

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS  
INTERAKTIF BAHASA INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
PRESTASI SISWA KELAS 7B  
UPTD SMPN 1 RINGINREJO  
KAB. KEDIRI TAHUN**

perpustakaan.uns.ac.id

**PELAJARAN  
2010/2011  
(PTK)**

digilib.uns.ac.id

**TESIS**

Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat  
Magister Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:  
**MOHAMMAD FARIED WAJDI**  
S810809115

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2010**

*commit to user*

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS  
INTERAKTIF BAHASA INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
PRESTASI SISWA KELAS 7B  
UPTD SMPN 1 RINGINREJO  
KAB. KEDIRI TAHUN  
PELAJARAN  
2010/2011  
(PTK)**

perpustakaan.uns.ac.id

digilib.uns.ac.id

Disusun Oleh:  
**MOHAMMAD FARIED WAJDI**  
NIM: S 810809115

Telah disetujui dan disahkan oleh Tim Peguji:

Pada tanggal: .....

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	<b>Prof. Dr. Samsi Haryanto, M.Pd.</b> NIP. 194404041976031001	.....
Sekretaris	<b>Dr. Nunuk Suryani, M.Pd.</b> NIP. 196611081990032001	.....
Anggota	1. <b>Prof. Dr. Sunardi, M.Sc.</b> NIP. 195409161977031001  2. <b>Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd.</b> NIP. 194307121973011001	.....  .....

Direktur Program Pascasarjana  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

**Prof. Drs. Suranto, M.Sc, Ph.D.**  
NIP. 195708201985031004

**Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd.**  
NIP. 194307121973011001

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS  
INTERAKTIF BAHASA INDONESIA UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
PRESTASI SISWA KELAS 7B  
UPTD SMPN 1 RINGINREJO  
KAB. KEDIRI TAHUN  
PELAJARAN  
2010/2011  
(PTK)**

perpustakaan.uns.ac.id

digilib.uns.ac.id

Disusun Oleh:  
**MOHAMMAD FARIED WAJDI**  
NIM: S 810809115

Telah disetujui dan disahkan oleh Tim Peguji:

Pada tanggal: .....

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	<b>Prof. Dr. Samsi Haryanto, M.Pd.</b> NIP. 194404041976031001	.....
Sekretaris	<b>Dr. Nunuk Suryani, M.Pd.</b> NIP. 196611081990032001	.....
Anggota	1. <b>Prof. Dr. Sunardi, M.Sc.</b> NIP. 195409161977031001  2. <b>Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd.</b> NIP. 194307121973011001	.....  .....

Direktur Program Pascasarjana  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Ketua Program Studi  
Teknologi Pendidikan

**Prof. Drs. Suranto, M.Sc, Ph.D.**  
NIP. 195708201985031004

**Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd.**  
NIP. 194307121973011001

## PERNYATAAN

Nama : MOHAMMAD FARIED WAJDI

NIM : S 810809115

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis berjudul: **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS INTERAKTIF BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI SISWA KELAS 7B UPTD SMPN 1 RINGINREJO KAB. KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2010/2011** adalah betul-betul karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam tesis tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

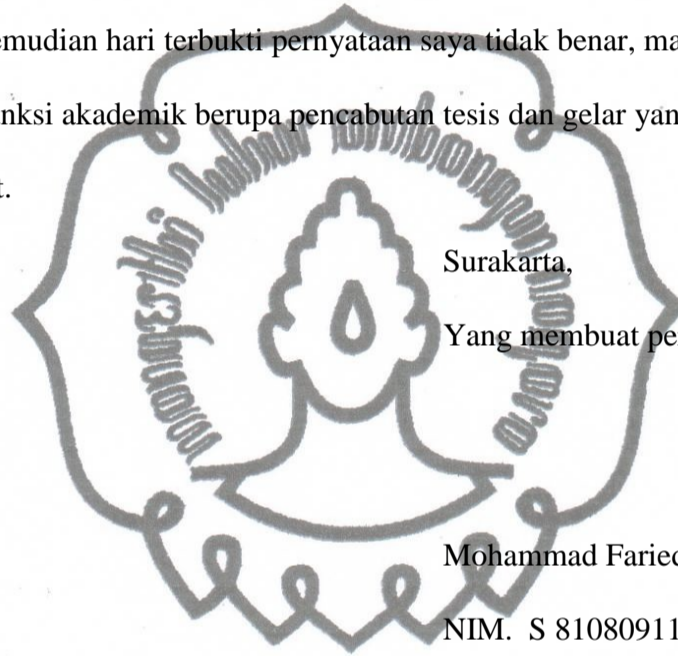
Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tesis dan gelar yang saya peroleh dari tesis tersebut.

Surakarta,

Yang membuat pernyataan,

Mohammad Faried Wajdi

NIM. S 810809115



## MOTTO

1. Orang yang paling sengsara hidupnya ialah orang yang tidak bisa memanfaatkan akal dan pengalamannya. (pepatah)
2. Bukanlah suatu aib jika Anda gagal dalam suatu usaha; yang merupakan aib ialah jika Anda tidak berusaha bangkit dari kegagalan itu. (Ali bin Abi Thalib r.a.)
3. Jika Anda mampu jadilah ilmuwan (alim); jika tidak, jadilah penuntut ilmu; jika tidak bisa, hormati dan cintailah para ulama. Dan jika yang terakhir ini pun Anda tidak bisa, janganlah Anda membenci dan memusuhi mereka. (ulama)
4. Orang yang paling dicintai Allah ialah yang paling bermanfaat untuk orang lain. Dan amalan yang paling dicintai-Nya adalah tindakan menyenangkan hati seorang muslim, menghilangkan kesulitannya, melunasi utangnya, atau menghilangkan rasa laparnya. (HR at-Tabari)
5. Seorang raja muslim di India menasihati anak-anaknya, “Wahai anak-anakku! Perbanyaklah mengkaji buku-buku dan tingkatkanlah ilmu pengetahuanmu setiap harinya dengan satu huruf. Sesungguhnya ada tiga orang yang tidak pernah kesepian di dalam kesendirian adalah ahli fiqih yang alim, pahlawan yang pemberani, dan orang yang manis tutur katanya.”

## PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan kepada:

v

*commit to user*

1. Ayah dan Ibu tercinta yang telah membimbing dan mendidiku sejak kecil;
2. Istriku tercinta yang selalu setia memberikan dorongan hingga selesainya perkuliahan ini;
3. Rahma Laili Al Wahidah dan Mohammad Farhan Al Musyaffa, anak-anakku [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) tercinta;
4. Para guruku yang telah membimbingku hingga kini;
5. Rekan-rekan di UPTD SMPN 1 Ringinrejo – Kediri.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah senantiasa terucap kehadiran Allah SWT. atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam kesempatan yang baik ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Drs. Suranto, M.Sc., Ph.D. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta;
2. Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta, sekaligus Pembimbing II yang selalu penuh kesabaran memberikan bimbingan;
3. Prof. Dr. Sunardi, M.Sc. selaku Pembimbing I yang selalu penuh kesabaran dalam membimbing dan mengarahkan hingga tersusunnya tugas akhir ini.
4. Kepala, Guru dan Segenap Staf UPTD SMPN 1 Ringinrejo yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materiil hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Semoga jasa dan amal baiknya mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Surakarta, 25 Nopember 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	.....	i
		vii



HALAMAN PERSETUJUAN	.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	.....	iii
PERNYATAAN	.....	iv
MOTTO	.....	v
PERSEMBAHAN	.....	vi
KATA PENGANTAR	.....	vii
DAFTAR ISI	.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	.....	xii
ABSTRAK	.....	xiv
ABSTRACT	.....	xv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>		
A. Latar Belakang Masalah	.....	1
B. Identifikasi Masalah	.....	8
C. Pembatasan Masalah	.....	8
D. Rumusan Masalah	.....	9
E. Tujuan Penelitian	.....	9
F. Manfaat Penelitian	.....	10
G. Definisi Konsep	.....	11



**BAB II : LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN  
HIPOTESIS TINDAKAN**

A. Landasan Teori	13
1. Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	16
c. Ciri-ciri Media	25
d. Pemilihan Media Pembelajaran	26
e. Penggunaan Media Pembelajaran	29
f. Manfaat Media	31
g. Pembelajaran Multimedia	31
2. Motivasi Belajar	35
a. Pengertian Motivasi	35
b. Jenis Motivasi	36
c. Teori Motivasi	37
d. Model Motivasi	38
e. Fungsi Motivasi	44
f. Nilai-nilai Motivasi	44
g. Indikator Motivasi	45
3. Prestasi Belajar Siswa	47
a. Belajar	47
b. Prestasi Belajar	51
B. Penelitian Yang Relevan	62
C. Kerangka Berfikir	63

D. Hipotesis Tindakan .....	66
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	67
1. Tempat Penelitian .....	67
2. Waktu Penelitian .....	67
B. Rancangan dan Prosedur Penelitian .....	68
1. Gambaran Umum Penelitian .....	68
2. Rincian Prosedur Penelitian .....	69
C. Data dan Sumber Data .....	73
D. Prosedur Pengumpulan Data .....	74
E. Pengecekan Keabsahan Data .....	78
F. Analisis Data .....	78
1. Motivasi belajar Siswa .....	79
2. Prestasi Belajar .....	80
G. Indikator Keberhasilan .....	82
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	83
a. Deskripsi Kondisi awal .....	83

b. Deskripsi Penelitian Tindakan Kelas .....	84
B. Pembahasan Hasil .....	102
C. Keterbatasan Penelitian .....	104
<b>BAB V :     PENUTUP</b>	
<a href="http://perpustakaan.uns.ac.id">perpustakaan.uns.ac.id</a> A. Kesimpulan .....	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> 105
B. Implikasi .....	105
1. Implikasi Teori .....	105
2. Implikasi Praktis .....	106
3. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya .....	106
C. Saran .....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	108
LAMPIRAN	



