**ARTIKEL**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SETTING KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI KABUPATEN SOPPENG**

***EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING MEDIA SETTING THE RESULTS LEARN LEARNING MOTIVATION VIEWED FROM CLASS VII SMP STATE SOPPENG***

**SYAMRIANI**

****

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2015**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SETTING KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI KABUPATEN SOPPENG**

***Oleh: Syamriani***

***e-mail: syamajide@gmail.com***

**ABSTRAK**

**SYAMRIANI**. *Pengaruh Media Pembelajaran Setting Kooperatif Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Kabupaten Soppeng*  (dibimbing oleh Baso Intang Sappaile dan Rahmat Syam).

Penggunaan media pembelajaran dan model kooperatif yang tepat akan menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah dengan pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran setting kooperatif mempengaruhi hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri Kabupaten Soppeng. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Marioriawa yang terdiri dari 8 kelas dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Donri-Donri yang terdiri dari 7 kelas di Kabupaten Soppeng tahun ajaran 2014/2015. Masing-masing sekolah dengan peringkat akreditasi “A”. Penentuan sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel yang terpilih adalah satu Kelas VII SMP Negeri 3 Marioriawa dan satu kelas VII SMP Negeri 1 Donri-Donri dengan jumlah masing-masing siswa tiap kelas adalah 30 orang. Ada tiga macam variabel dalam penelitian ini, yaitu: (1) variabel bebas adalah media pembelajaran, (2) variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa, dan (3) variabel kontrol adalah motivasi belajar yang terdiri dari motivasi tinggi dan motivasi rendah. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media PowerPoint dan media konvensional. Model kooperatif yang digunakan adalah kooperatif tipe STAD. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar dan tes hasil belajar matematika. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan menggunakan analisis *Two-Way* ANOVA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk motivasi tinggi dan rendah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri Kabupaten Soppeng yang dipengaruhi oleh media pembelajaran.

*Kata Kunci: Media PowerPoint, Konvensional, STAD, Motivasi, Hasil Belajar*

**PENDAHULUAN**

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat dinamis. Perkembangan sistem informasi tersebut berdampak pada tingkat kecepatan masyarakat dalam proses menyampaikan, mengakses dan menerima informasi yang terkait dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berdampak positif dalam menunjang keberhasilan pendidikan yang merupakan tantangan aktual dan nyata dalam menunjang pencapaian efektifitas pendidikan yang sedang dijalankan.

Pengaplikasian fasilitas teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menuju pada pola bermedia. Pembelajaran berbasis teknologi tersebut tetap melibatkan dua unsur yang saling berkaitan yakni metode dan media pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang dianggap sesuai, sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat untuk membantu dalam proses pembelajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2013).

Salah satu media pembelajaran adalah pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimana peserta didik memanfaatkan teknologi multimedia dan komputer untuk mengakses dan menerima materi pelajaran. Media pembelajaran yang berbasis ICT diantaranya penggunaan multimedia komputer, projektor dengan penggunaan animasi dan Microsoft PowerPoint. Penggunaan Microsoft PowerPointdapat digunakan sebagai alat bantu proses belajar semakin terasa saat ini dalam menunjang proses belajar mengajar.

Pencapaian efektifitas pada proses pembelajaran di sekolah, pemanfaatannya memerlukan bantuan dari alat multimedia, yang sangat banyak digunakan adalah punggunaan Power Point sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh Ariani (Rusman, 2011), berkembangnya teknologi informasi salah satunya ditunjukkan dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar menggunakan multimedia, yakni PBM menggunakan LCD, proyektor dan komputer atau laptop.

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu program aplikasi yang cukup handal dan profesional untuk membuat presentasi Ed.I (Budip, 2011). Penggunaan media PowerPoint dan pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu pembelajaran dalam kelas, salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai tim untuk menyelesaikan suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Pembelajaran kooperatif memanfaatkan siswa untuk lebih berinteraksi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar dapat ditingkatkan. Dengan penerapan dan pemilihan model yang tepat diharapkan dapat menciptakan dan membawa siswa kearah pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk dipelajari.

