

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media pembelajaran

1. Pengertian Media Pendidikan

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’.¹³ istilah ini merujuk pada sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber ke penerima pesan. Misalnya saja film, televisi, foto, radio, rekaman, gambar yang diproyeksikan, materi cetakan dan sebagainya dipandang sebagai media karena benda-benda tersebut membawa pesan dengan suatu maksud tertentu.

The Association for Educational Communication and Technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi.¹⁴ Dari pengertian ini dapat diartikan bahwa segala bentuk alat yang membantu lancarnya komunikasi merupakan media. Namun dari pengertian diatas tidak ada batasan khusus tentang bentuk dari media tersebut. Jadi, media dalam hal ini bisa berupa media cetak, media elektronik dan yang lainnya.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran, ada beberapa definisi tentang media pembelajaran, yaitu:

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, ...*, hal 3

¹⁴ Arief S. Sadiman dkk. *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1990). hal.7

- a. Menurut Oemar Hamalik media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional.¹⁵
- b. Menurut Arief S. Sadiman media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjadilah proses belajar.¹⁶
- c. Sedangkan Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.¹⁷

Dari beberapa definisi diatas peneliti mengartikan media pendidikan sebagai segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan ke peserta didik sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran dikelas.

2. Ciri-Ciri Media Pendidikan

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yaitu: ¹⁸

- a. Ciri Fiksatif (*Fiksative Property*) yaitu fungsi yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri manipulative (*Manipulative Property*) yaitu transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan Karena media memiliki ciri manipulative.

¹⁵ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989). hal. 12

¹⁶ Arief S.Sadiman dkk, *MEDIA PENDIDIKAN, ...*, hal.7

¹⁷ Ibid,...hal 17

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, ...*, hal.12

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar.

- c. Ciri Distributif (*Distributive Property*) dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative mengenai kejadian itu.

3. Fungsi Dan Manfaat Media Pendidikan

a. Fungsi Media Pendidikan

Menurut Levie & Lentz media pendidikan mempunyai empat fungsi yaitu:¹⁹

- 1) Fungsi Atensi yaitu menari dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna media yang ditampilkan atau yang menyertai teks mandiri pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif yaitu fungsi yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar.
- 3) Fungsi kognitif yaitu fungsi yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dari suatu media.
- 4) Fungsi Kompensatoris yaitu fungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran dengan teks atau disajikan secara verbal.

¹⁹ Ibid, hal 17

b. Manfaat Media Pendidikan

Adapun manfaat media pendidikan menurut Azhar Arsyad sebagai berikut:²⁰

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

B. Program *Autoplay*

Autoplay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media

²⁰ Ibid, hal.25

misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.²¹ Dengan aplikasi ini kita dapat membuat tampilan autorun presentation yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, power point, Ms.Exel, Ms.Word, flash dan berbagai macam file lainnya.

Autoplay Media Studio memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan sedikit intuisi dan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini. Software ini telah dipakai oleh banyak developer software professional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan masih banyak software-software lainnya. Dengan penggabungan gambar, musik, video, flash dan lain-lain dapat dilakukan dengan semudah drag-n-drop.²²

Adapun kelebihan dan kelemahan program *autoplay* adalah sebagai berikut:²³

1. Kelebihan program *autoplay*
 - a. Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet
 - b. Setelah membuat pekerjaan dapat langsung di buat *autoplay* secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung

²¹ Kuswari Hernawati, "Modul *Autoplay* Document Transcrip" dalam <http://www.slideshare.net/WaNnaBeliKeHim/modul-autoplay>, diakses tanggal 24 Mei 2014 pukul 07.24

²² Munir, "TENTANG *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO|INDAHNYA BERBAGI" dalam <http://munirarber.blogspot.com/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>, diakses tanggal 9 Maret 2014 pukul 21.03

²³ Ibid.

berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengeklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya

- c. Fitur yang lebih mudah dimerngerti dari aplikasi lain (mudah di pahami)
2. Kelemahan program *autoplay*
 - a. Minimnya template yang disediakan
 - b. Tampilan Slide yang membosankan dan kurang menarik
 - c. Terkadang crash atau eror

C. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku dapat disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.²⁴

²⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.44-46

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.²⁵

Menurut Keller dalam Nashar memandang hasil belajar sebagai keluaran dari berbagai masukan. Beberapa masukan tersebut menurut Keller dapat dibedakan menjadi dua kelompok, masukan pribadi (*personal inputs*) dan masukan yang berasal dari lingkungan (*environmental inputs*).²⁶

Dalam hal ini penekanan hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Perubahan itu terjadi pada seseorang dalam disposisi atau kecakapan manusia yang berupa penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui usaha yang sungguh-sungguh dilakukan dalam waktu tertentu dan bukan merupakan proses pertumbuhan.

Merujuk pemikiran Gagne hasil belajar berupa:²⁷

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara

²⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 250-251.

²⁶ Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 77

²⁷ Agus Suprijono, *Cooperative learning...*, hal. 163

spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun [enerapan aturan.

- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep dan mengembangkan konsep-konsep keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi Kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar.

Menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana mengklasifikasikan hasil belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yakni:²⁸

a. Ranah Kognitif

Yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat sedang.

b. Ranah Afektif

Yaitu berkenaan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah Psikomotoris

Yakni berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dari ranah psikomotoris, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan kasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

²⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22-23

D. Hakikat Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.²⁹ Dalam hal ini matematika berbeda dengan ilmu pengetahuan yang lain, karena matematika merupakan suatu bangunan yang tersusun secara terorganisir yang terdiri atas beberapa komponen, yang meliputi aksioma, pengertian, dan teorema.

Menurut Andi Hakim Nasution dalam Abdul Halim Fatani, istilah matematika berasal dari kata Yunani, *mathein* atau *manthenein* yang berarti *mempelajari*. Kata ini memiliki hubungan yang erat dengan dengan kata Sanskerta, *medha* atau *widya* yang memiliki arti *kepandaian, ketahuan, atau intelegensia*. Dalam bahasa Belanda, matematika matematika disebut dengan kata *wiskunde* yang berarti ilmu tentang belajar (hal ini sesuai dengan arti kata *mathein* pada matematika).³⁰

Secara etimologis matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen di samping penalaran. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran.