## DAFTAR LAMPIRAN

NO	LAMPIRAN	HALAMAN
1	Kisi-kisi Skala Sikap	111
2	Kuesioner Motivasi Siswa	112
3	Rekapitulasi Uji Instrumen	115
4	Hasil Uji menggunakan Alfa Cronbach's	116
5	Rekapitulasi Motivasi Belajar Kelas 7B (Studi Pendahuluan)	117
6	Rekapitulasi Motivasi Belajar Kelas 7B (Siklus I)	118
7	Rekapitulasi Motivasi Belajar Kelas 7B (Siklus II)	119
8	RPP Studi Pendahuluan	120
9	LKS Studi Pendahuluan	122
10	Bacaan "Terung"	123
11	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Belajar (Studi Pendahuluan)	125
12	RPP Siklus 1 Pertemuan I	126
13	LKS Siklus 1 Pertemuan I	128
14	RPP Siklus 1 Pertemuan II	129
15	LKS Siklus 1 Pertemuan II	131
16	Bacaan "Sejarah Perkembangan Koperasi Indonesia"	132
17	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Belajar (Siklus 1)	133
18	RPP Siklus 2 Pertemuan I	134
19	LKS Siklus 2 Pertemuan I	136
20	RPP Siklus 2 Pertemuan II	137
21	LKS Siklus 2 Pertemuan II	139
22	Bacaan "Bila Otak Pria dan Wanita Berbeda"	140
23	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Belajar (Siklus 2)	142
24	RPP Siklus 3 Pertemuan I	144
25	LKS Siklus 3 Pertemuan I	145

26	RPP Siklus 3 Pertemuan II	146
27	LKS Siklus 3 Pertemuan II	148
28	Bacaan "Kloning Manusia Menakutkan Sekaligus Membuat Penasaran"	149
29	Rekapitulasi Hasil Evaluasi Belajar (Siklus 3)	152
30	Surat Izin Penelitian	153
31	Surat Keterangan	154
32	Foto Lokasi dan Kegiatan Penelitian	155



## ABSTRAK

**MOHAMMAD FARIED WAJDI S810809115 (2010).** Penggunaan Media Pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Kelas 7B SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011. **Pembimbing I: Prof. Dr. Sunardi, M.Sc. dan Pembimbing II: Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd.** Tesis: Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa kelas 7B SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011 menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia; 2) mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa kelas 7B SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011 menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan (acting), 3) pengamatan (Observing), dan 4) refleksi (Reflecting). Setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, masing-masing pertemuan selama 2x40 menit. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: kuesioner dan test.

Dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan diperoleh hasil skor kuesioner motivasi siswa sebesar 59% pada studi pendahuluan, 65% pada siklus I, dan 82% pada siklus II. Prestasi hasil belajar siswa rata-rata sebesar 57,17 pada studi pendahuluan, kemudian meningkat menjadi 59,19 pada siklus I, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 83,58 dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 85,92.

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Peningkatan motivasi terlihat dari peningkatan persentase skor kuesioner pada setiap kegiatan, sedangkan peningkatan prestasi belajar terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kamus interaktif Bahasa Indonesia merupakan salah satu alternatif peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, Motivasi belajar, dan Prestasi Belajar.



## ABSTRACT

**Mohammad Faried Wajdi, S810809115.** The Use of Indonesian Interactive Dictionary Learning Media to Improve the Learning Motivation and the Learning Achievement of the Students in Grade 7B of State Junior Secondary School 1 of Ringinrejo, Kediri Regency in the Academic year of 2010/2011. **Principal Advisor: Prof. Dr. Sunardi, M.Sc., Co-advisor: Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd. Thesis: The Graduate Program in Educational Technology, Sebelas Maret University, Surakarta 2010.**

The objectives of the research are to investigate: (1) how much is the improvement of the learning motivation of the students in Grade 7B of State Junior Secondary School 1 of Ringinrejo, Kediri regency in the academic year of 2010/2011 is through the use of Indonesian Interactive Dictionary learning media; and (2) how much is the improvement of the learning achievement of the students in Grade 7B of State Junior Secondary School 1 of Ringinrejo, Kediri regency in the academic year of 2010/2011 is through the use of Indonesian Interactive Dictionary learning media.

The research used a classroom action research method. It was done in three cycles, and each cycle consisted of four phases, namely: planning, implementation, observation, and reflection. Each cycle consisted of two meetings. Each meeting lasted for 2 x 40 minutes. The data of the research were gathered through questionnaire and test.

The results of the research are as follows. 1) Prior to the treatment, the learning motivation of the students is 59%. Following the treatment, the learning motivations of the students are respectively 65% in Cycle I and 82% in Cycle II. The questionnaire of learning motivation for Cycle III is neglected as the improvement has already been significant. 2). Similarly, prior to the treatment, the average learning achievement of the students is 57.17. Following the treatment, the average learning achievements of the students are respectively 59.19 in Cycle I, 83.58 in Cycle II, and 85.92 in Cycle III. The results of the analysis indicate that there is improvement in the learning motivation and in the learning achievement of the students. The improvement is shown by the increase of the score percentage of the learning motivation in each activity. Similarly, the improvement of the learning achievement is indicated by the improvement of the learning result of the students in each cycle.

Based on the results of the research, a conclusion is drawn that the use of the Indonesian Interactive Dictionary learning media is one of the alternatives to improve the learning motivation and the learning achievement of the students.

**Keywords:** Indonesian Interactive Dictionary learning media, learning motivation, and learning achievement.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia.

Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik atau buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif. Pendidikan membangun budaya, membangun peradaban, membangun masa depan. Sebagaimana yang tertuang dalam teori Tabularasa (John Locke dan Francis Bacon dalam Ngalim Purwanto, 1997: 15) anak yang baru dilahirkan itu dapat diumpamakan sebagaimana kertas putih bersih yang belum ditulisi 'a Sheet of white paper avoid of all characters'. Sejak lahir anak tidak mempunyai bakat dan pembawaan apa-apa. Anak dapat dibentuk sekehendak pendidiknya. Di sini kekuatan ada pada pendidik.

Pendidikan atau lingkungan berkuasa atas pembentukan anak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 232) diungkapkan bahwa "pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, perbuatan, cara mendidik". Dalam undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat (1) dituangkan bahwa:

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara".

Dengan demikian pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu dengan yang lain, dengan tujuan untuk membangun masa depan bangsa. Sebegitu jauh tujuan pendidikan tersebut, maka secara umum siswa dilatih untuk terampil mengembangkan penalaran, terutama dalam ilmu pengetahuan.

Agar siswa terampil mengembangkan penalaran, terutama dalam ilmu pengetahuan, perlu adanya proses belajar. Belajar merupakan perubahan-perubahan pada diri siswa sebagai refleksi dari pengalaman dan latihan yang diperoleh, sebagaimana diungkapkan Oemar Hamalik (2008: 154) "belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman".

Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Dengan prestasi tersebut siswa dapat termotivasi untuk belajar. Weiner dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono (2008: 355) menyebutkan 'siswa yang termotivasi untuk mencapai prestasi ingin dan mengharapkan sukses, dan jika mereka gagal, mereka akan berusaha lebih keras lagi sampai sukses'. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan strategi pembelajaran.

"Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses

pembelajaran”. (Hamzah B. Uno, 2008: 3). Sedangkan untuk melaksanakan strategi tersebut perlu adanya sarana/media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. ”Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan” (Atwi Suparman, 2001; 187). Pengirim dan penerima pesan itu dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya. Menurut Sri Anitah (2009: 2) ”media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Berdasarkan kenyataan yang ada dilapangan, prestasi belajar siswa di lokasi penelitian cukup rendah dan minat belajar kurang, maka penulis berusaha mencari inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar, khususnya Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam Kegiatan Belajar Mengajar materi Pelajaran Bahasa Indonesia, rendahnya kemampuan siswa dikarenakan minat belajar terutama kegiatan membaca sangat kurang, apalagi perbendaharaan kosakata siswa. Untuk itu perlu adanya upaya peningkatan kegiatan membaca.

Membaca merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan dengan menggunakan indera mata dari sesuatu yang tertulis. Melalui membaca, siswa bisa menggali bakat dan potensi mereka, memacu peningkatan daya nalar, melatih konsentrasi, peningkatan prestasi sekolah. Selain itu dengan

membaca, siswa akan memiliki perbendaharaan kosakata yang banyak, sehingga pengetahuan siswa bertambah.

Rendahnya kemampuan dan minat membaca siswa di lingkungan tempat penelitian terlihat saat siswa diberi tugas membaca. Tidak semua siswa melakukan [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) aktivitas membaca, melainkan ngobrol dengan temannya, [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) menggoda temannya, bahkan ada yang tiduran. Untuk prestasi siswa terlihat dari nilai ulangan harian siswa. Rata-rata ulangan harian siswa kelas 7B masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yakni dibawah 75. Siswa yang mendapat nilai lebih dari 75 sebanyak 5 dari 40 siswa. Sedangkan 35 siswa mendapat nilai dibawah 75. Dengan demikian tampak bahwa prestasi siswa masih rendah, terutama pada pengetahuan/penguasaan kosakata.