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif) jika memanfaatkan media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran matematika memiliki peran sentral strategis dalam mewujudkan SDM yang bermutu agar mampu menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta dapat menggunakannya untuk kesejahteraan bangsa. Pada hakikatnya setiap individu mempunyai pandangan yang berbeda tentang pelajaran matematika. Ada yang memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan ada juga yang memandangnya sebagai pelajaran yang menyenangkan. Bagi yang menganggap matematika menyenangkan maka akan tumbuh motivasi dalam diri individu tersebut untuk mempelajari matematika, mereka lebih optimis dan bersemangat dalam menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat menantang dalam pelajaran matematika. Sebaliknya, bagi yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, maka individu tersebut akan bersikap pesimis dalam menyelesaikan masalah matematika dan kurang termotivasi untuk mempelajarinya dan bahkan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru yang akan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yang pada akhirnya mengakibatkan rendahnya mutu pendidikan. Untuk itu diperlukan solusi agar seluruh siswa merasa menjadi bagian dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran matematika dengan menggunaan media PowerPoint setting kooperatif tipe *Student Team Acheivment Division* (STAD) khususnya PowerPoint akan meningkatkan motivasi, perhatian dan prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran ini melibatkan semua indra sehingga membuat pembelajaran bermakna karena siswa berinteraksi dengan sumber dan media belajar. Menurut Hamalik (Arsyad, 2013) bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran berbantuan media PowerPoint dalam pembelajaran matematika seperti yang dilakukan oleh Sulistyaningrum (2009). Penelitian ini mengembangkan penerapan pembelajaran kooperatif berbasis ICT dengan perencanaan yang sistematis, pengorganisasian siswa dalam kelompok, manajemen kelas, efektitas waktu serta evaluasi. Setiawan, dkk., (2013)fokus penelitian pada pemanfaatan media komputer pada pembelajaran dan kreativitas terhadap prestasi belajar matematika. Prestasi belajar matematika siswa tertinggi ditentukan kreativitas tinggi dan juga menggunakan media komputer. Mardi, dkk., (2013)fokus penelitian pada pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran dalam hal mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif berbantuan PowerPoint hanya berfokus pada prestasi siswa yang ditentukan dengan perencanaan, kreatifitas dan model instruksional. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan fokus penelitian pada pengaruh pembelajaran berbantuan media Power Point setting kooperatif terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar siswa.

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Pengertian Belajar**

Belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman yang diciptakan guru. Menurut Sudjana (2011) belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Kegiatan belajar dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah membelajarkan dan perilaku siswa adalah belajar.

Ada berbagai pendapat tentang belajar, menurut Witherington (Aunurrahman, 2012) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian, atau suatu pengertian. Hal ini sejalan dengan oleh James O. Whittaker (Aunurrahman, 2012) yang mengemukakan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang diakibatkan oleh latihan atau pengalaman.

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.

Menurut Surya (2003) belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

9

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan gambaran penguasaan materi belajar yang bersangkutan. Hasil belajar yang dimaksudkan disini tidak lain adalah kemampuan maksimum yang dicapai oleh siswa akibat suatu kegiatan. Pengertian hasil belajar tidak bisa dibedakan dengan prestasi belajar, dengan kata lain bahwa keduanya bersinonim (Djamarah, 2002).

Menurut Dimyati dan Mudjiono(1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajarmerupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebagai perancang (*designer*) kegiatan belajar mengajar. Arikunto, (2009) berpendapat dalam bukunya, tujuan instruksional merupakan tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati atau diukur. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan penilaian. Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah penilaian ini memiliki makna. Menurut Arikunto (2009), penilaian memiliki tiga makna yaitu makna bagi siswa, bagi guru, dan bagi sekolah. Makna bagi siswa maksudnya adalah dengan diadakannya penilaian maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Makna bagi guru maksudnya adalah dari hasil penilaian guru dapat mengetahui siswa-siswa mana yang telah menguasai materi dan mengetahui siswa yang belum berhasil mengetahui materi. Makna penilaian bagi sekolah yaitu dengan guru mengadakan penilaian dapat mengetahui kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah apakah sudah sesuai dengan harapan atau belum yang mencerminkan kualitas suatu sekolah, sebagai pedoman bagi sekolah untuk pemenuhan standar kurikulum untuk sekolah tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sebagai muara kegiatan belajar yang merupakan cerminan dari tingkat penguasaan dan pengetahuan peserta didik yang terwujud berupa angka dan sesuai dengan hasil pengukuran yang telah dilaksanakan.