²⁹ R .Soejadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi , 2000) hal.11

³⁰ Abdul Halim Fatani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal.21

Menurut Johnson dan Myklebust matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.³¹ Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Paling yang mengatakan bahwa matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang di hadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.³²

Matematika juga dipandang sebagai seni yang kreatif. Hal ini dikarenakan penalaran yang bersifat logis dan efisien serta perbendaharaan ide-ide dan pola-pola yang kreatif dan menakjubkan, maka matematika sering pula disebut sebagai seni, khususnya merupakan seni berpikir yang kreatif. Selain itu matematika juga merupakan “ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan penalaran logik”.³³ Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan pada aktivitas penalaran, sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen di samping penalaran.

Dari beberapa definisi yang telah di jelaskan dapat diambil kesimpulan bahwa matematika dapat ditinjau dari segala sudut dan matematika itu sendiri bisa

³¹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal.252

³² *Ibid.*, hal.252

³³ R.Soejadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, ... , hal.11

memasuki seluruh segi kehidupan manusia, dari yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks.

2. Tujuan Pendidikan Matematika

Tujuan Pendidikan Matematika yang dimaksudkan disini adalah tujuan secara umum dan khusus mengapa matematika diajarkan di berbagai jenjang sekolah. Dalam Garis-garis Besar Progam Pengajaran (GBPP) Matematika yang dewasa ini dipakai dikemukakan bahwa tujuan umum diberikannya matematika di jenjang pendidikan dasar dan umum adalah:

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola piker matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.³⁴

Secara rinci tujuan khusus pembelajaran matematika pada masing-masing satuan pendidikan diungkapkan dalam masing-masing GBPP Matematika. Adapun tujuan pengajaran matematika di sekolah lanjutan pertama adalah:³⁵

- a. Siswa memiliki kemampuan yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika

³⁴ Ibid,... hal.37

³⁵ Erman Suherman dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: UPI Press, 2003), hal. 58-59

- b. Siswa memiliki pengetahuan matematika sebagai bekal untuk melanjutkan ke pendidikan menengah.
- c. Siswa mempunyai keterampilan matematika sebagai peningkatan dan perluasan dari matematika sekolah dasar untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Siswa mempunyai pandangan yang cukup luas dan memiliki sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin serta menghargai kegunaan matematika.

Dari beberapa tujuan tersebut diperoleh bahwa tujuan pembelajaran matematika disekolah bersifat formal dan bersifat material. Adapun tujuan yang bersifat formal lebih menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian. Sedangkan yang bersifat material lebih menekankan kepada kemampuan menerapkan matematika dan menerapkan keterampilan matematika.

E. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motif dan motivasi keduanya sukar dibedakan secara tegas. Dalam konteks uraian terdahulu dapat dijelaskan bahwa *motif* menunjukkan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu. Sedangkan *motivasi* adalah “pendorongan”, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.³⁶

³⁶ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), hal.71

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa ada korelasi yang signifikan antara motivasi dan belajar. Diantaranya penelitian dari Walberg dkk yang menyimpulkan bahwa motivasi mempunyai kontribusi antara 11 sampai 20 persen terhadap prestasi belajar. Hal ini diperkuat dengan studi yang dilaksanakan suciati yang menyimpulkan bahwa kontribusi motivasi terbesar 36%, sedangkan McClelland menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mempunyai kontribusi sampai 64% terhadap prestasi belajar.³⁷

Pada hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.³⁸ Hal ini bisa diartikan sebagai perbuatan yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun dari luar individu untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Pada esensinya motivasi merujuk pada satu maksud yang sama yaitu suatu keadaan yang kompleks (*a complex state*) dan kesiapsediaan (*preparatory set*) dalam diri individu (*organisme*) untuk bergerak (*to move, motion, motive*) ke arah tujuan tertentu, baik disadari maupun tidak disadari.³⁹

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi mendasari semua perilaku individu. Motivasi ini berhubungan erat dengan kepribadian individu, sebab motivasi bukan hanya memegang peranan penting dalam peranan tetapi pribadi individu itu terbentuk dari jaringan hubungan bermacam-macam motif.

³⁷ Agus Suprijono, *Cooperative learning TEORI & APLIKASI PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 162

³⁸ Ibid. hal. 163

³⁹ Abin Syamsudin Ma'mun, *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2005), hal.37

Adapun indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁴⁰

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

2. Pentingnya Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:⁴¹

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya
- c. Mengarahkan kegiatan belajar
- d. Membesarkan semangat belajar
- e. menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan.

⁴⁰ Agus Suprijono, *Cooperative learning...*, hal. 163

⁴¹ Ibid. hal.85

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut:⁴²

- a. Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil
- b. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa dikelas bermacam ragam sehingga guru dapat menggunakan bermacam-macam strategi
- c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu diantara bermacam-macam peran seperti, sebagai penasihat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat, pemberi hadiah atau pendidik.
- d. Memberi peluang guru untuk “unjuk kerja” rekayasa pedagogis.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi memiliki dua fungsi, yaitu fungsi mengarahkan dan mengaktifkan atau meningkatkan kegiatan.⁴³ Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Apabila suatu sasaran atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu maka motivasi berperan mendekatkan dan bila sasaran tidak diinginkan oleh individu maka motivasi berperan menjauhi sasaran. Karena motivasi berkenaan dengan kondisi yang cukup kompleks, maka mungkin pula terjadi bahwa motivasi tersebut sekaligus berperan mendekatkan dan menjauhkan sasaran.

⁴² Ibid, hal.85-86

⁴³ Nana S. Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005) hal.62

Motivasi juga dapat berfungsi mengaktifkan atau meningkatkan kegiatan. Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil. Sebaliknya apabila motivasinya besar atau kuat maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat sehingga kemungkinan akan berhasil lebih besar.⁴⁴

Motivasi berhubungan erat dengan tujuan belajar. jika dilihat dari hubungannya dengan tujuan belajar motivasi memiliki fungsi sebagai berikut:⁴⁵

- a. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong atau motor dari setiap kegiatan belajar.
- b. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai. Motivasi belajar memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajarannya.
- c. menyeleksi kegiatan pembelajaran, yakni menentukan kegiatan-kegiatan apa yang harus dikerjakan yang sesuai guna mencapai tujuan pembelajaran dengan menyeleksi kegiatan-kegiatan yang tidak menunjang bagi pencapaian tujuan tersebut.