Pengetahuan kosakata memegang peranan yang penting dalam proses belajar. Kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi sebagian besar ditentukan oleh penguasaan kosakata. Kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensia atau tingkat pendidikannya. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai.

Untuk itu perlu upaya peningkatan kosakata siswa. Salah satu upaya tersebut adalah pembelajaran dialihkan dari ruang kelas ke ruang multimedia. Multimedia merupakan pengembangan media pembelajaran yang secara simultan mampu menampilkan teks, gambar, suara, video atau animasi. Hal ini merupakan upaya peningkatan pengelolaan proses pembelajaran yang berkualitas dan membangun potensi unggul siswa, sebagaimana tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 pasal 19 menekankan bahwa

”Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Dengan adanya pembelajaran bernuansa multimedia, siswa dapat termotivasi untuk belajar. Motivasi dalam belajar merupakan faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong siswa untuk melakukan belajar. ”Motivasi adalah salah satu prasyarat yang amat penting dalam belajar” (Sri Esti Wuryani Djiwandono, 2008: 329).

Upaya untuk memotivasi siswa, di ruang multimedia, terutama dalam Kegiatan Belajar Mengajar materi Pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran berupa Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Dengan adanya kamus ini, siswa dapat belajar dengan enjoi, penuh semangat, dan berusaha memecahkan permasalahan yang ditemui dalam bacaan. Di sini siswa mengoperasikan komputer. Komputer bagi siswa merupakan sesuatu yang masih baru, apalagi dengan program-program aplikasi yang belum pernah dijumpai. Dalam Kegiatan Pembelajaran ini digunakan program interaktif. Sri Anitah (2009:



64) menerangkan bahwa "media interaktif adalah media yang meminta pebelajar mempraktekkan keterampilan dan menerima balikan". Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis komputer. Program interaktif dalam Kamus Bahasa Indonesia ini menggunakan jenis Hypertext. Hypertext dikemukakan Nelson dalam Sri Anitah, (2009: 63) 'untuk mendeskripsikan dokumen-dokumen yang tidak berurutan, terdiri dari teks, audio, dan informasi visual yang disimpan dalam komputer'. Komputer ini digunakan untuk dihubungkan dan dilengkapi dengan catatan-catatan yang mengaitkan bagian informasi ke jaringan yang lebih luas atau web.

Sebagaimana upaya peningkatan motivasi dan prestasi siswa dalam uraian di atas, maka peneliti melakukan suatu usaha melalui penelitian. Dalam hal ini penelitian yang dimaksud adalah penelitian tindakan kelas. 'Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan' (Hopkin dalam Rochiati Wiriaatmadja, 2008: 11).

Kemmis dalam Rochiati Wiriaatmadja (2008:12) menjelaskan bahwa, 'Penelitian tindakan adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari: a) Kegiatan praktek sosial atau pendidikan mereka b) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktek

pendidikan ini, dan c) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek ini’.

Penelitian kelas oleh guru dapat dijadikan kegiatan reflektif dalam berfikir dan bertindak dari guru. (Dewey dalam Rochiati Wiriaatmadja, 2008: 12)  
[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)  
 mengartikan

’Berpikir reflektif dalam pengalaman pendidikan sebagai selalu aktif, ulet, dan selalu mempertimbangkan segala bentuk pengetahuan yang akan diajarkan berdasarkan segala bentuk pengetahuan yang akan mendukung dan memikirkan kesimpulan dan akibat-akibatnya ke mana pengetahuan itu akan membawa peserta didik’.

Dari beberapa pendapat di atas, Rochiati Wiriaatmadja (2008: 13) secara ringkas menguraikan,

”Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan sebagai upaya peningkatan prestasi siswa serta penggunaan media pembelajaran, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS INTERAKTIF BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS 7B UPTD SMPN 1 RINGINREJO KAB. KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2010/2011**



## B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang diduga mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar

Bahasa Indonesia siswa kelas 7B di UPTD SMP Negeri 1 Ringinrejo Kediri  
[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)  
sebagai berikut:

1. Kegemaran membaca siswa;
2. Minat belajar siswa;
3. Motivasi belajar siswa;
4. Penggunaan media pembelajaran;
5. Prestasi belajar siswa.

## C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif dan sesuai tujuan, tidak semua masalah yang diduga berpengaruh terhadap prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sudah diidentifikasi akan ditindaklanjuti dalam penelitian ini. Pada penelitian ini permasalahan dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran kamus interaktif Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011;
2. Penggunaan media pembelajaran kamus interaktif Bahasa Indonesia untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011;

3. Peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011 menggunakan media pembelajaran kamus interaktif Bahasa Indonesia.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

#### **D. Rumusan Masalah**

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Agar lebih efektif dan terarah pada masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011?
3. Mengapa penggunaan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian tersebut dilakukan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan di atas dengan tujuan untuk:

1. mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011 menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia;

2. mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa kelas 7B  
UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011  
menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
3. mengetahui penggunaan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa  
Indonesia pada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 7B  
UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011.

## F. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis:

- a. sebagai bahan pengembangan penggunaan media pembelajaran.
- b. sebagai bahan pengembangan teori dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. sebagai bahan pengembangan teori dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam upaya penelitian lebih lanjut.

### 2. Manfaat Praktis hasil penelitian:

- a. Penggunaan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga guru lebih profesional dalam menjalankan tugas mengajar, terutama memotivasi siswa dalam kegiatan

pembelajaran. Guru mampu menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak menutup kemungkinan hasil penelitian tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam peningkatan kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)  
 c. Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas, dapat memberikan masukan kepada seluruh warga sekolah untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan pembelajaran serta menerapkan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih tepat guna dan berhasil guna.

### G. Definisi Konsep

Kamus interaktif bahasa indonesia adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang disusun dengan rangkaian sistem hiperteks dan dikemas dalam format CD interaktif. Media tersebut melibatkan keaktifan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan, memperoleh informasi, mengorganisasi informasi, memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan arti kosakata.

Dalam pengoperasian media tersebut, siswa mengaktifkan program Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Dalam lembar tampilan interaktif, siswa memasukkan lema atau kosakata yang dikehendaki ke dalam form yang disediakan, kemudian siswa menekan tombol enter atau klik display. Maka akan muncul arti dari kosakata yang telah ditentukan.

Motivasi belajar adalah suatu keadaan dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar siswa meningkat ketika pembelajaran menggunakan media yang tepat.

Dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, diharapkan motivasi siswa meningkat. Begitu pula dengan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa dari pengalaman-  
[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) pengalaman atau latihan-latihan yang diikutinya selama pembelajaran. Dengan [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)  
meningkatnya motivasi siswa, diharapkan prestasi siswa juga mengalami peningkatan.

Motivasi belajar dan hasil belajar atau prestasi belajar yang dimaksud dalam uraian di atas adalah motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.



## BAB II

### LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

perpustakaan.uns.ac.id

digilib.uns.ac.id

#### A. Landasan Teori

Pembahasan yang akan peneliti uraikan di dalam landasan teori ini adalah Media pembelajaran, Motivasi belajar, dan Prestasi belajar peserta didik.

##### 1. Media Pembelajaran

Sebelum membahas media pembelajaran, terlebih dahulu disajikan pembahasan tentang belajar. Winkel W.S. (1996: 53) mengemukakan "belajar merupakan aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan". Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai hidup. Perubahan yang terjadi bersifat permanen. Pendapat lain dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2008: 28) "belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan".

##### a. Pengertian media pembelajaran

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sebagai guru dituntut untuk mengikuti perkembangan dalam memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru



perlu menetapkan media pembelajaran untuk mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian secara umum adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Smaldino, Sharon E., James D. Russell, et.al. (2005: 9) mengatakan bahwa media:

*"A medium (plurall media) is a means of communication and source of information. Derived from the Latin Word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Examples include video, television, diagrams, printed materials, computer program, and instructors. These are considered instructional media when they provide messages with an instructional purpose. The purpose of media is to vacillate with an instructional purpose. The purpose of media is to vacillate communication and learning".*

(Medium (jamak, media) adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa Latin yang berarti "antara", istilah ini menunjuk pada sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dengan penerima. Contohnya video, televisi, diagram, hasil cetakan, program komputer, dan instruktur. Tujuan adanya media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran).

Udin Saripudin Winataputra (1997: 5.4) mendefinisikan "media pembelajaran merupakan wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa), pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah pesan/materi pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah



terjadinya proses belajar pada diri siswa". Sedangkan Briggs dalam Sri Anitah (2009: 1) menyatakan bahwa

'Media pembelajaran pada hakekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran. Termasuk di dalamnya buku, vidiotape, slide suara, suara guru, tape recorder, modul atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian'.

Sri Anitah (2009: 2) mengungkapkan bahwa "media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap".

Solchan T.W., Achmad Rofi'uddin, Budiasih (1997: 2.18) mengungkapkan media adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat atau perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Arif Sukadi Sadiman (1993: 7) "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Untuk itu media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran, meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media di desain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran dan bertanggungjawab menciptakan kondisi sedemikian rupa agar siswa dapat belajar. Dengan demikian guru lebih berfungsi sebagai penasehat, pembimbing, motivator dan fasilitator dalam

Kegiatan Belajar Mengajar, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa serta pada akhirnya dapat menjadikan siswa melakukan kegiatan belajar.

