development in technology lately if it is used well in Mathematic education can help teacher to develop interesting and innovative lesson material for lesson process of Mathematic. One of technology application that can be used is creating lesson material for interactive multimedia. By this interactive multimedia lesson material, students are helped optimally to understand material of lesson step by step. This method also makes students to be challenged to follow some exercises or quiz. Direct interaction that runs maximally can make students understand carefully of material lesson that is being discussed.

The aim of this research is to increase interest and achievement of students' lesson mathematic by using application of lesson based on interactive multimedia. This kind of research is the class action research that is done two cycles. This research is done in SMP Negeri 6 Madiun. Subject of this research is students in seventh grade in a class 20011/2012 with 27 students. The object of this research is application of interactive multimedia in mathematic lesson.

The result of steps that is done in this research is: Achievement of students' Mathematic study increases from cycle I, 4% become 52.17% in cycle II. The interest of students' Mathematic study decreases. Percentage of the interest students' Mathematic study before this research was done is on high category 77% and on medium category 23%, in the cycle I, the interest of students' Mathematic study in the high category 69% and in the medium category 31%, and in the cycle II high category 69% and medium cycle 37%. The result of management observation lesson increases from cycle I 3.485 becomes 3.520 in cycle II and all of them in a good category.

Key words: *Students' Interest Study on Mathematic, Mathematic Lesson, Interactive Multimedia*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin bertambah pesat dewasa ini telah berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan bangsa, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Penerapan teknologi terutama multimedia dalam bidang pendidikan kini mempunyai peranan yang cukup besar dan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan multimedia secara tepat dipercaya dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik apalagi jika perangkat pembelajaran multimedia tersebut dipersiapkan sebagus dan sekreatif mungkin sehingga efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa menyerap materi yang sedang diajarkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan merupakan pilihan yang tepat bagi para pendidik yang menginginkan tercapainya keberhasilan belajar siswanya karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama (Ariani, 2010:75).

Pendidikan pada hakekatnya merupakan upaya untuk mengembalikan dan meningkatkan aktifitas guru dan siswa. Keberhasilan pembelajaran dalam arti tercapainya standar kompetensi sangat tergantung pada kemampuan guru mengolah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar semaksimal mungkin sehingga hal tersebut merupakan titik awal berhasilnya suatu pembelajaran. Rendahnya mutu pendidikan pembelajaran dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran. Penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang memadai, minat dan motivasi yang rendah, dan kinerja guru yang rendah akan menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Apalagi dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk menguasai konsep dan terapan yang cukup luas cakupannya. Banyak yang menganggap pelajaran matematika sebagai momok yang menakutkan dan membosankan untuk dipelajari, sehingga minat dan motivasi belajar dari siswa sangat kurang, apalagi selama ini kebanyakan guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran matematika di sekolah yang dirasa menjemukan dan tidak

menarik. Maka dari itu, dalam praktek pembelajarannya guru seyogyanya perlu menciptakan suatu kondisi belajar di kelas yang menyenangkan dan mendukung ketercapaian dari tujuan proses pembelajaran, karena dengan pembelajaran yang menyenangkan bisa membangkitkan minat dan motivasi anak untuk belajar. Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2009:281) mengatakan bahwa dalam Peraturan Pemerintah (Permen) Bab IV Pasal 19 No. 19 Tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa. Sesuai dengan isi peraturan pemerintah di atas, maka ada sejumlah prinsip khusus dalam pengelolaan pembelajaran yang mengundang, yaitu: interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang serta menimbulkan motivasi dalam belajar. Guru juga bisa memanfaatkan bermacam dari metode pembelajaran terkini yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Apalagi dewasa ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) dalam kehidupan manusia telah membawa perubahan yang signifikan dan pesat. Perkembangan iptek ini juga berpengaruh pesat juga dalam perkembangan dunia pendidikan. Tidak asing lagi banyak pembelajaran di dalam kelas yang menggunakan multimedia informatika seperti media *Microsoft Power Point*, *Microsoft Excel*, *Macromedia Flash MX*, CD Interaktif, dan aplikasi lainnya yang mendukung pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran di sekolah ini ditujukan agar pelajaran yang disampaikan bisa diterima oleh siswa dengan lebih jelas tampilannya, dan menarik. Diharapkan dengan penerapan pembelajaran berbasis multimedia di sekolah bisa tercipta kreatifitas, dan inovasi sehingga dalam pelaksanaannya bisa berjalan dengan sukses, dan tentunya minat dan prestasi belajar matematika diharapkan juga akan meningkat.

2. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi masalah utama adalah: Kurangnya minat belajar matematika siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika di sekolah.

Berdasar permasalahan seperti yang dihadapi diatas maka dapat dimunculkan rumusan masalah yaitu “Bagaimana upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif?”.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat:

a. Bagi guru:

Dapat diperolehnya suatu kreativitas variasi pembelajaran dengan menggunakan media TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang lebih menarik dan efektif pada siswa.

b. Bagi siswa:

Dapat mendorong minat dan prestasi belajar matematika dengan suasana belajar yang baru dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah:

Penelitian bermanfaat untuk menambah kualitas pembelajaran dan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan yang berimplementasi TIK di sekolah.

d. Bagi peneliti:

Penelitian bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan tentang meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan bantuan multimedia interaktif.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Minat

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 dalam Slameto (1988:58) menyatakan "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.*"

2. Indikator Minat

Indikator-indikator minat belajar dalam penelitian ini terdiri dari: adanya perhatian, perasaan suka atau tidak suka, kesadaran, dan kemauan.

a. Perhatian

Perhatian menurut Gazali dalam Slameto (1988:58) adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi. Jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

b. Perasaan Senang atau Tidak Senang

Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran maka ia akan memiliki perasaan senang terhadap mata pelajaran tersebut. Siswa yang berminat terhadap mata pelajaran matematika, ia akan merasa senang dalam mempelajarinya, rajin belajar, dan terus mempelajari semua materi yang berhubungan dengan mata pelajaran matematika. Rasa senang terhadap mata pelajaran tersebut ia tunjukkan ketika mengikuti pelajaran dengan antusias tanpa ada beban paksaan dari dalam dirinya. Sebaliknya ketika siswa tidak berminat kepada mata pelajaran tersebut tentu saja ia tidak akan memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran tersebut.

c. Kesadaran

Slameto (1988:183) berpendapat bahwa bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa

kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya. Hal ini terlihat bahwa kesadaran dari dalam diri siswa untuk belajar dan berperan aktif dalam proses pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa tersebut pula.

d. Kemauan

Ahmadi (2004:40) mendefinisikan kemauan sebagai fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu, dan merupakan kekuatan dari dalam. Proses kemauan yang memilih dan menentukan disebut kata hati. Proses kemauan sampai pada tindakan (perbuatan) itu melalui beberapa tingkat yaitu:

- 1) Motif (alasan, dasar, pendorong).
- 2) Perjuangan motif, sebelum mengambil keputusan itu sebenarnya dalam batin sudah ada motif yang bersifat luhur dan rendah.
- 3) Keputusan, mengadakan pemilihan antara motif

3. Pembelajaran Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dalam Agustinus Heri Nugroho dalam Jurnal Kependidikan Widya Dharma (2009:91) merupakan gabungan dari berbagai media, seperti teks, gambar, animasi, suara, video, yang disajikan melalui komputer multimedia, dan memiliki kemampuan untuk melibatkan atau berinteraksi dengan pengguna. Sifat multimedia dan interaktif ini merupakan hasil dari kemajuan teknologi komputer baik software maupun hardware.

4. Pemanfaatan Multimedia Untuk Pembelajaran

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia, yaitu (Ariani, 2010:12):

- a. Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa.
- b. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun siswa.
- c. Mengejar ketertinggalan pengetahuan tentang IPTEK di bidang pendidikan.
- d. Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran lebih menarik.

