

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung

Dari data hasil angket, dapat diperoleh rata-rata skor angket kelas eksperimen sebesar 87,07 sedangkan untuk rata-rata kelas control sebesar 76,28. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata skor angket kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas control. Berdasarkan analisis data menunjukkan ada pengaruh media dakota terhadap motivasi belajar matematika kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai sig. < 0,05 atau $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan media dakota.

Hal ini diperkuat oleh Oemar Hamalik dalam bukunya yang mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran yang menarik selama proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan

membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik.¹ Dengan menggunakan media dakotaakan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan.² Dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga peserta didik dapat belajar dengan alat yang lebih konkrit.³

Hal ini juga senada dengan pendapat Almira Amir yang menyatakan bahwa peserta didik di sekolah dasar masih cenderung berfikir konkrit dalam memahami situasi masalah tersebut, maka diperlukan bantuan media. Media ini tidak hanya membantu memahami konsep-konsep dalam matematika, tetapi juga sebagai media untuk memecahkan masalah yang dihadapi.⁴

Jadi, dari pendapat para ahli dan hasil pengujian hipotesis diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media dakota berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Motivasi adalah dorongan dari dalam yang digambarkan berbagai harapan, keinginan dan sebagainya yang bersifat menggiatkan atau menggerakkan individu untuk bertindak atau bertingkah laku guna memenuhi kebutuhan. Oleh karena itu dengan adanya bantuan penggunaan media dakotaini dapat membantu guru

¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1994), hal.16

² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 29

³ Sukayati dan Agus Suharjana, *Modul Matematika Sd Program Bermutu Pemanfaatan Alat Peraga matematika Dalam Pembelajaran Di MI*, (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2009),hal.2

⁴ Almira Amir, *Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif*, dalam *Forura pedagogic* vol. VI, No. 01 januari 2014, hal. 88

untuk membangun dan mendorong motivasi belajar yang ada dalam diri peserta didik agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan Penelitian Evi Febriana, dalam penelitian lapangannya (field research) yang berjudul “*Kontribusi Penggunaan Papan Dakon dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas II MIM 02 Merden Banjarnegara*”. Evi Febriana menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa dengan menggunakan media papan dakon dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat meningkatkan keaktifan siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa.⁵

B. Pengaruh penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung

Berdasarkan analisis data menunjukkan ada pengaruh penggunaan media dakota terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai sig. < 0,05 atau $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung dipengaruhi oleh penggunaan media dakota.

⁵ Evi Febriana, “Kontribusi Penggunaan Papan Dakon dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas II MIM 02 Merden Banjarnegara”, Skripsi pada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2015. (http://digilib.uinsuka.ac.id/16500/2/11480004_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf)

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis data menggunakan deskriptif dan analisis data menggunakan independent sampel t-test, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media dakota dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian terbukti, yaitu menunjukkan bahwa hasil belajar matematika yang diajar menggunakan media dakota lebih baik daripada hasil belajar matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Adapun pengaruh yang timbul yaitu menjadikan siswa lebih memahami materi KPK karena hal tersebut sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pengaruh tersebut sesuai dengan kelebihan media dakota dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu materi pada peserta didik, dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu, dan dapat melatih keterampilan siswa menggunakan alat indera.

Bentuk pengaruh penggunaan media dakota terhadap hasil belajar siswa menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana menyatakan bahwa media dakota adalah yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan belajar siswa. Media dakota juga termasuk media atau sumber yang dikembangkan sebagai komponen sistem intruksional untuk mempermudah proses pembelajaran.⁶ Hal ini bisa dilihat pada proses pembelajaran pada kelas eksperimen, siswa sangat antusias dan berpartisipasi dengan alat bantu yang digunakan yang berupa alat peraga.

⁶ R.Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal.75

Kemudian dilihat dari hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.⁷ Hal ini karena hasil tes peserta didik yang diajar dengan menggunakan penggunaan media dakotalebih baik dari hasil tes peserta didik yang diajarkan tanpa menggunakan media alat peraga. Peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media dakotaini sangat memperhatikan dan bisa fokus dengan alat bantu tersebut mulai dari memahami media dakotasampai bagaimana mengerjakan soal dengan bantuan media dakotatersebut. Sehingga peserta didik menjadi paham akan materi yang disampaikan dan pada saat guru memberikan tes kepada mereka hasilnya menjadi lebih baik.

Hasil penelitian ini sesuai dengan Penelitian Sri Dartati, dalam penelitian tindakan kelasnya yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Dakon bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 Semester I Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Hasil penelitian Sri Dartati menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklusnya, dari rata-rata kondisi awal sebesar 45, siklus I 66, dan siklus II menjadi 81,6. Sri Dartati menyimpulkan dengan menggunakan alat peraga dakon hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari

⁷ Kunandar, *Penilaian Autentik, (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal.62

02 Semester I Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi operasi hitung penjumlahan dapat ditingkatkan.⁸

C. Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung

Berdasarkan analisis data menunjukkan ada pengaruh media Dakota terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pada *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* yang terdapat pada *effect* faktor dan diperoleh keseluruhan data yang sama yaitu sebesar 0,001. Sehingga nilai $\text{sig.} < 0,05$ atau $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya, *Test of Between-Subject Effects*, yang tercantum pada hasil dibawah ini menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media dakota (x) dengan motivasi memberikan nilai 13,844 dengan signifikan 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi yang diakibatkan oleh perbedaan penggunaan media alat peraga. Di lain pihak hubungan antara media dakota dengan hasil belajar (y₂) memberikan nilai F sebesar 11,722 dengan signifikan 0,002, yang signifikan pada taraf signifikan

⁸ Sri Dartati, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Dakon Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 Semester 1 Tahun Pelajaran 2011/2012", Skripsi pada Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2012. (http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/670/1/T1_262010636_Judul.pdf)

0,05. Artinya, terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa yang diakibatkan oleh penggunaan media dakotapada materi KPK.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Oemar Hamalik dalam bukunya yang mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran yang menarik selama proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik.⁹ Dengan menggunakan media dakotaakan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan.¹⁰ Dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga peserta didik dapat belajar dengan alat yang lebih konkrit.¹¹ Dan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Hasil belajar matematika merupakan hasil kegiatan dalam belajar matematika dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari suatu pembelajaran yang dilakukan peserta didik.¹² Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil penelitian sebagaimana telah dijabarkan diatas media dakota memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.

⁹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1994), hal.16

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 29

¹¹ Sukayati dan Agus Suharjana, *Modul Matematika Sd Program Bermutu Pemanfaatan Alat Peraga matematika Dalam Pembelajaran Di MI*, (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2009),hal.2

¹² Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 139