Lebih lanjut Atwi Suparman (2001: 187) menjelaskan bahwa [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

”Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan penerima pesan itu dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku dan sebagainya”.

Secara umum media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

#### b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, semakin pesat pula perkembangan ilmu pengetahuan. Seiring perkembangan tersebut berkembang pula sumber dan media pembelajaran, seperti radio, foto, film, video, komputer, yang semula media hanya berupa media sederhana, seperti model, gambar, bagan, dan sebagainya. Dengan berkembangnya media, maka mulai timbul pemikiran untuk mengadakan penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran.

Allen dalam Ibrahim (2005: 19) ’mengelompokkan media menjadi 9 kelompok, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan’.

Adapun menurut Ibrahim (2005: 20) media pembelajaran meliputi: media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, bagan, poster, grafik, peta datar, dsb.), media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, boneka, dsb), media audio (radio, dan audio tape recorder, audio disc), media proyeksi (OHP, film, filmstrip, slide, opaque), Televisi, video, komputer.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Sri Anitah (2009: 7) mengelompokkan media menjadi:

## 1. Media Visual

### a. Media visual yang tidak diproyeksikan

#### 1) Gambar mati atau gambar diam (still picture)

Gambar atau fotografi dapat memberikan gambaran tentang segala sesuatu seperti binatang, orang, tempat, atau peristiwa.

#### 2) Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate*, yang berarti menerangkan atau membuat sesuatu menjadi jelas. Ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar atau wujud yang menyertai teks. Gambar atau tulisan tersebut merupakan suatu kesatuan yang bertujuan memperjelas teks atau buku cetakan yang diterbitkan.

#### 3) Karikatur

Karikatur adalah gambar yang disederhanakan bentuknya dan biasanya berisi sindiran. Gambar yang berwujud karikatur dapat digunakan sebagai media komunikasi untuk semua tingkatan sosial, mulai dari orang-orang yang tidak bersekolah sampai pada orang yang berpendidikan tinggi. Karikatur dapat berbicara dalam bahasa yang universal tanpa memerlukan penjelasan.

#### 4) Poster

Poster merupakan suatu gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Agar lebih efektif, poster seharusnya berwarna dan menimbulkan daya tarik dengan maksud menjangkau perhatian dan menghubungkan pesan-pesannya dengan cepat.

Dalam proses pembelajaran, poster dapat menimbulkan perhatian pebelajar untuk berbagai situasi belajar. Misalnya, untuk mengenalkan suatu topik atau materi baru, sebagai peringatan untuk hal-hal yang berbahaya, seperti praktikum dengan bahan-bahan kimia, listrik tegangan tinggi, dapat diberikan suatu poster.

#### 5) Bagan

##### a) Bagan organisasi (aliran)

Bagan organisasi adalah bagan yang menjelaskan hubungan fungsional antara bagian-bagian dalam suatu organisasi.

##### b) Bagan bergambar (bagan lukisan)

Bagan lukisan merupakan bagan yang disampaikan dalam bentuk lukisan atau gambar.

##### c) Bagan perbandingan atau perbedaan

Bagan ini menunjukkan perbandingan atau perbedaan sesuatu yang ditunjukkan dengan lukisan dan kata-kata.

##### d) Bagan pandangan tembus

Bagan pandangan tembus adalah bagan yang menerangkan keadaan di dalam suatu benda. Misalnya: interior suatu pesawat terbang yang mewah, mobil, atau binatang.

## e) Bagan keadaan

Bagan keadaan adalah bagan yang menerangkan keadaan suatu benda dengan bermacam-macam ukuran.

## f) Bagan terurai

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Bagan terurai merupakan bagan yang memberikan gambaran seandainya sesuatu diurai tetapi tetap dalam posisi dan urutan semula.

## g) Bagan petunjuk

Bagan petunjuk adalah bagan yang memberikan petunjuk pembuatan sesuatu.

## h) Bagan waktu

Bagan waktu merupakan bagan yang melukiskan keadaan waktu tertentu terjadi suatu proses.

## i) Bagan pertumbuhan

Bagan pertumbuhan adalah bagan yang menerangkan hubungan antara fakta-fakta, terdiri dari bagan pohon, yang berpangkal pada sesuatu dan berakhir pada bagian-bagian kecil.

## j) Bagan skematik

Bagan skematik adalah bagan yang menerangkan jalannya sesuatu atau menerangkan bagian-bagian yang penting.

## k) Bagan lembaran balik (flip chart)

Bagan lembaran balik merupakan susunan gambar-gambar yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil, cara menunjukkan dengan dibalik satu per satu.

## 6) Diagram

Diagram adalah suatu gambaran terbuka dari suatu objek atau proses. Maksudnya adalah sesuatu yang diterangkan irisannya atau penampangannya dengan gambar, garis, dan kata-kata.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

## 7) Grafik

Grafik merupakan pemakaian lambang-lambang visual untuk menjelaskan data statistik. Untuk mempermudah pengertian pebelajar, deretan angka-angka dapat digambarkan dengan lambang-lambang visual seperti garis-garis, titik-titik, gambar, atau bentuk-bentuk tertentu sehingga menarik dan mudah dimengerti.

Jenis grafik meliputi:

## a) Grafik garis

Grafik garis biasanya digambarkan dengan garis-garis atau titik-titik.

## b) Grafik batang atau grafik bidang

Grafik batang menunjukkan perbandingan yang dilukiskan dengan batang.

## c) Grafik gambar

Grafik gambar merupakan grafik yang dilukiskan dengan gambar-gambar atau simbol yang telah dikenal umum.

## d) Grafik lingkaran

Untuk menjelaskan keadaan atau perbandingan tentang sesuatu dapat digunakan grafik lingkaran.

## 8) Peta Datar

Peta adalah gambar yang menjelaskan permukaan bumi atau berupa bagian daripadanya, yang menunjukkan ukuran dan posisi yang relatif, menurut skala yang digambarkan.



## 9) Realita dan model

Realia atau objek adalah benda yang sebenarnya dalam bentuk utuh.

## 10) Berbagai jenis papan

Papan untuk pembelajaran yang sudah lama dipakai adalah papan tulis yang berwarna hitam atau kadang-kadang hijau tua, yang banyak dipakai guru untuk membantu penjelasan-penjelasan yang disampaikan secara lisan. Adapun jenis-jenis papan:

## a) Papan tulis hitam dan papan tulis putih (whiteboard)

Papan tulis yang banyak dikenal selama ini adalah papan tulis yang berwarna hitam atau blackboard. Papan ini digunakan untuk membuat catatan ringkas atau gambar sesuatu. Guru dapat menggunakan kapur, baik kapur yang berwarna putih atau warna yang lain agar menarik.

Adanya kemajuan teknologi, orang sudah banyak yang meninggalkan papan tulis hitam dan beralih ke papan tulis putih atau whiteboard, yang merupakan suatu bidang logam yang dilapisi email putih. Papan ini dapat ditempel benda-benda yang tidak terlalu berat kalau pada alasnya diletakkan sepotong magnet kecil. Oleh karena itu papan ini disebut juga papan magnet atau magnetic board. Guru dapat menulis menggunakan spidol whiteboard yang dapat dihapus.

## b) Stensil papan tulis

Stensil papan tulis merupakan suatu alat bantu guru untuk menggambar sesuatu.

## c) Cetakan papan tulis

Cetakan papan tulis merupakan alat bantu untuk membuat gambar di papan tulis, namun caranya berbeda dengan stensil papan tulis.

d) Papan peragaan (display board)

Papan ini berguna untuk suatu pameran, dengan menempelkan berbagai bentuk seperti gambar, bagan, diagram, atau foto dengan berberapa tulisan singkat.

e) Papan flanel

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Papan flanel merupakan suatu papan yang ditempli kain flanel untuk melekatkan sesuatu di atasnya.

f) Papan tetap

Papan tetap merupakan suatu papan yang ada gambarnya secara tetap (tidak dapat dihapus).

g) Papan tempel

Papan ini digunakan untuk menempelkan pengumuman-pengumuman yang penting diketahui oleh pebelajar.

b. Media Visual yang diproyeksikan

1) OHP

OHP adalah salah satu jenis alat (pesawat) proyektor yang digunakan untuk memproyeksikan (memantulkan) objek yang tembus cahaya (transparan) ke permukaan layar.

2) Slide (film bingkai)

Slide merupakan suatu gambar transparan dalam bentuk kecil yang bersifat individual, dalam arti dipertunjukkan satu per satu.

3) Film strip (film rangkai)

Filmstrip ini sama halnya dengan slide, akan tetapi tidak di potong-potong, melainkan dibiarkan dalam gulungan satu rol, kemudian diproyeksikan dengan proyektor filmstrip.

#### 4) Opaque projector

Opaque artinya tidak tembus cahaya. Dengan opaque proyektor dapat diproyeksikan benda-benda atau gambar-gambar yang tidak tembus cahaya (non transparan) di atas layar.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

## 2. Media Audio (Traditional & Digital)

### a. Media Audio tradisional

#### 1) Audio kaset

Media audio kaset merupakan media yang ekonomis, tahan lama, dan mudah digunakan, seperti rekaman suara, musik, atau suara-suara yang lain. Pemutar pita kaset tidak mahal di lingkungan belajar, meskipun ada beberapa unit pelajaran yang memerlukan pembicara (narator) khusus agar pebelajar dapat mendengarkan materi dengan jelas di dalam kelas.