1. **Motivasi**

Motivasi adalah tenaga yang digunakan untuk menggerakkan dan mengarahkan aktivitas sesorang. Menurut H.L.Petri (Uno, 2010) “*motivation is the concept we use when we describe the force action on or within an organism to initate and direct behavior*”. Motivasi dapat merupakan tujuan pembelajaran. Sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor seperti intelegensi dan hasil belajar sebelumnya dapat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam bidang pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan.

Motivasi merupakan salah satu unsur penting dalam belajar dan pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi sangat membantu untuk dapat serius mempelajari sesuatu. Peserta didik yang motivasi belajarnya rendah mungkin saja belajar sesuatu karena terpaksa dan tidak menganggap belajar sebagai kebutuhan. Motivasi tidak hanya penting untuk menjadikan seorang peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar, tetapi juga penting dalam menentukan seberapa jauh peserta didik tersebut belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh peserta didik tersebut memperoleh (mengkonstruksi) pengetahuan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi untuk belajar sesuatu, akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam belajar, sehingga pengetahuan yang diperolehnya juga akan lebih baik.

Secara sederhana motivasi dapat diartikan sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi dalam belajar memiliki dorongan yang besar untuk melakukan aktivitas belajar atau memberikan respon positif terhadap aktivitas pembelajaran yang diikuti. Sebaliknya peserta didik yang memiliki motivasi rendah akan mengikuti aktivitas pembelajaran dengan tidak serius.

Menurut Morgan, dkk., (Uno, 2010), motivasi dapat didefinisikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu. Sedangkan menurut Baron & Schunk (Ratumanan, 2002), motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing dan mempertahankan prilaku dalam rentang waktu tertentu. Lain halnya dengan Mc. Donald (Sardiman, 2003) yang mendefinisikan bahwa, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya ‘’*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

1. **Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa latin yaitu merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (Arsyad, 2013) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Assosiation* (Trianto, 2007) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

1. **PowerPoint**

PowerPoint merupakan perangkat lunak yang menarik digunakan sebagai alat presentasi karena berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol *mouse*. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

1. **Pembelajaran Kooperatif**

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu sebagai satu kelompok atau satu tim (Ibrahim, 2000). Selanjutnya Rusman (2012) mengemukakan pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning)* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen.*

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan system pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. (Sanjaya, 2005). Kemudian Johnson (Rusman, 2012) mengungkapkan bahwa belajar *Cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan Slavin (Yusuf, 2007).

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi exsperiment*) dengan menggunakan perlakuan pada objek penelitian dengan melibatkan dua kelompok sekolah. Kelompok I (Perlakuan) diajar dengan media pembelajaran PowerPoint dan kelompok II (Pembanding) diajar dengan media konvensional.

Desain analisis dalam penelitian ini menggunakan ANOVA dengan desain faktorial yang disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Desain Analisis terhadap Motivasi dan Hasil Belajar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | Media Pembelajaran  (A) | |
| Power Point (A1) | Media konvensional (A2) |
| Motivasi Belajar  (B) | Tinggi (B1)  Rendah (B2) | A1B1  *(μ11)*  A1B2  *(μ12)* | A2B1  *(μ21)*  A2B2  *(μ22)* |

Keterangan :

A : Media pembelajaran

A1 : Media pembelajaran berbantuan PowerPoint setting kooperatif

A2 : Media pembelajaran konvensional

B : Motivasi Belajar

B1 : Motivasi Belajar Tinggi

B2 : Motivasi Belajar Rendah

A1B1 *(μ11)* :Parameter Hasil Belajar melalui pembelajaran berbantuan media PowerPoint seeting kopperatif tipe STAD terhadap siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi

A1B2 *(μ12) :* Parameter Hasil Belajar melalui pembelajaran berbantuan media PowerPoint setting kooperatif tipe STADterhadap siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah

A2B1 *(μ21) :* Parameter Hasil Belajar melalui pembelajaran menggunakan media konvensionalterhadap siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi

A2B2 *(μ22) :* Parameter Hasil Belajar melalui pembelajaran menggunakan media konvensionalterhadap siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah

# HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Analisis Deskriptif**
2. **Deskripsi Motivasi Belajar Siswa**

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Motivasi Belajar Matematika Siswa**

|  |  |
| --- | --- |
| Deskripsi | PPT KONVESIONAL |
| Ukuran sampel (N)  Nilai terendah (*Min*)  Nilai tertinggi (*Max*)  Mean  Median  Range  Standar deviasi  Variance | 30 30  44,39 49,49  100,35 99,14  71,28 70,20  71,77 71,45  55,96 49,65  15,1227 12,628  228,696 159,473 |

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa rata-rata skor angket motivasi belajar siswa untuk kelas PowerPoint adalah 71,28 Rentang untuk motivasi belajar matematika siswa adalah 55,96 yang menunjukkan rentang yang cukup baik. Rata-rata skor angket motivasi belajar siswa untuk kelas Konvensional adalah 70,20. Rentang untuk motivasi belajar matematika siswa adalah 49,65.

1. **Deskripsi Hasil Belajar**

Deskripsi hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan media PowerPoint dan media konvensional, dapat dilihat pada Tabel 4.2.

**Tabel 4.3. Statistik Skor Hasil belajar**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | Media  PowerPoint | Media Konvensional |
| N | Valid | 30 | 30 |
| Missing | 0 | 0 |
| Mean | | 79,23 | 72,93 |
| Std. Deviation | | 9,555 | 8,412 |
| Variance | | 91,289 | 70,754 |
| Minimum | | 58 | 54 |
| Maximum | | 96 | 88 |

Berdasarkan Tabel 4.3. Ditunjukkan bahwa rata–rata nilai tes hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media PowerPoint adalah 79,23. Rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan media konvensional adalah 72,93.

1. **Hasil Analisis Inferensial**
2. Uji Homogenitas

Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H0 : suku kesalahan random dari setiap varian data skor hasil belajar matematika sama

H1 : suku kesalahan random dari setiap varian data skor hasil belajar matematika tidak sama

**Tabel 4.10 Kesamaan Variansi THB**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| F | Df1 | Df2 | Sig. |
| 2,090 | 3 | 28 | ,124 |

Berdasarkan Tabel 4.10 diperoleh Maka H0 diterima, hal ini berarti suku kesalahan random dari setiap varian data skor hasil belajar matematika adalah sama.

1. Uji Hipotesis Statistik

* Uji Hipotesis Pertama

Terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa di SMP Negeri di kabupaten Soppeng.

Secara statistik hipotesis dirumuskan:

H0 : lawan H1 :

**Tabel 4. 11 Uji efek antar Subyek**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Source | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
| Corrected Model | 2206,489a | 3 | 735,496 | 7,431 | ,001 |
| Intercept | 143893,772 | 1 | 143893,772 | 1453,857 | ,000 |
| A | 1411,133 | 1 | 1411,133 | 14,258 | ,001 |
| A \* B | 795,356 | 2 | 397,678 | 4,018 | ,029 |
| Error | 2771,267 | 28 | 98,974 |  |  |
| Total | 148871,528 | 32 |  |  |  |
| Corrected Total | 4977,756 | 31 |  |  |  |

Dimana:

A = Media Pembelajaran: PowerPoin dan Konvensional

B = Motivasi

Berdasarkan hasil analisis ANAVA dapat dijelaskan bahwa nilai 0,029, maka H0 ditolak yang berarti terdapat interaksi model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika.

* Uji Hipotesis Kedua

Untuk siswa yang mempunyai motivasi tinggi, hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui pembelajaran berbantuan media PowerPoint setting kooperatif tipe STADlebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui media konvensional.