4. Macam-macam Motivasi

Dilihat dari alasan timbulnya motivasi, terdapat dua macam motivasi yaitu:⁴⁶

⁴⁴ Ibid., hal.62

⁴⁵ Agus Suprijono, *Cooperative learning*,..., hal. 163

⁴⁶ Herman Hudojo, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang, 1990), hal. 97

a. Motivasi ekstrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya stimulus dari luar. Kegiatan dimulai dan dilaksanakan karena adanya dorongan yang tidak langsung berhubungan dengan kegiatan tersebut. Misalnya peserta didik menyelesaikan tugas-tugas matematika, untuk mendapatkan nilai baik dalam matematika. Peserta didik melakukan suatu perbuatan karena adanya ganjaran nilai baik dalam matematika.

b. Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbulnya memang dari dalam diri orang itu sendiri. Kegiatan dimulai dan dilaksanakan karena adanya dorongan yang langsung dikaitkan dengan kegiatan tersebut. Misalnya peserta didik mengerjakan tugas-tugas matematika karena memang ia berniat untuk mendalami matematika.

5. Teknik Memotivasi

Menyadari pentingnya motivasi dalam kegiatan belajar mengajar matematika belumlah cukup apabila pengajar tidak mengetahui bagaimana cara atau teknik untuk memberikan motivasi. Berikut ini sekedar petunjuk bagaimana memberikan motivasi kepada peserta didik yang tentu saja dapat dikembangkan lebih lanjut oleh pengajar matematika.⁴⁷

- a. Berikan kepada peserta didik rasa puas sehingga ia berusaha mencapai keberhasilan selanjutnya

⁴⁷ Herman Hudojo, *Strategi Belajar....*, hal. 101-103

- b. Kembangkan pengertian (konsep, teorema, langkah pembuktian, dan sebagainya) peserta didik secara wajar
- c. Bawalah suasana kelas yang menyenangkan peserta didik
- d. Buatlah peserta didik merasa ikut ambil bagian di dalam program yang disusun
- e. Usahakan pengaturan kelas yang bervariasi sehingga rasa bosan berkurang dan perhatian peserta didik meningkat
- f. Timbulkan minat peserta didik terhadap materi matematika yang dipelajari peserta didik
- g. Berikan komentar kepada hasil-hasil yang dicapai
- h. Berikan kepada peserta didik kesempatan berkompetisi.

6. Hubungan Keberhasilan Belajar dan Motivasi

Apabila seorang peserta didik mempunyai motivasi belajar matematika, ia akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh sehingga ia mempunyai pengertian yang lebih dalam. Ia dengan mudah dapat mencapai tujuan belajar matematika. Ini berarti peserta didik itu berhasil dalam belajar matematika. Keberhasilan ini akan meningkatkan motivasi belajar matematika. Sebaliknya suatu kegagalan, dapat menghasilkan harga diri turun yang berarti motivasi belajarnya menurun.⁴⁸

Keberhasilan mencapai tujuan berdampak pada kepuasan. Dalam hal ini motivasi belajar sangat berperan mendorong peserta didik mencapai keberhasilan

⁴⁸ Ibid, hal. 100

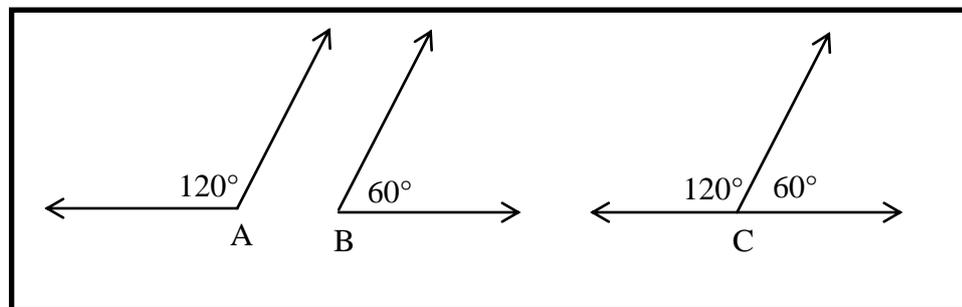
belajar mereka. Dengan kata lain, keberhasilan belajar matematika tidak hanya karena dapat memahami konsep dan teorema serta kemudian dapat mengaplikasikannya, melainkan juga karena kehendak, sikap dan macam-macam motivasi yang lain.⁴⁹

F. Garis Dan Sudut

1. Hubungan Antar Sudut

a. Pasangan Sudut yang Saling Berpelurus (Bersuplemen)

Perhatikan gambar dibawah ini!



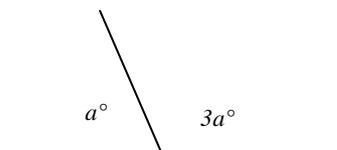
Gambar 2.1 Gambar sudut berpelurus

$\angle A$ dan $\angle B$ bertemu di titik C apa yang terjadi?

Kedua sudut itu akan membentuk sudut lurus yang besarnya 180° .

Jadi, dua sudut dikatakan saling berpelurus jika jumlah kedua sudut itu 180° . Dengan demikian, kita peroleh: $\angle A + \angle B = 180^\circ$

Contoh:



Perhatikan gambar disamping!

Hitunglah nilai a° dan tentukan pelurus dari sudut a° !

⁴⁹ Ibid, hal 101

Penyelesaian :

Berdasarkan gambar diperoleh:

$$a^\circ + 3a^\circ = 180^\circ$$

$$4a^\circ = 180^\circ$$

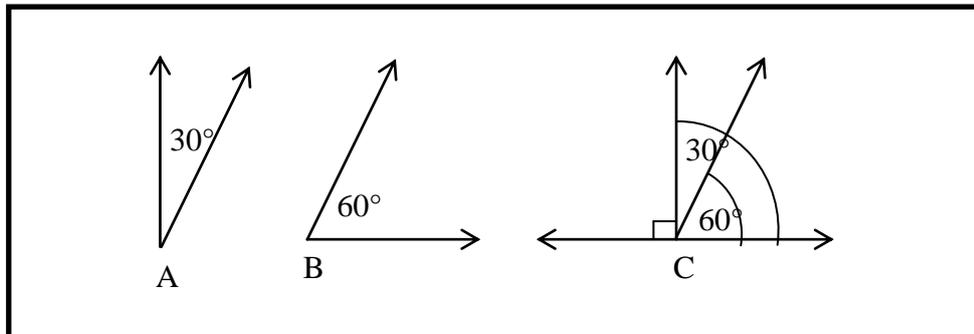
$$a^\circ = \frac{180^\circ}{4}$$

$$a^\circ = 45^\circ$$

Pelurus sudut $a^\circ = 180^\circ - 45^\circ = 135^\circ$

b. **Pasangan Sudut yang Saling Berpenyiku (Berkomplemen)**

Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar 2.2 Gambar sudut berpenyiku

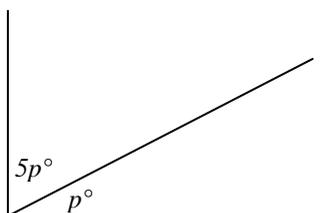
Jika $\angle A$ dan $\angle B$ bertemu di titik C apa yang terjadi?