#### 2) Audio siaran

Audio kaset bukan hanya satu-satunya media audio tradisional yang tersedia dalam lingkungan belajar. Siaran audio yang diterima melalui radio, juga bernilai meningkatkan materi pembelajaran.

#### 3) Telepon

Guru dapat menggunakan pembicaraan telepon untuk membawa pembicara tamu ke dalam kelas di luar telepon reguler (Duffy, dkk, dalam Sri Anitah, 2009: 38). Jadi kelas dapat menyelenggarakan pembicaraan interaktif dalam waktu yang nyata, langsung, antara tamu ahli dengan para pebelajar. Guru hanya akan mengeluarkan biaya lebih kalau pembicara tamu berada jauh di luar kota.

## b. Media audio digital

### 1) Media optik

Media optik adalah hampil mirip dengan media audiotape, dan disebut juga counterpart digital yang ada dalam CD-Rom. Kelebihannya meliputi kejelasan, penyimpanan format dan akses informasi. Suara digital merupakan rekaman suara yang sedikit berbeda dibandingkan gelombang analog.

### 2) Audio internet

Audio juga dapat disajikan melalui internet. Internet memberikan kesempatan download klip audio khusus untuk digunakan di dalam kelas. Dengan menggunakan audio internet, guru dapat download dan menyimpan apa yang diperlukan.

### 3) Radio internet

Radio internet menawarkan layanan siaran yang disebut radio internet. Radio internet menggunakan internet untuk menawarkan stasiun radio online yang terdiri dari berbagai program yang luas, termasuk olah raga, sains, berita lokal, nasional, dan dunia.

## 3. Media Audio – Visual

### a. Slide suara

Slide suara merupakan jenis media visual yang menampilkan sejumlah slide dipadukan dalam suatu cerita atau suatu jenis pengetahuan yang diproyeksikan pada layar dengan iringan suara.

### b. Televisi

Televisi memperlihatkan suatu program dari jarak jauh sesuatu/peristiwa yang berada jauh dari tempat pemirsa, jauhnya ditransmisikan dengan prinsip-

prinsip kamera sehingga menjadi gambar, baik dalam bentuk gambar hidup (bergerak) maupun gambar mati (diam).

c. Kerucut pengalaman

Edgar dalam Sri Anitah (2009: 55) mengemukakan klasifikasi yang dikenal dengan istilah kerucut pengalaman (the cone of experience) dalam bukunya *Audio Visual Methods in Teaching*. Pengalaman manusia digambarkan sebagai suatu kerucut yang dimulai dari pengalaman langsung sampai dengan pengalaman yang paling abstrak, yaitu belajar melalui lambang kata-kata.

d. Multimedia

Hefzallah dalam Sri Anitah (2009: 60) mengemukakan bahwa 'multimedia digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran'. Sedangkan menurut Duffy, Mc. Donald & Mizell dalam Sri Anitah (2009: 60) multimedia merupakan kombinasi multipel media dengan satu jenis media sehingga terjadi keterpaduan secara keseluruhan.

Jenis media menurut Anderson dalam Ibrahim (2005: 96) meliputi 10 kelompok, yaitu: media audio, cetak, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi visual diam dengan audio, visual gerak, visual gerak dengan audio, benda, manusia dan sumber lingkungan.

c. Ciri-ciri Media

Menurut Azhar Arsyad (1996: 12) media pembelajaran secara garis besar memiliki ciri-ciri: fiksatif, manipulatif, dan distributif.

- 1) Ciri fiksatif: ciri yang menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.

Suatu obyek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, videotape, disket komputer dan film.

- 2) Ciri Manipulatif: transformasi suatu kejadian atau obyek dapat dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik mengambil gambar "time lapse recording" contoh larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik fotografi, disamping dipercepat dapat pula diperlambat dengan tayangan ulang contoh lompat galah.
- 3) Ciri distributif: ciri dari media memungkinkan suatu obyek atau suatu kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman relatif sama mengenai kejadian itu.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ditinjau dari kemampuan siswa dalam menentukan arti kosakata bergantung ketepatan jenis media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut diperlukan kecermatan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, sebagaimana pendapat para ahli berikut:

Menurut Dick, Walter, Lou Carey, & James O. Carey (2001: 202)

*"One of the most interesting and challenging decision in the instructions design process is the section of the medium or media that will be used deliver the instruction. The decision is depent upon a thorough knowledge of what is being taught, how it is tobe taught, how it will be tested and who will be the learners".*



(Salah satu peran paling penting media adalah hadir sebagai katalis bagi perubahan di dalam seluruh lingkungan pembelajaran. Penggunaan media secara efektif menuntut pengajar tertata dengan baik, berpikir mengenai tujuan pembelajaran, merubah rutinitas kelas tiap hari, dan mengevaluasi tiap kelas untuk menentukan pengaruh dari pembelajaran terhadap kemampuan mental, rasa, norma, nilai, kemampuan interpersonal dan kemampuan motorik. Dalam proses rancangan pembelajaran adalah pemilihan medium atau media yang akan digunakan untuk mengantarkan pembelajaran. Keputusan tersebut tergantung pada materi apa yang diajarkan, bagaimana mengajarkan, bagaimana mengevaluasi dan siapa yang belajar).

Arif Sukadi Sadiman (1993: 85) kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan.

Gagne dalam Sri Anitah (2009: 87-89) ”menyatakan bahwa dalam memilih media perlu mempertimbangkan: 1) variabel tugas; 2) variabel siswa; 3) lingkungan belajar; 4) lingkungan pengembangan; 5) ekonomi dan budaya; 6) faktor-faktor praktis”.

#### 1) Variabel tugas

Dalam memilih media, guru harus menentukan jenis kemampuan yang diharapkan dari siswa sebagai hasil pembelajaran, termasuk jenis stimulus.

#### 2) Variabel siswa

Karakteristik siswa perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, karena para siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

## 3) Lingkungan belajar

Pertimbangan lebih bersifat administratif, termasuk didalamnya adalah:

- a) Besarnya biaya sekolah
- b) Ukuran ruang kelas
- c) Kemampuan mengembangkan materi baru
- d) Ketersediaan radio, televisi, atau perlengkapan lainnya
- e) Kemampuan guru dan kesediaan untuk usaha-usaha mendesain pembelajaran
- f) Ketersediaan bahan modul untuk pembelajaran individual
- g) Sikap pemimpin sekolah maupun guru terhadap inovasi pembelajaran
- h) Arsitektur sekolah

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

## 4) Lingkungan pengembangan

Untuk menyajikan yang baik perlu mendapat dukungan ketersediaan waktu, pengembangan personel, dan sumber belajar yang lain.

## 5) Ekonomi dan budaya

Dalam memilih media perlu mempertimbangkan apakah media tersebut dapat diterima oleh si pemakai, sesuai dengan sumber dana, peralatan yang tersedia dan sikap penduduk setempat.

## 6) Faktor-faktor praktis

Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah:

- a) Besarnya kelompok yang dapat ditampung dalam ruangan
- b) Jarak antara penglihatan dan pendengaran untuk pengguna media
- c) Seberapa jauh media dapat mempengaruhi respon siswa atau kegiatan lain untuk kelengkapan umpan balik

- d) Adakah penyajian sesuai respon siswa
- e) Apakah stimulus pembelajaran menuntut gerak, warna, gambar, kata-kata lisan, atau tertulis
- f) Apakah media yang dipakai mempunyai urutan yang pasti
- g) Media manakah yang paling mendukung kondisi belajar untuk pencapaian tujuan
- h) Media manakah yang lebih lengkap untuk maksud peristiwa-peristiwa pembelajaran tersebut.

Anderson dalam Ibrahim (2005: 96) mengemukakan bahwa prosedur pemilihan media dimulai dengan mengajukan pertanyaan apakah media yang akan dipilih itu akan digunakan untuk penyampaian informasi, hiburan, atau pembelajaran? Jika digunakan untuk pembelajaran maka dilanjutkan dengan pertanyaan: apakah akan digunakan sebagai sarana belajar mandiri (media) atau sebagai sarana mengajar (pembelajaran dengan guru). Kemudian prosedur selanjutnya ialah menentukan strategi pembelajaran, yaitu apakah ingin memberikan pengalaman belajar sikap keterampilan fisik atau kognitif.

#### e. Penggunaan Media Pembelajaran

Seberapa penting peranan media untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran akan sangat bergantung pada wawasan atau keyakinan guru. Wawasan atau keyakinan guru tentang manfaat atau pentingnya media dalam pembelajaran akan menjadi landasan penggunaan media dalam pelaksanaan tugas pembelajaran. Ibrahim (2005: 9-15) menyebutkan beberapa tinjauan tentang

landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empirik.

1) Landasan Filosofis

Dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi (anak akan dianggap sebagai robot yang dapat belajar sendiri dengan mesin). [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

2) Landasan Psikologis

Dari hasil pengkajian psikologi tentang proses belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran, dapat dikemukakan antara lain hal-hal sebagai berikut:

a) Belajar adalah proses yang kompleks dan unik

Hakekat perbuatan belajar adalah usaha terjadinya perubahan perilaku bagi orang yang belajar.

b) Persepsi

Persepsi adalah mengenal sesuatu melalui indra.

c) Kontinum Kongkrit-Abstrak

Dari hasil kajian psikologi dikemukakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang kongkrit dari pada yang abstrak.