Secara statistik hipotesis dirumuskan:

lawan

**Tabel 4.12 Uji Test**

| **Contrast Tests** | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Contrast | Value of Contrast | Std. Error | t | df | Sig. (2-arah) |
| **T**  **H**  **B** | Variansi yang diasumsikan sama | 1 | 16,1458 | 4,40405 | 3,666 | 28 | ,001 |
|  |
| Variansi yang tidak diasumsikan sama | 1 | 16,1458 | 4,76946 | 3,385 | 13,533 | ,005 |
|  |

Berdasarkan hasil analisis *contrast test* pada Tabel 4.12 diperoleh nilai 0,001/2 = 0,0005 , hal ini berarti bahwa H0 ditolak.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tabel 4.13 Kelompok Statistik Siswa dengan Motivasi Belajar Rendah**  **Group Statistics** | | | | | |
|  | media | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| motivasi tinggi | media ppt | 8 | 81,75 | 8,531 | 3,016 |
| media konvensional | 8 | 65,63 | 10,446 | 3,693 |

Berdasarkan *Group Statistics* di atas dapat diuraikan sebagai berikut. Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran berbantuan media PowerPoint setting kooperatif dengan motivasi tinggi adalah 81,75 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran media konvensional dengan motivasi rendah adalah 65,63. Dalam artian: = 81,75 > 65,63 = .

* Uji Hipotesis Ketiga

Untuk siswa yang mempunyai motivasi rendah, hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui pembelajaran berbantuan media PowerPoint setting kooperati tipe STAD lebih rendah daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui pembelajaran dengan media konvensional.

Secara statistika, hipotesis ini dirumuskan sebagai berikut:

lawan

**Tabel 4.14 Contrast Test**

|  |  | Contrast | Value of Contrast | Std. Error | t | df | Sig. (2arah) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| THB | Variansi yang diasumsikan sama |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 5,2083 | 4,40405 | 1,183 | 28 | ,247 |
| Variansi yang tidak diasumsikan sama |  |  |  |  |  |  |
| 2 | 5,2083 | 4,00544 | 1,300 | 8,764 | ,227 |

Berdasarkan hasil analisis *contrast test* pada Tabel 4.13 diperoleh nilai 0,247/2 = 0,1235 , hal ini berarti bahwa H0 diterima.

**Tabel 4.15 Kelompok Statistik Siswa dengan Motivasi Belajar Rendah**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | |
|  | Media | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| motivasi rendah | media ppt | 8 | 72,50 | 10,690 | 3,780 |
| media konvensional | 8 | 77,50 | 3,665 | 1,296 |

Berdasarkan *Group Statistics* di atas dapat diuraikan sebagai berikut. Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran berbantuan media PowerPoint setting kooperatif dengan motivasi rendah adalah 72,50 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran media konvensional dengan motivasi rendah adalah 77,50. Dalam artian: = 72,50 < 77,50 = .

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diuraikan, maka pembahasan hasil penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Pembahasan tentang pengaruh interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian yang pertama dinyatakan bahwa pada hipotesis tersebut diputuskan untuk menolak yang bermakna bahwa terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Matematika. Jika dikaitkan dengan temuan sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Taufiq (2013) Pada SMP di Pangkep Sulawesi Selatan menunjukkan bahwa dengan media animasi, motivasi belajar dan hasil belajar siswa lebih meningkat. Untuk itu tampak mendukung temuan penelitian ini untuk menjelaskan bahwa interaksi antara media pembelajaran dan motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

1. Pembahasantentang hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan media PowerPoint lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan media konvensional

Berdasarkan hasil analisis analisis *contrast test*  pada hipotesis kedua dinyatakan bahwa H0 ditolak. Artinya hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan media *power point* lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*  dengan media konvensional. Hal ini diperkuat dengan data deskriptif bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar melalui model pembelajaraan koopertif tipe STAD menggunakan media *power point* dengan motivasi tinggi adalah 81 > 67 nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar melalui pembelajaraan dengan menggunakan media konvensional. Hal ini bermakna bahwa secara empirik jika kita ingin mencapai motivasi belajar dan hasil belajar yang maksimal dalam pembelajaran matematika, maka media *PowerPoint* lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan media konvensional.