Kedua sudut itu akan membentuk sudut siku-siku yang besarnya 90° .

Jadi, dua sudut dikatakan saling berpenyiku jika jumlah kedua sudut itu 90° .

Dengan demikian, kita peroleh: $\angle A + \angle B = 90^\circ$

Contoh:



Perhatikan gambar disamping!

Hitunglah nilai p° dan

tentukan penyiku sudut p° ?

Penyelesaian:

Berdasarkan gambar diperoleh:

$$5p^\circ + p^\circ = 90^\circ$$

$$6p^\circ = 90^\circ$$

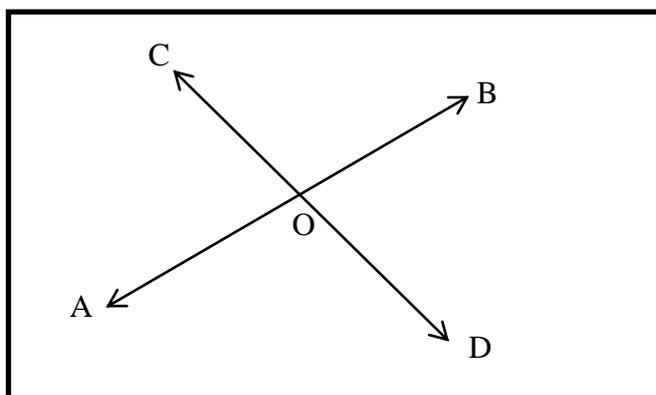
$$p^\circ = \frac{90^\circ}{6}$$

$$p^\circ = 15^\circ$$

Penyiku dari sudut $p^\circ = 90^\circ - 15^\circ = 75^\circ$

c. **Pasangan Sudut yang Saling Bertolak Belakang**

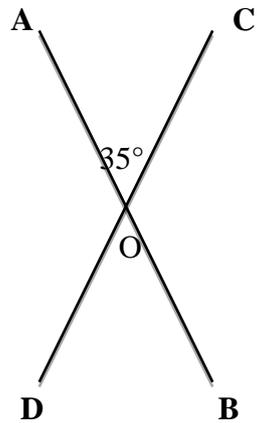
Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar 2.3 Gambar garis bertolak belakang

Jika dua garis berpotongan maka dua sudut yang letaknya saling membelakangi titik potongnya disebut dua sudut yang bertolak belakang. Dua sudut yang saling bertolak belakang sudutnya sama besar. Dengan demikian kita peroleh $\angle AOC = \angle DOB$ dan $\angle BOC = \angle AOD$.

Contoh:



Perhatikan gambar diatas!

- Tentukan pasangan sudut yang saling bertolak belakang!
- Jika besar $\angle AOC = 35^\circ$, tentukan besar ketiga sudut lainnya!

Penyelesaian:

- $\angle AOC$ dengan $\angle BOD$, $\angle AOD$ dengan $\angle BOC$

- $\angle BOD = \angle AOC = 35^\circ$

$$\Leftrightarrow \angle AOC + \angle BOC = 180^\circ$$

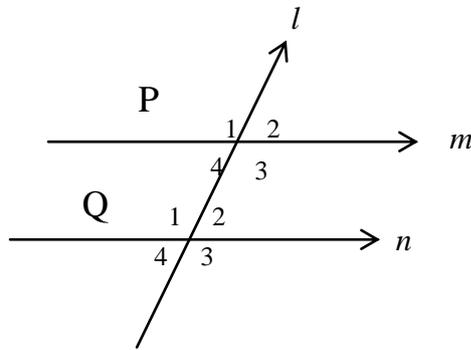
$$\Leftrightarrow \angle 35^\circ + \angle BOC = 180^\circ$$

$$\Leftrightarrow \angle BOC = 180^\circ - 35^\circ = 145^\circ$$

$$\angle BOC = \angle AOD, \text{ maka } \angle AOD = 145^\circ$$

2. Hubungan Antar Sudut Jika Dua Garis Sejajar Dipotong Oleh Garis Lain

a. Sudut-sudut Sehadap dan Berseberangan



Gambar 2.4 Gambar dua garis dipotong oleh garis lain

Pada gambar di atas, tampak bahwa $\angle P_2$ dan $\angle Q_2$ menghadap arah yang sama. Demikian juga $\angle P_1$ dan $\angle Q_1$, $\angle P_3$ dan $\angle Q_3$, serta $\angle P_4$ dan $\angle Q_4$. Sudut-sudut yang demikian dinamakan sudut-sudut *sehadap*. Sudut sehadap besarnya sama. Jadi, dapat dituliskan:

$$\angle P_1 \text{ sehadap dengan } \angle Q_1 \text{ dan } \angle P_1 = \angle Q_1;$$

$$\angle P_2 \text{ sehadap dengan } \angle Q_2 \text{ dan } \angle P_2 = \angle Q_2;$$

$$\angle P_3 \text{ sehadap dengan } \angle Q_3 \text{ dan } \angle P_3 = \angle Q_3;$$

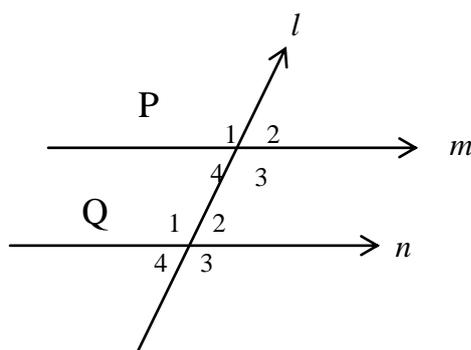
$$\angle P_4 \text{ sehadap dengan } \angle Q_4 \text{ dan } \angle P_4 = \angle Q_4.$$

Jadi dapat disimpulkan jika dua buah garis sejajar dipotong oleh garis lain maka akan terbentuk empat pasang sudut sehadap yang besarnya sama.