3) Landasan Teknologis

a) Teknologi Pembelajaran (pendidik)

Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat khususnya bidang mekanik dan elektrik, maka didapat sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, film, video, komputer. Dengan

demikian hasil-hasil teknologi baru tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

b) Teknologi Pembelajaran (instruksional)

Teknologi pembelajaran (instruksional) adalah bagian teknologi pendidikan berdasarkan konsep bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan.

Teknologi pembelajaran adalah proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi dimana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

4) Landasan Empirik

Berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa ada interaksi antara pengguna media instruksional dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya bahwa siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya.

f. Manfaat Media

Ibrahim (2005: 4-5) menguraikan fungsi media berdasarkan tinjauan dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa).

g. Pembelajaran Multimedia

Istilah multimedia berkenaan dengan penggunaan berbagai jenis/bentuk media secara berurutan maupun simultan dalam menyajikan suatu informasi

(Smaldino dalam Sri Anitah, 2005: 60). Multimedia digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran.

Multimedia merupakan kegiatan interaktif yang sangat tinggi, mengajak [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media. Dengan multimedia, berbagai gaya belajar pebelajar terakomodasi, seperti pebelajar yang auditori, visual, maupun kinestetik, sehingga pebelajar dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Tujuan penggunaan multimedia dalam pendidikan dan pelatihan adalah melibatkan pebelajar dalam pengalaman multi sensori untuk meningkatkan kegiatan belajar. Multimedia komputer menggunakan komputer untuk menyusun penggunaan informasi yang disimpan dalam berbagai bentuk, termasuk teks, gambar diam, garfis, video, suara, musik, efek suara (sound effect/fx). Smaldino dalam Sri Anitah (2005: 62) mengemukakan jenis-jenis multimedia sebagai berikut: Multimedia Kits, Hypermedia, Media interaktif, Virtual Reality, Expert System.

Fokus kajian Dalam penelitian ini adalah media interaktif yang bernafaskan hipermedia, yakni penggunaan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

#### 1) Kamus Interaktif

Kamus Interaktif Bahasa Indonesia merupakan gubahan penulis dari Kamus Besar Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Depdikbud tahun 1995. Isi dari program tersebut berupa teks/entri kosakata Bahasa Indonesia yang disajikan dalam bentuk teks berbasis hiperlink dan dipadu dengan tata penyajian menarik agar siswa termotivasi untuk belajar dan meningkatkan minat belajarnya.



## 2) Penggunaan Kamus Interaktif

Penggunaan atau pengoperasian Kamus Interaktif Bahasa Indonesia cukup sederhana. Pengguna memasukkan CD Kamus Interaktif Bahasa Indonesia ke dalam CD Room kemudian tunggu proses atau sistem komputer berjalan secara otomatis. Ketika tampilan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia muncul, yakni berupa tampilan gambar dan diiringi suara instrumen, serta disediakan tombol-tombol button untuk melakukan link secara otomatis sesuai perintah yang diberikan pengguna. Saat tombol link yang dikehendaki dipilih atau di klik, maka akan muncul tampilan program, salah satunya tombol link "Kamus". Dalam tampilan Kamus Interaktif ini pengguna tinggal memasukkan kosakata yang akan dicari maknanya ke dalam kolom yang telah disediakan, kemudian pengguna dapat menekan tombol enter untuk melihat arti kosakata yang dimasukkan tadi.

## 3) Kelebihan Kamus Interaktif

Kelebihan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, antara lain:

- a) Pengoperasiannya sangat mudah, karena bentuk penyajian atau pengoperasiannya cukup sederhana dan dapat dilakukan oleh siapa saja, bahkan anak-anak maupun pengguna yang masih awan dengan teknologi komputerpun dapat mengoperasikan dengan mudah.
- b) Pengguna dapat menemukan arti kosakata yang dikehendaki dengan cepat, tanpa harus membuka-buka buku dan membaca satu persatu untuk mencari entri kosakata tersebut.
- c) Ukuran file program Kamus Interaktif Bahasa Indonesia cukup kecil yakni hanya sekitar 10 MB (sepuluh mega bite).

- d) Program tersebut dikemas dalam bentuk CD dengan format autorun, maksudnya begitu CD dimasukkan ke dalam CD Room, program langsung berjalan atau beroperasi dengan sendirinya.
- e) Kamus Interaktif Bahasa Indonesia tersebut dapat dibawa kemana-mana dengan mudah, karena tidak membutuhkan tempat yang besar untuk membawanya.

#### 4) Keterbatasan Kamus Interaktif

Meskipun program Kamus Interaktif Bahasa Indonesia ini dirasa cukup canggih, namun masih memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- a) Program Kamus Interaktif Bahasa Indonesia dapat digandakan dengan leluasa oleh siapa saja yang mengenal atau mengerti tentang cara mengkopi/burn program-program komputer.
- b) Isi yang terdapat dalam program Kamus Interaktif Bahasa Indonesia tidak dapat ditambah atau diubah dengan mudah, kecuali oleh programmer atau pengguna komputer yang sudah memiliki pengetahuan dan kemampuan tinggi untuk mengubah program.
- c) Kadang-kadang Kamus Interaktif Bahasa Indonesia tidak kompatibel dijalankan pada komputer yang menggunakan OS sebelum Microsoft Windows 2003.
- d) Kamus Interaktif Bahasa Indonesia hanya dapat dijalankan atau dioperasikan menggunakan komputer (PC, Netbook, Notebook).

## 2. Motivasi belajar

### a. Pengertian Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman A.M., 2010: 73). Adanya motivasi dapat disimpulkan dari observasi [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) tingkah laku. Apabila mahasiswa mempunyai motivasi positif maka ia akan 1) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) memperlihatkan minat, mempunyai perhatian, dan ingin ikut serta; 2) bekerja keras, serta memberikan waktu kepada usaha tersebut, dan 3) terus bekerja sampai tugas terselesaikan.

Menurut Haris Mudjiman (2008 : 37), motivasi belajar adalah kekuatan pendorong dan pengarah perbuatan belajar. Pendorong dalam arti memungkinkan perbuatan belajar dijalankan. Pengarah dalam arti pemberi tuntunan kepada perbuatan belajar ke arah tujuan yang telah ditetapkan.

Motivasi merupakan motif yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu. Suryabrata dalam Sutejo (2009; 47) mendefinisikan 'motif sebagai suatu keadaan dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan yang diinginkan'. Sedangkan motivasi menurut Mc. Donald dalam Oemar Hamalik (2007: 158) 'motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction'. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Menurut Agus Suprijono (2010: 163)

"Hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat

belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama”.

b. Jenis Motivasi

Sardiman A.M. dalam Sutejo (2009: 47) membedakan motivasi menjadi:

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu. Individu yang digerakkan oleh motivasi intrinsik baru merasa puas jika kegiatan yang telah dilakukan mencapai hasil dan terlibat dalam kegiatan tersebut. Motivasi intrinsik akan mengarah pada timbulnya motivasi berprestasi.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya. Misalnya, orang berbuat sesuatu karena dorongan dari luar, yaitu adanya hadiah dan hukuman. Hal yang perlu disadari adalah motivasi ekstrinsik dapat melemahkan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik yang pada mulanya sudah ada, tapi jika sering diberi imbalan misalnya, maka motivasi akan melakukan kegiatan jika ada imbalannya.

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman A.M. (2010: 74) dalam motivasi ada tiga elemen penting, yaitu:

- a. Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "neurophyological" yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu

muncul dari dalam diri manusia), maka penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa/feeling, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menemukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi ditandai dengan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan pribadi yang bermotivasi mengadakan respons-respons yang tertuju ke arah suatu tujuan. Respons-respons itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. Setiap respons merupakan suatu langkah ke arah mencapai tujuan, misalnya Si A ingin mendapat hadiah maka ia akan belajar, mengikuti ceramah, bertanya, membaca buku, dan mengikuti tes.

Oemar Hamalik (2007: 158) Mula-mula motivasi merupakan ketegangan psikologi, lalu merupakan suasana emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan yang bermotif. Perubahan ini mungkin bisa dan mungkin juga tidak, kita hanya dapat melihatnya dalam perubahan. Seorang terlibat dalam suatu diskusi, karena dia merasa tertarik pada masalah yang akan dibicarakan maka suaranya akan timbul dan kata-katanya dengan lancar dan cepat akan keluar.

#### c. Teori Motivasi

Sardiman A.M. (2010: 82) menjabarkan teori motivasi, yang meliputi:

##### 1) Teori insting

Menurut teori ini tindakan setiap manusia diasumsikan seperti tingkah laku binatang. Tindakan manusia ini dikatakan selalu berkaitan dengan insting atau



pembawaaan. Dalam memberikan respon terhadap adanya kebutuhan seolah-olah tanpa dipelajari.

2) Teori Fisiologis

Dalam teori ini semua tindakan manusia itu berakar pada usaha memenuhi [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) kepuasan dan kebutuhan organik atau kebutuhan untuk kepentingan fisik. [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Atau disebut sebagai kebutuhan primer, seperti kebutuhan tentang makan, minum, udara dan lain-lain yang diperlukan untuk kepentingan tubuh seseorang.