- e. Multimedia dapat digunakan membantu pembelajar membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.
- f. Mengikuti perkembangan IPTEK, dan lain-lain.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

- Langkah 1 : Guru menyampaikan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar. Langkah ini dilakukan penayangan melalui presentasi Power Point.
- Langkah 2 : Guru mendemonstrasikan keterampilan yang benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap. Langkah ini juga dilakukan penayangan melalui presentasi Power Point.
- Langkah 3 : Guru memberikan pelatihan dan bimbingan awal. Setelah guru memberi contoh soal dan langkah pengerjaannya, satu atau dua orang siswa diminta maju ke depan untuk mengerjakan soal dengan Point yang sudah dipersiapkan.
- Langkah 4 : Setelah dilakukan simulasi, diadakan latihan soal interaktif yang juga sudah dipersiapkan dalam presentasi Power Point. Latihan soal dibuat dengan menggunakan bantuan software Quiz Creator.
- Langkah 5 : Langkah terakhir adalah diadakan evaluasi untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 6 Madiun pada semester II tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011/2012

2. Rancangan Penelitian

Rancangan Penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tentang upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) melalui penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penelitian tindakan kelas dalam Kusumah Wijaya dan Dedi Dwitagama (2009:9) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di

kelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) karena bertujuan meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Prosedur tindakan pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Rencana tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran adalah:

- 1) Menyiapkan RPP untuk siklus I.
- 2) Menyiapkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.
- 3) Menyiapkan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa (interaksi siswa dengan multimedia interaktif dan guru).
- 4) Menyiapkan lembar angket minat belajar matematika.
- 5) Menyiapkan lembar catatan lapangan (aktivitas siswa yang menyimpang dan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran).
- 6) Menyiapkan soal tes akhir siklus.
- 7) Melakukan validasi instrumen penelitian.
- 8) Melakukan uji coba terhadap angket minat belajar matematika.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan tindak lanjut dari perencanaan tindakan. Secara umum kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

Langkah 1 : Guru menyampaikan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar. Langkah ini dilakukan penayangan melalui presentasi Power Point.

Langkah 2 : Guru mendemonstrasikan keterampilan yang benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap. Langkah ini juga dilakukan penayangan melalui presentasi Power Point.

Langkah 3 : Guru memberikan pelatihan dan bimbingan awal. Setelah guru memberi contoh soal dan langkah pengerjaannya, satu atau duaorang siswa diminta maju ke depan untuk mengerjakan soal dengan bimbingan guru. Simulasi ini juga ditayangkan dalam presentasi Power Point yang sudah dipersiapkan.

Langkah 4 : Setelah dilakukan simulasi, diadakan latihan soal interaktif yang juga sudah dipersiapkan dalam presentasi Power Point. Latihan soal dibuat dengan menggunakan bantuan software Quiz Creator.

Langkah 5 : Langkah terakhir adalah diadakan evaluasi untuk mengecek pemahaman siswa terhadap materi yang sudah disampaikan.

c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Para observer mencatat kegiatan-kegiatan yang ada dalam kelas baik aktivitas guru, aktivitas siswa, serta situasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Angket tentang minat belajar matematika siswa dan lembar tes hasil belajar diberikan di setiap akhir siklus yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai minat belajar siswa dan juga hasil belajarnya.

d. Refleksi

Langkah selanjutnya diadakan refleksi dengan tujuan untuk mengamati hasil dan merenungkan kembali terhadap apa yang telah terjadi pada siklus yang telah dilaksanakan apakah sudah tercapai atau belum berdasarkan indikator dan hipotesis tindakan yang sudah ditetapkan. Hasil refleksi diperlukan sebagai acuan untuk menyiapkan siklus berikutnya.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

a. Instrumen Tes

Lembar soal tes berisi tentang serentetan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sudah dipelajari, soal tes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menerima, dan menyerap materi yang telah dipelajari dengan menggunakan metode pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif

dan juga digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa dimana akan diberikan pada saat akhir pembelajaran disetiap siklusnya.

b. Instrumen Angket (Kuesioner)

Lembar angket dalam penelitian dibagikan empat kali kepada siswa yaitu sebelum siklus pertama dilakukan setiap akhir siklus dilakukan. Minat belajar matematika siswa dalam penelitian ini meliputi perhatian, kemauan, kesadaran, dan perasaan senang atau tidak senang melalui pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif. Dalam penelitian ini minat belajar matematika berupa skor yang diperoleh berdasarkan angket tentang minat siswa dalam belajar matematika yang diisi oleh setiap siswa. Dalam angket minat ini terdapat 20 pernyataan dengan 10 pernyataan bernilai positif, dan 10 pernyataan lainnya bernilai negatif.