Temuan empirik tersebut didukung oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Arsyad (2013:29) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Mardi yang menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD dengan media *Power Point* lebih baik dari model pembelajaran STAD dengan Model geometris dan media konvensional. Lebih lanjut Marwanto Rudi menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan CD pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar dengan media konvensional.

Hal tersebut sangat membantu siswa dalam membangun pemahaman mereka terhadap materi yang diajar sehingga kondisi ini tampak pada saat pemberian tes hasil belajar siswa, kelompok siswa yang diajar dengan media PowerPoint tersebut tampaknya lebih memahami materi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar dengan media konvensional.

1. Pembahasan tentang hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui pembelajaran berbantuan PowerPoint setting kooperatif tipe STAD lebih rendah dari pada model pembelajaran menggunakan media konvensional.

Berdasarkan hasil analisis *contrast test* pada hipotesis ketiga dinyatakan bahwa H0 diterima yang artinya tidak mendukung kebenaran bahwa hasil belajar matematika siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah yang diajar dengan menggunakan pembelajaran berbantuan media PowerPoint setting kooperatif tipe STADlebih rendah daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran media konvensional. Secara deskriptif skor hasil belajar siswa menunjukkan bahwa untuk siswa yang mempunyai motivasi rendah yang diajar menggunakan media PowerPoin lebih rendah dibandingkan dengan skor hasil hasil belajar dengan menggunakan media konvensional. Hal ini disebabkan penggunaan buku paket dalam pembelajaran. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan melihat contoh-contoh yang ada dibuku paket. Selain itu dengan media konvensional dapat membangkitkan untuk lebih mencari informasi. Informasi yang diberikan guru tidak akan mudah di cari ditempat lainnya, memberikan bayangan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya sehingga memotivasi siswa agar lebih giat belajar (belajar terlebih dahulu sebelum dimulai pelajaran).

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat interaksi antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran setting kooperatif dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.
2. Secara Inferensial, untuk siswa yang diajar dengan menggunakan media PowerPoint setting kooperatif tipe STAD dan hasil belajar matematika yang diajar dengan menggunaka media konvensional ditinjau dari motivasi belajar tinggi. Hal ini ditandai dari hasil analisis inferensial didapatkan bahwa nilai sig (p = 0,001/2 = 0,0005 < 0,05, secara deskriptif ditunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika yang diajar melalui media PowerPoint lebih tinggi daripada menggunakan media konvensional.
3. Secara inferensial untuk siswa yang mempunyai motivasi rendah hasil belajar dengan menggunakan media PowerPoint setting kooperatif tipe STAD lebih rendah daripada hasil belajar dengan menggunakan media konvensional. Hal ini ditandai dari hasil analisis inferensial didapatkan nilai sig (p = 0,247/2 = 1,1235 > 0,05, secara deskriptif ditunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar matematika yang diajar melalui media PowerPoint lebih rendah daripada menggunakan media konvensional.

**DAFTAR PUSTAKA**

Agung, I Gusti Ngurah. 2006. *Statistika Penerapan Model Rerata-sel Multivariat dan Model Ekonometridengan SPSS*. Jakarta: Dharma Karsa Utama.

Alfian. 2010. *Membuat Presentasi Menakjubkan dengan* *Microsoft Power Point* 2007. Media Kita.

Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Azwar, S. 2010. *Tes Prestasi (Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar).* Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Budip.2011. [*http://psb-psma.org/content/blog/3450-pembuatan-media-pembelajaran-dengan-multimedia-powerpoint/*](http://psb-psma.org/content/blog/3450-pembuatan-media-pembelajaran-dengan-multimedia-powerpoint/)

Dimyati dan Mujiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Pembelajaran.* Jakarat: PT Rineka Cipta.

Hamalik, Omar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Khamim. 2012. *Efektivitas Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran PAI Di Kelas X SMA Negeri 3 Bantul*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/10079/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.

Kholik Muhammad. 2011. *Metode Pembelajaran Konvensional*, (Online) <https://muhammadkholik.wordpress.com/2011/11/08/metode-pembelajaran-konvensional/>

Lie, Anita.2005.*CooperativeLearning*.Jakarta: Grasindo.

Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jogjakarta: Mitra Cendekia Press.