3) Teori Psikoanalitik

Teori ini mirip dengan teori insting, tetapi lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia.

d. Model Motivasi

Haris Mudjiman (2008 : 40 – 48) menyebutkan tiga model pengembangan motivasi belajar, antara lain :

- 1) Model ‘Time Continuum’ Menurut model ini ada 6 faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:
  - a) Sikap (*attitude*) : merupakan kecenderungan untuk merespon kebutuhan untuk belajar, yang didasarkan pada pemahaman pembelajar tentang untung-rugi melakukan perbuatan belajar yang sedang dipertimbangkan akan dilakukan;
  - b) Kebutuhan (*need*) : kekuatan dari dalam diri, yang mendorong pembelajar untuk berbuat menuju ke arah tujuan yang ditetapkan;
  - c) Rangsangan (*stimulation*) : perasaan bahwa kemampuan yang diperolehnya dari belajar mulai dirasakan dapat meningkatkan kemampuannya untuk dapat menguasai lingkungan, merangsang untuk terus belajar;



- d) Emosi (*affect*) : perasaan yang timbul sewaktu menjalankan kegiatan belajar;
- e) Kompetensi (*competence*) : kemampuan tertentu untuk menguasai lingkungan dalam arti luas;
- f) Penguatan (*reinforcement*) : hasil belajar yang baik merupakan penguatan untuk melakukan kegiatan belajar yang lebih lanjut.

Menurut Model *Time Continuum*, setiap kegiatan belajar selalu terdiri dari 3 tahap. Yaitu tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir. Dalam setiap tahap ada dua strategi motivasi yang dapat dijalankan.

- a) Tahap Awal : Akan Masuk ke Proses Belajar

Strategi yang dapat dijalankan adalah sebagai berikut:

- (1) Menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan belajar, dengan cara : menyelenggarakan pembelajaran yang bermutu, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa bermanfaat, dan memberikan umpan balik untuk menunjukkan kemampuan yang dicapai siswa;
- (2) Menyelenggarakan pembelajaran yang sedapat mungkin selalu berorientasi pada kebutuhan siswa.

- b) Tahap Tengah : Terlibat dalam Kegiatan Pembelajaran

Strategi yang dijalankan adalah sebagai berikut:

- (1) Menyelenggarakan proses pembelajaran yang variatif, baik dalam hal metode yang digunakan atau bahan yang diajarkan, sehingga memberikan rangsangan kepada siswa untuk terus belajar;
- (2) Menyelenggarakan pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa senang siswa kepada apa yang dipelajari.

c) Tahap Akhir : Proses Pembelajaran selesai

Strategi yang dijalankan adalah sebagai berikut,

(1) Memberikan umpan balik kepada siswa sehingga mereka tahu sejauh mana telah mencapai kompetensi yang dicarinya;

(2) Memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada siswa atas semua hasil belajar yang telah dicapainya.

2) Model Tripartite

Dalam Model Tripartite pengembangan motivasi belajar dikemukakan ada 3 faktor penting pembentuk motivasi belajar, yaitu sebagai berikut,

a) Sikap atau kepercayaan diri untuk dapat berhasil mencapai hasil. Menurut model ini rasa percaya diri atas kemampuan yang dimilikinya dapat menumbuhkan motivasi untuk mencapai tujuan belajar dan kuatnya motivasi akan turut menentukan keberhasilan belajar. Rasa percaya diri dapat ditingkatkan antara lain melalui pelatihan tentang strategi belajar, dan cara memonitor serta mengoreksi kesalahan-kesalahan dalam belajar. Selain itu juga dengan cara pemberian umpan balik yang produktif dan tidak 'mematikan'. Akan tetapi selain itu semua, rasa percaya diri dapat ditumbuhkan melalui capaian hasil belajar yang memuaskan dirinya. Hasil belajar yang baik, yang dicapai melalui usaha keras dan sungguh-sungguh, akan menumbuhkan rasa percaya diri atas kemampuannya.

b) Drive atau semangat untuk mencapai hasil.

Pendorong semangat belajar adalah persepsi pembelajar tentang nilai dan manfaat yang dapat diberikan oleh hasil belajar. Persepsi ini akan membentuk motivasi; dan kuatnya motivasi akan turut menentukan hasil belajar. Persepsi

tentang manfaat belajar dapat dibentuk oleh pengalaman keberhasilannya sendiri, atau 'oleh pengalaman keberhasilan orang lain yang diketahuinya'.

c) Strategi untuk mencapai hasil.

Strategi untuk mencapai keberhasilan belajar meliputi antara lain teknik perencanaan belajar, *self observing* atau monitoring terhadap kegiatan dan hasil belajar; dan *self evaluation*. Strategi belajar harus memungkinkan pembelajar secara jelas mengetahui 'ke mana akan pergi, dan sudah sampai di mana saat itu'. Ini berarti mengharuskan pembelajar selalu menyadari tujuan belajarnya, apa yang sudah dan akan dilakukan untuk mencapai tujuan itu, dan apa yang sudah dan belum dicapai, dan apa masalah yang dihadapi serta bagaimana pemecahannya. Kejelasan ini semua dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Menurut model ini guru harus membantu pembelajar menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar, serta membantu menetapkan tujuan dengan benar dan cara-cara mencapainya, bilamana diperlukan.

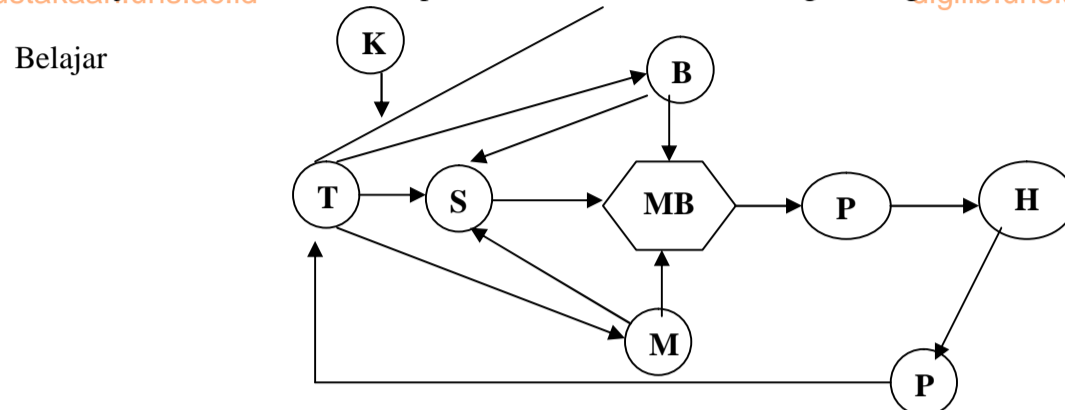
### 3) Model Pengembangan Motivasi Belajar

Ada 8 faktor yang diperkirakan berpengaruh terhadap pembentukan motivasi belajar :

- a) Faktor pengetahuan (T) tentang kegunaan belajar;
- b) Faktor kebutuhan (B) untuk belajar;
- c) Faktor kemampuan (M) untuk melakukan kegiatan belajar;
- d) Faktor kesenangan (S) terhadap ide melakukan kegiatan belajar
- e) Faktor pelaksanaan kegiatan belajar (Pb);
- f) Faktor hasil belajar (Hb);
- g) Faktor kepuasan (P) terhadap hasil belajar; dan

- h) Faktor karakteristik pribadi dan lingkungan (K) terhadap proses pembuatan keputusan

Menurut Haris Mudjiman (2008 : 44) hubungan hipotesis ke delapan faktor itu disajikan secara skematis pada Gambar 1. Model Pengembangan Motivasi Belajar



Gagne dalam Haris Mudjiman (2008 : 86), memerinci upaya menumbuhkan motivasi belajar menjadi strategi umum, kebijakan instruksional, penyajian bahan ajar, kebijakan tentang penilaian, dan pemberian umpan balik, dengan rincian sebagai berikut.

Dalam strategi umum termasuk di antaranya menemukan kebutuhan siswa dan memperhitungkannya dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Oleh karena kebutuhan siswa sangat bervariasi, disarankan untuk setidaknya menemukan minat utama sebagian besar siswa yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu guru. Mengaktifkan siswa juga dapat meningkatkan motivasi. Selain itu, sebagai strategi umum dapat pula dikemukakan, menunjukkan antusiasme guru terhadap mata pelajaran yang diampunya; menjaga relevansi bahan ajar dengan minat dan kebutuhan siswa; menyusun bahan ajar secara urut menurut tingkat kesulitannya; menetapkan tingkat kesulitan yang pas untuk setiap jenjang bahan; menggalakkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran; menggunakan metode

pembelajaran yang bervariasi, untuk mengakomodasi variasi tipe gaya belajar, seperti verbal, auditif, dan kinestetik; dan memberikan contoh-contoh yang tepat dan menarik untuk setiap konsep yang diajarkan.

Dalam kebijakan instruksional, pembentukan motivasi dilakukan antara lain dengan menetapkan standar yang cukup tinggi untuk dicapai siswa, tetapi tetap realistik; membantu siswa merumuskan tujuan belajarnya dalam konteks perencanaan pembelajaran yang disiapkan guru; memberitahu siswa cara-cara untuk dapat berhasil dalam mata pelajaran yang diajarkan guru; tidak main perintah; menghindarkan tumbuhnya semangat kompetisi yang tidak sehat di kalangan siswa; dan memberikan contoh-contoh kasus dari dunia nyata sehingga menarik hati siswa.