Untuk pernyataan positif penilaiannya adalah:

- 1 → sangat tidak setuju
- 2 → tidak setuju
- 3 → setuju
- 4 → sangat setuju

Sedangkan untuk pernyataan negatif penilaiannya adalah:

- 4 → sangat tidak setuju
- 3 → tidak setuju
- 2 → setuju
- 1 → sangat setuju

4. Teknik Analisis Data

a. Minat Belajar Matematika Siswa

Dalam penelitian ini lembar angket yang akan digunakan dalam penelitian sebelumnya dilakukan validasi oleh validator ahli, yaitu Vigih Hery Kristanto, S.Pd, dan validator praktisi Siti Alimah, S.Pd, dan L.Anang Setiyo Waloyo, S.T, M.T. Langkah selanjutnya angket diujicobakan dan dihitung konsistensi internal dan reliabilitasnya. Cara menentukan perhitungan dalam angket ini adalah memberikan skor untuk masing-masing butir sesuai skor, kemudian dijumlahkan.

Langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan atau mengkategorikan skor butir-butir yang langsung menunjukkan kedudukan peringkat butir yang

bersangkutan. Skor tertinggi untuk penilaian angket minat belajar matematika ini adalah 80, sedangkan skor terendahnya adalah 20. Dari skor terendah sampai skor tertinggi tersebut dilakukan pencarian interval untuk menentukan penggolongan kriteria skor minat dari hasil perhitungan. Didapat selisih sebesar 60 skor dari skor minat belajar matematika tertinggi sampai terendah. Dari hasil selisih tersebut dibagi 3 dan didapat hasil sebesar 20. Hasil pembagian tersebut digunakan untuk menentukan penggolongan kriteria minat belajar matematika yang akan ditentukan. Dalam penelitian ini kriteria minat belajar matematika digolongkan menjadi tiga kriteria yaitu minat belajar matematika rendah, sedang, dan tinggi. Interval penggolongan minat belajar matematika ini bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria penilaian minat belajar matematika siswa

No	Nilai Minat Siswa	Keterangan
1	$20 \leq \text{skor minat} \leq 40$	Rendah
2	$40 < \text{skor minat} \leq 60$	Sedang
3	$60 < \text{skor minat} \leq 80$	Tinggi

Dalam penelitian ini diharapkan adanya peningkatan minat siswa dengan kategori tinggi sebanyak 10% tiap siklus.

b. Prestasi Belajar Matematika Siswa

Dalam penelitian ini prestasi belajar matematika siswa diukur dengan menggunakan tes. Soal tes yang akan digunakan dalam penelitian ini, sebelumnya dilakukan validasi oleh validator ahli, yaitu Resty Rahajeng, S.Pd, dan validator praktisi Dra. Frederika Louise, dan L. Anang Setiyo Waloyo, S.T, M.T. Langkah selanjutnya soal tes diujicobakan dan dihitung daya pembeda, tingkat kesukaran, dan reliabilitasnya. Salah satu indikator keberhasilan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada setiap siklusnya. Indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah adanya peningkatan prestasi belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMP Negeri 6 Madiun, siswa dikatakan tuntas jika minimal 80% dari jumlah siswa telah mencapai KKM dengan skor minimal 75.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian menunjukkan pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia interaktif belum berhasil dalam upaya meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan oleh beberapa hal, maka akan diuraikan faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran dengan penerapan multimedia interaktif belum berhasil. Pada awal siklus I terjadi banyak kekurangan, karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang baru diterapkan. Walaupun dari hasil observasi menunjukkan pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan telah memenuhi indikator baik, dan dalam pembelajaran matematika yang sedang berlangsung aktivitas siswa sudah mulai terlihat pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini telah sesuai dengan teori belajar secara konstruktivisme bahwa belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata yang dialami siswa sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pengetahuan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari interpretasi pengalaman yang disusun dalam pikirannya. Di sini siswa sebagai pusat belajar sedangkan guru sebagai fasilitator dan motivator siswa. Namun ada pula kendala teknis yang menghabiskan cukup banyak waktu sempat terjadi pada awal pembelajaran pertemuan pertama sehingga mengakibatkan kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama, namun hal ini selanjutnya dapat diatasi oleh peneliti dengan sebelumnya mengecek terlebih dahulu komputer yang akan dipergunakan oleh siswa sehingga pada pertemuan selanjutnya tidak terjadi kendala teknis lagi. Selanjutnya penggunaan komputer yang terbatas pada tiap-tiap siswa mengakibatkan setiap siswa tidak maksimal dalam interaksinya dengan bahan ajar multimedia interaktif yang disajikan. Hal ini juga berakibat turunnya minat belajar matematika siswa. Pada awal-awal pertemuan guru belum begitu memahami karakteristik, minat, dan kemampuan siswa kelas VIIA sehingga perlu penyesuaian, namun pada pertemuan berikutnya suasana pembelajaran yang kondusif sudah mulai tercipta karena guru sudah mulai mengenal karakteristik siswa kelas VIIA. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I maka diadakan perbaikan pada siklus II diantaranya yaitu dengan memberikan motivasi, lebih

memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, serta memberikan bimbingan yang lebih baik dalam pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

Bahan ajar multimedia interaktif ini diciptakan dengan tujuan untuk menjadikan pelajaran matematika yang selama ini menjadi momok yang menjemukan dan membeosankan menjadi sesuatu yang menarik perhatian siswa akan materi matematika yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara pada siswa VIIA yang sebagian besar mengatakan bahwa multimedia interaktif yang disajikan sewaktu penelitian cukup menarik sehingga tidak timbul kebosanan. Namun ada pula sebagian kecil siswa yang tidak sependapat dengan sebagian besar teman yang lainnya. Siswa-siswa tersebut lebih memilih tertarik dengan pembelajaran konvensional dikarenakan mereka lebih terbiasa belajar matematika dengan metode ceramah dan menggunakan papan tulis. Diduga karena siswa tersebut belum terbiasa dengan pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif apalagi penelitian yang dijalankan hanya berjalan selama lima kali pertemuan.

Bila dimungkinkan dilanjutkannya sampai tujuh atau delapan kali pertemuan lagi mungkin bisa tercapai hasil yang lebih baik. Tetapi bila fasilitas laboratorium komputer yang dipakai selama penelitian sama lagi, bisa jadi hasil yang didapat sama atau malah menurun dari hasil siklus sebelumnya. Dari pengalaman penelitian yang telah dijalankan, hasil belajar matematika dengan menggunakan multimedia interaktif bisa tercapai dengan maksimal bila siswa difasilitasi dengan tiap komputer untuk satu siswa. Hasil rata-rata perhitungan angket minat belajar matematika siswa VII A SMP N 6 Madiun didapat, 69.67% siswa tergolong dalam kategori berminat tinggi terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia interaktif dikarenakan pembelajaran dengan multimedia interaktif lebih menyenangkan daripada pembelajaran matematika selama ini. Hal ini hampir serupa dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh Jose Bonatua Hasibuan (2008) yaitu survey yang dilakukan terhadap siswa-siswi SMP Dharma Loka, 90% siswa menyukai pembelajaran dengan penggunaan multimedia dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu banyak siswa

merasa belajar matematika dengan menggunakan multimedia interaktif akan lebih cepat untuk memahami konsep maupun materi yang sedang dipelajari. Hal ini telah sesuai dengan tujuan dari penggunaan bahan ajar multimedia interaktif ini yaitu untuk membantu siswa untuk dapat memahami konsep maupun materi dengan lebih jelas, apalagi pemanfaatannya dapat membantu guru untuk mengajar ketidakjelasan materi yang sulit untuk disampaikan secara lisan.