Perhatikan kembali Gambar 4. Pada gambar tersebut besar $\angle P_3 = \angle Q_1$ dan $\angle P_4 = \angle Q_2$. Pasangan $\angle P_3$ dan $\angle Q_1$, serta $\angle P_4$ dan $\angle Q_2$ disebut *sudut-sudut dalam berseberangan*. Jika dua buah garis sejajar dipotong oleh garis lain, besar sudut-sudut dalam berseberangan yang terbentuk adalah sama besar. Sekarang

perhatikan pasangan $\angle P_1$ dan $\angle Q_3$, serta $\angle P_2$ dan $\angle Q_4$. Pasangan sudut tersebut adalah *sudut-sudut luar berseberangan*, di mana $\angle P_1 = \angle Q_3$ dan $\angle P_2 = \angle Q_4$. Jika dua buah garis sejajar dipotong oleh garis lain maka besar sudut-sudut luar berseberangan yang terbentuk adalah sama besar.

b. **Sudut-Sudut Dalam Sepihak dan Luar Sepihak**



Gambar 2.5 Gambar dua garis dipotong oleh garis lain

Perhatikan Gambar diatas. Pada gambar tersebut garis $m \parallel n$ dipotong oleh garis l di titik P dan Q. Perhatikan $\angle P_3$ dan $\angle Q_2$. Kedua sudut tersebut terletak di dalam garis m dan n serta terhadap garis l keduanya terletak di sebelah kanan (sepihak). Pasangan sudut tersebut dinamakan *sudut-sudut dalam sepihak*. Dengan demikian diperoleh:

$\angle P_3$ dalam sepihak dengan $\angle Q_2$

$\angle P_4$ dalam sepihak dengan $\angle Q_1$

Di depan telah di pelajari bahwa besar $\angle P_3 = \angle Q_3$ (sehadap) dan besar $\angle P_2 = \angle Q_2$ (sehadap). Padahal $\angle P_2 = 180^\circ - \angle P_3$ (berpelurus), sehingga $\angle Q_2 = \angle P_2 = 180^\circ - \angle P_3$ $\angle P_3 + \angle Q_2 = 180^\circ$. Tampak bahwa jumlah $\angle P_3$ dan $\angle Q_2$ adalah

180° . Jadi dapat disimpulkan, jika dua buah garis sejajar dipotong oleh garis lain maka jumlah sudut-sudut dalam sepihak adalah 180° .

Perhatikan kembali $\angle P_1$ dengan $\angle Q_4$ dan $\angle P_2$ dengan $\angle Q_3$ pada Gambar 5. Pasangan sudut tersebut disebut *sudut-sudut luar sepihak*. Akan kita buktikan bahwa $\angle P_1 + \angle Q_4 = 180^\circ$.

$$\angle P_1 + \angle P_4 = 180^\circ \text{ (berpelurus)}$$

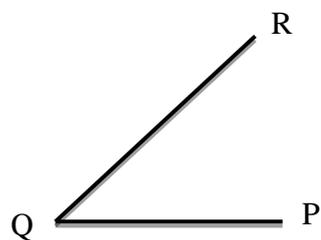
$$\text{Padahal } \angle P_4 = \angle Q_4 \text{ (sehadap)}$$

Terbukti bahwa $\angle P_1 + \angle Q_4 = 180^\circ$. Jadi dapat disimpulkan jika dua buah garis sejajar dipotong oleh garis lain maka jumlah sudut-sudut luar sepihak adalah 180° .

3. Melukis sudut

a. Melukis sudut yang besarnya sama dengan yang diketahui

Misalkan kita ingin melukis $\angle KLM$ yang besarnya sama dengan $\angle PQR$, seperti pada gambar di bawah ini!

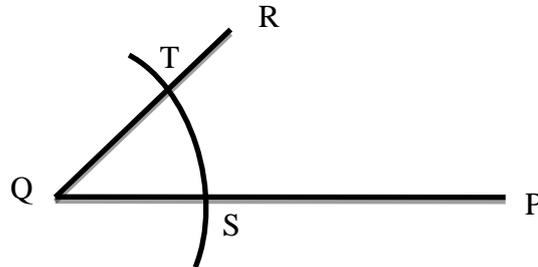


Adapun Langkah-langkah untuk melukis $\angle KLM$ sebagai berikut:

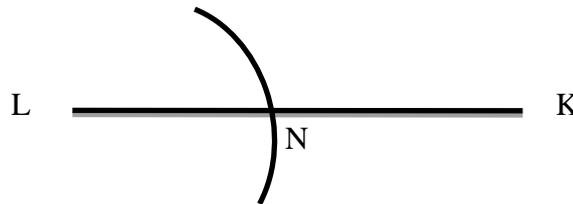
- 1) Buatlah kaki sudut KL



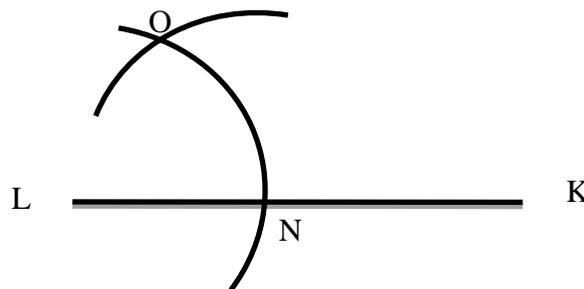
- 2) Pada $\angle PQR$ lukis busur lingkaran dengan pusat Q, sehingga memotong ruas garis PQ di titik S dan memotong ruas QR di titik T



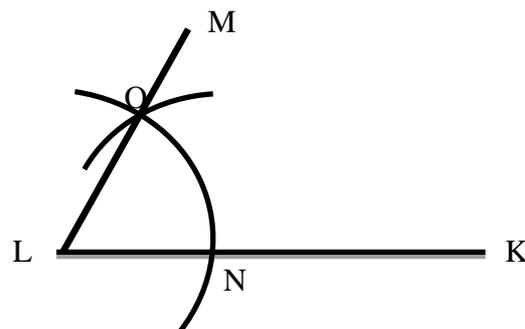
- 3) Lukis busur lingkaran berjari-jari QS dengan pusat L dan memotong KL di titik N



- 4) Lukis busur lingkaran berjari-jari ST dengan pusat titik N, sehingga memotong busur lingkaran dengan pusat L di titik O



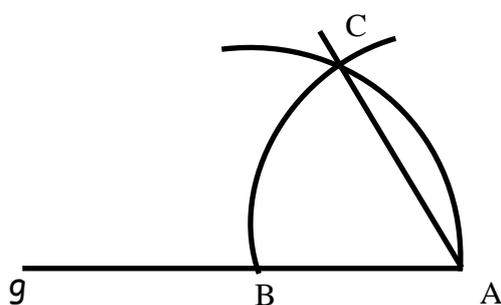
- 5) Hubungkan titik L dengan titik O dan perpanjanglah. Beri nama perpanjangannya titik M. Besar $\angle KLM$ yang terbantu = $\angle PQR$



b. **Melukis sudut 60°**

Adapun langkah-langkah dalam melukis sudut 60° adalah sebagai berikut:

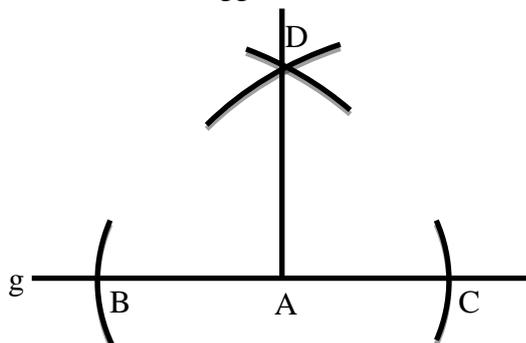
- 1) Lukislah busur lingkaran dengan pusat titik A, sehingga memotong garis g di titik B
- 2) Kemudian dengan jari-jari yang sama, buatlah busur lingkaran dengan B sebagai titik pusatnya, sehingga memotong busur tersebut di titik C
- 3) Hubungkan titik A dan C, sehingga diperoleh sudut A yang besarnya 60°



c. **Melukis sudut 90°**

Adapun langkah-langkah dalam melukis sudut 90° adalah sebagai berikut:

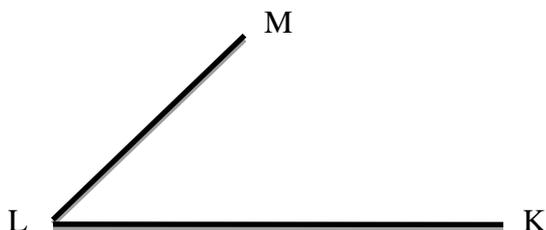
- 1) Lukislah busur lingkaran dengan pusat titik A, sehingga memotong garis g di titik B dan C
- 2) Lukislah busur lingkaran yang berpusat di titik B dan C, sehingga diperoleh perpotongan busur di titik D
- 3) Hubungkan titik A dan D, sehingga terbentuk $\angle CAD = \angle A = 90^\circ$



4. Membagi sudut

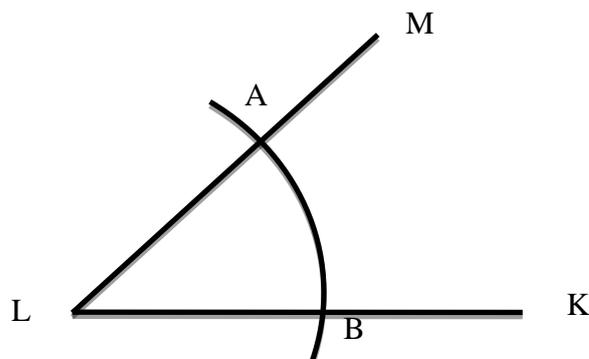
a. Membagi sudut menjadi dua sama besar

Misalkan kita ingin membagi $\angle KLM$ menjadi dua sama besar

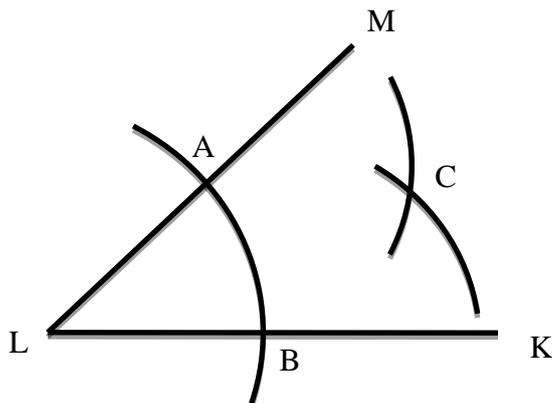


Langkah-langkah untuk membagi $\angle KLM$ sebagai berikut:

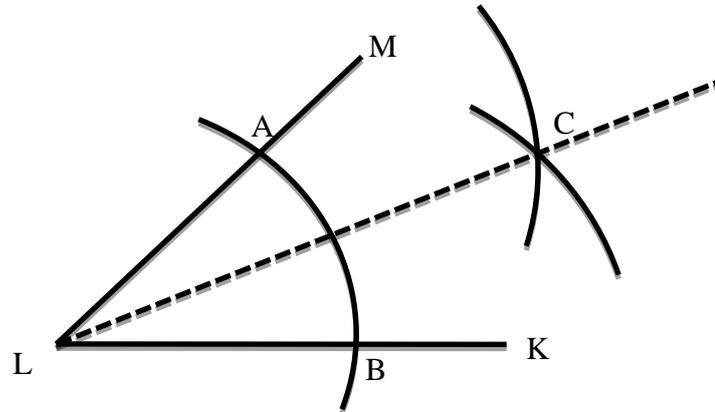
- 1) Buatlah busur lingkaran dengan pusat titik L sehingga memotong ruas garis KL di titik B dan memotong ruas garis LM di titik A



- 2) Dengan jari-jari yang sama, masing-masing buatlah busur lingkaran dengan pusat titik A dan B, sehingga kedua busur berpotongan di titik C



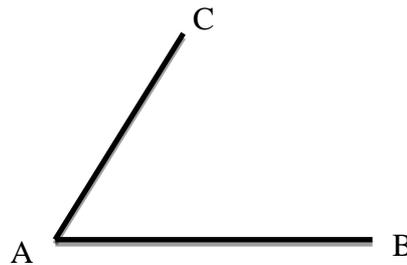
- 3) Tariklah garis dari L melalui titik C, sehingga terbentuk $\angle KLC$ dan $\angle MLC$.
Sudut KLC dan $\angle MLC$ membagi $\angle KLM$ menjadi dua sama besar,
sehingga besar $\angle KLC =$ besar $\angle MLC$.



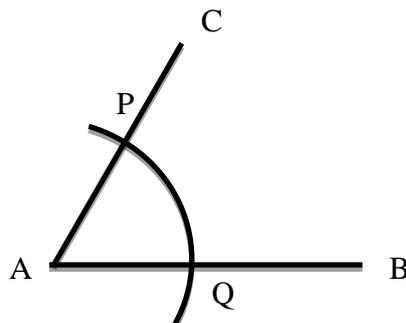
b. Melukis sudut 30°

Adapun langkah-langkah dalam melukis sudut 90° adalah sebagai berikut:

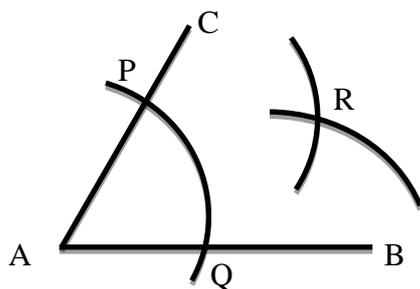
- 1) Lukislah $\angle ABC = 60^\circ$ seperti pada penjelasan sebelumnya.