Dari segi hasil prestasi belajar siswa terjadi kenaikan dari siklus I ke siklus II yaitu sebanyak 48.44%. Walaupun terjadi kenaikan prestasi belajar yang cukup signifikan, namun hal tersebut belum memenuhi persyaratan ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 80% siswa tuntas. Banyak faktor yang menjadi penyebab kurang berhasilnya peningkatan prestasi ketuntasan yang diharapkan, diantaranya kurang lengkapnya catatan siswa dikarenakan siswa kebanyakan hanya mengerjakan kuis tanpa melengkapi catatan dengan hal-hal yang penting yang perlu dicatat. Siswa yang kurang konsentrasi ke materi atau contoh yang sedang dibahas juga mengalami banyak kendala yaitu kurang pahamnya siswa tersebut yang mengakibatkan cukup rendahnya prestasi belajar siswa tersebut. Padahal konsentrasi dan perhatian dibutuhkan agar materi yang sedang diajarkan bisa terserap dengan maksimal. Penggunaan komputer yang terbatas yang mengharuskan satu komputer digunakan untuk beberapa siswa diduga menjadi penyebab tidak fokusnya perhatian siswa terhadap materi bahan ajar yang disajikan. Namun dengan adanya kuis-kuis yang disajikan menarik dan menantang cukup bisa mengatasi hal tersebut sehingga siswa bisa kembali antusias terhadap materi yang sedang dibahas.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data serta pembahasan dalam penelitian ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil prestasi belajar siswa mengalami kenaikan pada siklus I ke siklus II. Hasil prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 4%, siklus II sebesar 52.17%, dan persentase tes akhir hasil belajar sebesar 37.017% namun belum

mencapai indikator yang ketuntasan diharapkan yaitu sebanyak 80% dari siswa tuntas dengan rata-rata nilai 75.

2. Minat belajar matematika siswa dari data angket yang diperoleh mengalami penurunan dari sebelum penelitian dilakukan minat belajar matematika siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 77% dan pada kategori sedang sebanyak 23% dan setelah siklus I dilakukan minat belajar matematika siswa yang berada kategori tinggi sebanyak 69% sedangkan yang berada kategori sedang sebanyak 31%. Setelah siklus II dilakukan minat belajar matematika siswa turun lagi pada kategori tinggi menjadi 63% dan pada kategori sedang menjadi 37%.
3. Dari data yang diperoleh di atas pada siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa belum semua aspek yang diukur dan diamati menunjukkan hasil yang diharapkan, hal ini sebaiknya dilakukan siklus III agar hasil penelitian mencapai indikator yang diharapkan, namun karena keterbatasan waktu dan keterbatasan ijin dari sekolah untuk melaksanakan penelitian maka penelitian hanya sampai siklus II. Disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan penerapan multimedia interaktif belum berhasil meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, ada beberapa hal yang dapat disarankan antara lain :

1. Dengan pembelajaran berbasis multimedia interaktif fasilitas pendukung multimedia seperti komputer, laptop, maupun LCD haruslah memadai kalau diinginkan hasil yang cukup maksimal. Setidaknya satu komputer digunakan untuk satu siswa agar interaksi antara siswa dengan bahan ajar multimedia interaktif dapat berlangsung dengan maksimal.
2. Untuk meminimalkan terjadinya gangguan teknis selama penelitian dilakukan sebaiknya sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan terhadap bahan ajar yang sudah terinstal pada unit komputer yang akan digunakan maupun pada komponen penunjang komputer itu sendiri.
3. Butir pernyataan instrument angket minat belajar matematika siswa yang akan digunakan sebaiknya dibedakan antara angket minat belajar matematika siswa sebelum penelitian dengan angket setelah penelitian dilakukan.

4. Untuk melakukan penelitian tindakan kelas sebaiknya tidak hanya dua siklus saja tetapi terus dilakukan untuk siklus berikutnya sampai indikator yang diharapkan tercapai

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu., dan Supriyono, Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ariani, Niken., dan Haryanto, Dani. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Kusumah, Wijaya., dan Dwitagama, Dedi. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Nugroho, Agustinus Heri. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi*. Widya Dharma Jurnal Kependidikan, Vol. 20. No.1, Oktober 2009
- Slameto. 1988. *Belajar dan Faktor - faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Bima Aksara.