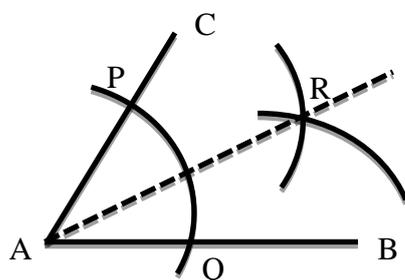
- 2) Buat busur lingkaran dengan menggunakan jangka dari titik A yang memotong AC di titik P dan memotong AB di titik Q



- 3) Buat busur lingkaran dari titik P dan dari titik Q dengan jari-jari yang sama, sehingga berpotongan di titik R



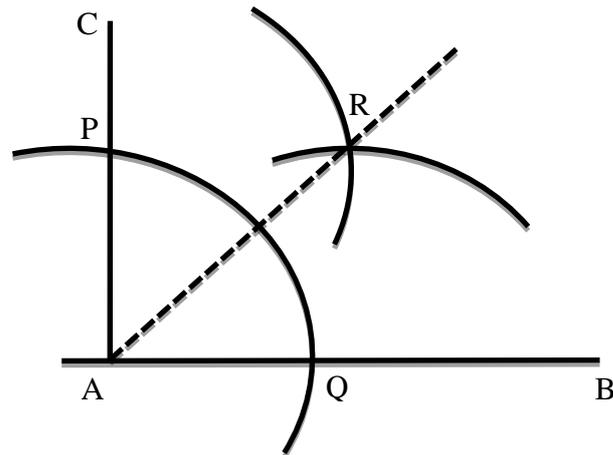
- 4) Tarik garis dari titik A ke titik R



c. Melukis sudut 45°

Adapun langkah-langkah dalam melukis sudut 90° adalah sebagai berikut:

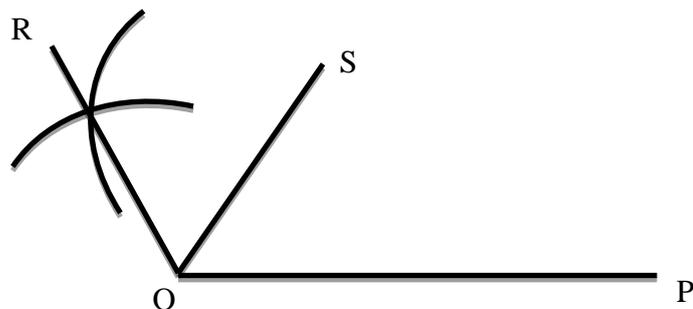
- 1) Buatlah $\angle BAC = 90^\circ$ (seperti pada penjelasan sebelumnya)
- 2) Buat busur lingkaran dengan menggunakan jangka dari titik A yang memotong AC di titik P dan memotong AB di titik Q
- 3) Buat busur lingkaran dari titik P dan dari titik Q dengan jari-jari yang sama, sehingga berpotongan di titik R
- 4) Tarik garis dari titik A ke titik R



d. Melukis sudut 120°

Perhatikan bahwa $120^\circ = 60^\circ + 60^\circ$. Oleh karena itu, untuk melukis sudut yang besarnya 120° , dapat dilakukan dengan cara melukis terlebih dahulu sudut yang besarnya 90° , dilanjutkan melukis sudut yang besarnya 60° . Langkah-langkahnya sebagai berikut:

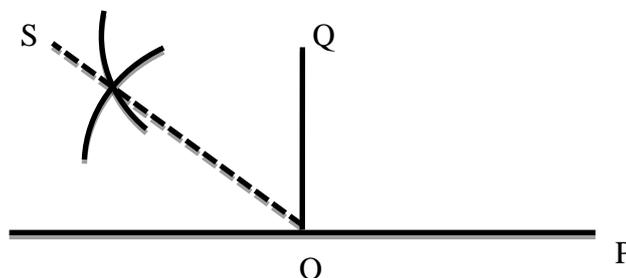
- 1) Lukislah terlebih dahulu sudut 60° dari titik O dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dipelajari sebelumnya.
- 2) Kemudian dari kaki sudut OS, lukislah sudut yang besarnya 60° sehingga diperoleh $\angle ROS = 60^\circ$
- 3) Jadi, besar $\angle POR = \angle ROS + \angle SOP = 60^\circ + 60^\circ = 120^\circ$ atau $\angle O = 120^\circ$



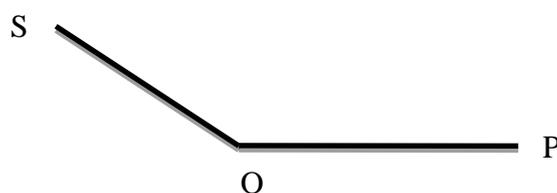
e. Melukis sudut 150°

Perhatikan bahwa $150^\circ = 90^\circ + 60^\circ$. Oleh karena itu, untuk melukis sudut yang besarnya 150° , dapat dilakukan dengan cara melukis terlebih dahulu sudut yang besarnya 90° dilanjutkan melukis sudut yang besarnya 60° .

- 1) Lukislah terlebih dahulu sudut 90° dari titik O dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga diperoleh $\angle POQ = 90^\circ$.
- 2) Kemudian dari kaki sudut OQ, lukislah sudut yang besarnya 60° , sehingga diperoleh $\angle QOS = 60^\circ$



- 3) Jadi, besar $\angle POS = \angle POQ + \angle QOS = 90^\circ + 60^\circ = 150^\circ$ atau $\angle O = 150^\circ$



G. Implementasi Media Program *Autoplay* Pada Materi Garis Dan Sudut

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah program *Autoplay* media studio. Dengan menerapkan media ini, diharapkan peserta didik mempunyai kesempatan untuk belajar melalui keaktifan guna membangun pengetahuannya sendiri melalui pembelajaran matematika. Di samping itu, peserta didik juga diharapkan dapat mengalami atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses,

mengamati, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu. Baik itu dilakukan sendiri maupun dengan kelompoknya. Selain itu, dengan penerapan media ini diharapkan agar guru dapat lebih aktif, kreatif, dan melakukan inovasi dalam pembelajaran tanpa meninggalkan isi kurikulum.

Penerapan media program *autoplay* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi Garis dan Sudut berarti pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media tersebut. Penggunaan media ini dilaksanakan di laboratorium komputer selain itu penerapan media ini juga bisa diterapkan didalam kelas dengan menggunakan laptop.

Pada penerapan media *autoplay* di MTs Negeri Ngantru peneliti menggunakan laboratorium komputer dan juga melaksanakan penelitian dikelas secara berkelompok. Setiap kelompok yang terdiri dari 2-3 orang menggunakan satu komputer yang sama dan mempelajari materi yang ada dalam media *autoplay* yang sudah disusun oleh guru sebelumnya. Dalam kegiatan ini siswa mengamati dan menganalisis materi dan mendeskripsikan materi.

Guru di sini berperan sebagai pemberi perintah dan memberi petunjuk pelaksanaan serta arahan bagaimana penggunaan media *autoplay*. Dalam penelitian ini hanya difokuskan pada pencapaian satu bab yaitu garis dan sudut. Dengan menggunakan metode ini diharapkan peserta didik dapat menyelesaikan masalahnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

H. Penelitian terdahulu

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian sekarang:

1. M. Fahrur Rozi, dalam skripsinya yang berjudul “*Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar*” tahun 2012, menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode multimedia melalui program *autoplay* di kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.⁵⁰

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian sekarang dan terdahulu dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian sekarang dan terdahulu

Persamaan		Perbedaan	
Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
Media program <i>autoplay</i> dapat meningkatkan motivasi	Media program <i>autoplay</i> dapat meningkatkan motivasi	Media program <i>autoplay</i> dapat meningkatkan prestasi sebesar 11,24%	Media program <i>autoplay</i> dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 53,65%
		Lokasi penelitian di MAN Tlogo Blitar	Lokasi penelitian di MTs N Ngantru Tulungagung
		Sumber data penelitiannya siswa kelas XI IPS 2 tahun ajaran 2012/2013	Sumber data penelitiannya siswa kelas VII tahun ajaran 2013/2014

Tabel berlanjut ...

⁵⁰ M. Fahrur Rozi, *Penggunaan Multimedia Melalui Program Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI IPS 2 MAN Tlogo Blitar*, (Malang: Skripsi tidak diterbitkan, 2012), hal.105

Lanjutan tabel 2.1

		Meneliti peningkatan motivasi dan prestasi belajar	Meneliti peningkatan motivasi dan hasil belajar
		Metode pengumpulan data motivasi adalah tes	Metode pengumpulan data motivasi adalah angket.

2. Syukron Fauzi, dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Menggunakan *Autoplay* Media Studio 7.5 Pada Pokok Bahasan Karburator Di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi Banyuwangi”.

Berdasarkan skripsi tersebut dapat diketahui bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) yang bersifat deskriptif. Hal ini berbeda dengan penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hanya ada satu persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Syukron Fauzi dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *Autoplay* media studio.

Secara keseluruhan banyak sekali perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian Syukron Fauzi, mulai dari tujuan penelitian sampai hasil penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media program *autoplay* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri Ngantru sedangkan dalam penelitian Syukron Fauzi bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *autoplay* media studio 7.5, menghasilkan buku manual sebagai buku panduan pengoperasian media pembelajaran *autoplay* media studio 7.5 dan mengetahui kelayakan

pengembangan media *autoplay* media studio 7.5 pada pokok bahasan karburator di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi.

Hasil dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan *autoplay* media studio dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sebesar 53,65%. Sedangkan dalam penelitian Syukron Fauzi terdapat beberapa kesimpulan antara lain:

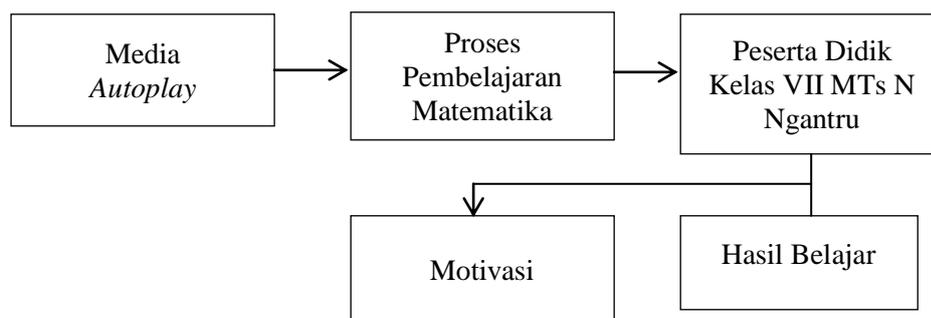
- a. Dari ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran valid untuk di ujikan kepada siswa. Persentasi kevalidan mencapai 83% pada uji ahli media dan 91% pada uji ahli materi. tanggapan yang diberikan ahli media dan ahli materi pada instrumen angket kemudian ditindak lanjuti pada bagian revisi produk sebelum di uji kelayakannya kepada siswa di tahap uji perorangan.
- b. Penilaian yang dilakukan oleh responden pada tahap uji perorangan memperoleh presentase kevalidan mencapai 95% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini valid untuk di uji kelayakannya pada tahap uji kelompok kecil. Saran dari responden pada instrumen penilaian juga di gunakan pengembang sebagai revisi media tahap kedua.
- c. Penilaian yang dilakukan oleh responden pada tahap uji kelompok kecil memperoleh persentase kevalidan mencapai 87% disimpulkan bahwa media ini valid untuk di uji klayakan pada tahap uji kelompok kecil.

- d. Penilaian dari hasil uji lapangan berupa nilai post tes rata-rata siswa 86,66 dan terdapat peningkatan sebesar 15,24 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Autoplay* Media studio 7.5 berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa.⁵¹

I. Hipotesis tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “*Jika media program autoplay diterapkan dalam pembelajaran matematika, maka hasil belajar dan motivasi siswa kelas VII A MTs Negeri Ngantru akan meningkat*”.

J. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.6 Skema Kerangka Pemikiran

Motivasi dan Hasil belajar matematika peserta didik di MTs Ngantru akan semakin meningkat dengan penerapan media pembelajaran *autoplay*, karena media ini dapat mengembangkan pola pikir peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media *autoplay* peserta didik mampu mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer yang dewasa ini semakin berkembang, dan

⁵¹ Syukron Fauzi, *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Menggunakan Autoplay Media Studio 7.5 Pada Pokok Bahasan Karburator Di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi Banyuwangi*, (Malang: skripsi tidak diterbitkan, 2013)

yang terpenting mampu mengembangkan kemampuan akademis peserta didik. Karena peserta didik lebih banyak belajar dengan menemukan sendiri daripada tergantung pada penjelasan guru.