Dalam penyajian bahan ajar, meningkatkan motivasi ditempuh dengan cara mengutamakan studi kasus dan penugasan-penugasan; memberikan opsi atau pilihan dalam penugasan, sehingga siswa dapat memilih sesuai minatnya; meningkatkan tingkat kesulitan bahan dari waktu ke waktu, sambil tetap memantau kemampuan siswa untuk menyerapnya; dalam menyusun tes, atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan di kelas, tidak harus semua pertanyaan sulit agar tidak mematikan semangat belajar siswa.

Dalam hal penilaian, guru harus mendidik murid untuk tidak terlalu 'mendewa-dewakan' nilai dengan cara, guru tidak harus memberi porsi nilai yang terlalu tinggi untuk tugas-tugas, agar siswa menganggap bahwa pemberian tugas merupakan rutinitas dalam pembelajaran; tidak menghukum siswa yang melakukan kesalahan dengan mengurangi nilai; tidak menggunakan nilai untuk mendorong kerja keras siswa.



Dalam hal pemberian umpan balik, strategi meningkatkan motivasi belajar adalah dengan memberikan umpan balik mengenai pekerjaan siswa sesegera mungkin, tidak menunda-nunda; memberikan *reward*, pujian, dan pengakuan kepada siswa secara adil dan bijaksana; mengumumkan hasil kerja siswa yang baik, dengan cara-cara yang tidak menyolok; memberikan umpan balik secara spesifik, tidak hanya bersifat umum; dan tidak sering-sering memberi solusi kepada siswa yang sedang berjuang mencari solusi terhadap sesuatu persoalan, sebab bila guru melakukan itu, maka siswa akan mati semangatnya.

e. Fungsi Motivasi

Motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan. Dengan demikian fungsi motivasi (Oemar Hamalik, 2007: 161) meliputi:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

f. Nilai-nilai Motivasi

Nilai-nilai Motivasi dalam pengajaran (Oemar Hamalik, 2007: 161) meliputi:

- 1) Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil.



2) Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada murid. Pengajaran yang demikian sesuai dengan tuntutan demokrasi dalam pendidikan.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

3) Pengajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan sesuai guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa. Guru senantiasa berusaha agar murid-murid akhirnya memiliki self motivation yang baik.

4) Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat pertaliannya dengan pengaturan disiplin kelas. Kegagalan dalam hal ini mengakibatkan timbulnya masalah disiplin di dalam kelas.

5) Asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral daripada asas-asas mengajar. Penggunaan motivasi dalam mengajar bukan saja melengkapi prosedur mengajar, tetapi juga menjadi faktor yang menentukan pengajaran yang efektif. Demikian penggunaan asas motivasi adalah sangat esensial dalam proses belajar mengajar.

#### g. Indikator Motivasi

Menurut Sardiman A.M. (2010: 83) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah "untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya)."
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila siswa memiliki ciri-ciri di atas berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang tinggi. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil baik jika siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada suatu yang rutinitas.

Indikator-indikator motivasi belajar yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat.
- 2) Tekun menghadapi tugas.
- 3) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri

5) Dapat mempertahankan pendapatnya.

### 3. Prestasi Belajar Siswa

#### a. Pengertian belajar

Belajar merupakan suatu proses yakni suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Yang menjadi hasil dari belajar bukan penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku. Karena belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, maka diperlukan pembelajaran yang bermutu, langsung, menyenangkan dan mencerdaskan siswa. Sebagaimana tertuang dalam Oemar Hamalik (2007: 27) "belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modificational or strengthening of behavior through experiencing)".

Pengertian lain tentang belajar dikemukakan oleh Gulo, W. (2008: 73) "belajar adalah seperangkat kegiatan, terutama kegiatan mental intelektual, mulai dari kegiatan yang paling sederhana sampai kegiatan yang rumit". Sedangkan John B. Watson dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono (2008: 129) mengemukakan bahwa 'belajar adalah suatu proses dari conditioning reflect (respon) melalui pergantian dari satu stimulus kepada yang lain'.

Proses perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri peserta didik merupakan proses belajar. Berkembangnya kemampuan, sikap dan ketrampilan siswa digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam proses belajar, sehingga belajar dimaknai sebagai proses pengembangan kemampuan peserta didik secara optimal. Menurut Gagne dalam Margareth E. Gredler (1991:186) bahwa 'belajar merupakan perangkat kegiatan yang kompleks dalam merubah memori siswa dari satu keadaan ke keadaan yang lain sebagai prestasi belajar

berupa kapabilitas'. Setelah belajar siswa akan memiliki ketrampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Isu penting dalam rancangan pembelajaran adalah memelihara hubungan timbal balik antara siswa dalam proses pembelajaran, menghindari cara pembelajaran yang secara langsung membetulkan kesalahan siswa tanpa diberikan kesempatan berfikir. Interaksi pembelajaran dilakukan untuk memperlancar berpikir logis dengan memberikan kesempatan yang luas untuk mencoba (latihan berargumentasi) dengan obyek-obyek fisik yang didukung dengan interaksi teman sebaya dalam belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Winkel W.S. (1996 : 36) dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Pengajaran*, menyebutkan bahwa pengertian belajar adalah "suatu aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas".

Sementara itu Muhibbin Syah (2001 : 90 – 91) mengutip pendapat beberapa pakar psikologi tentang definisi belajar, diantaranya adalah :

- 1) Skinner, seperti yang dikutip Barlow dalam bukunya *Educational Psychology : The Teaching-Learning Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif (*a process of progressive behavior adaption*). Berdasarkan eksperimennya, B.F. Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforce*).
- 2) Dalam Dictionary of Psychology, Chaplin memberikan batasan belajar dengan dua rumusan. Rumusan pertama berbunyi : .....*acquisition of any relatively*

*permanent change in behavior as a result of practice and experience.* Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua : ... *process of acquiring responses as a result of special practice.* Belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus.

- 3) Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory* berpendapat : *Learning is change in organism due to experience which can affect the organism's behavior.* Artinya belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia dan hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Jadi, dalam pandangan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme.
- 4) Wittig dalam bukunya, *Psychology of Learning*, mendefinisikan belajar sebagai : *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as result of experience.* Belajar adalah perubahan yang relatif menetap terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.
- 5) Reber dalam kamusnya, *Dictionary of Psychology*, membatasi belajar dengan dua macam definisi. Pertama, belajar adalah : *The process of accruing knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan. Kedua, belajar adalah : *A relatively permanent change in respons potentially which occurs as a result of reinforced practice*, yakni suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relative permanent sebagai hasil latihan yang diperkuat.



6) Biggs dalam pendahuluan *Teaching of Learning*, mendefinisikan belajar dalam tiga rumusan, yaitu : rumusan kuantitatif, rumusan institusional, dan rumusan kualitatif. Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Secara institusional (tujuan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses “validasi” atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses mengajar. Ukurannya semakin baik mutu guru mengajar akan semakin baik pula perolehan pelaku belajar yang kemudian dinyatakan dengan skor. Secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling pelaku belajar. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi pelaku belajar.

Piaget dalam Margareth E. Gredler (1991:353) mengemukakan bahwa proses pembelajaran dilakukan melalui empat langkah, yaitu : 1. Menemukan topik yang dapat dipelajari oleh anda sendiri, 2. Memilih dan menentukan aktifitas kelas dengan topik yang telah ditentukan, 3. Mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah, 4. Menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.



b. Prestasi belajar

Prestasi belajar atau nilai yang diperoleh dari tes dapat digunakan sebagai sarana peningkatan motivasi belajar. Hampir semua ahli teori belajar, baik pengikut paham behavioristisme maupun kognitivisme, menekankan pentingnya umpan balik berupa nilai guna meningkatkan belajar (Thorndike, et.al. dalam Saifudin Aswar, 2009: 15)

1) Definisi prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah menunjukkan kecakapan nyata (aktual) bukan kecakapan potensial. Seperti yang tertuang dalam Reigeluth, C.M., & George, L.G. (1983: 20) menyatakan bahwa *achievement learn is: "as result of effort or someone action after performing a effort learn"*. (prestasi belajar adalah: sebagai hasil usaha atau tindakan seseorang setelah mengadakan usaha belajar. Menurut Winkel W.S. (1996: 162):

"Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapai. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif, dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut. Dengan demikian kemampuan intelektual siswa dapat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung".

Aiken, Lewis R. (1997:109) menjelaskan bahwa:

"Prestasi sebagai usaha keras untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan, keahlian atau kepandaian. Selanjutnya

dijelaskan bahwa tes prestasi yang diselenggarakan tahun ini tidak berbeda dengan tahun-tahun sebelumnya, yakni berfungsi untuk mengevaluasi tingkah laku dengan karakteristiknya dalam rangka membuat prediksi dan keputusan mengenai peserta tes”.

Selanjutnya Anastasi, dkk. (1997 : 3) mengemukakan “tes prestasi adalah seperangkat alat untuk mengukur perbedaan antar individu atau antar reaksi pada sekelompok individu yang sama pada waktu tertentu untuk mengetahui keberhasilan dalam mempelajari sesuatu”. Dalam melaksanakan tes harus menggunakan instrumen tes yang telah dibakukan atau telah melewati seperangkat pengujian instrumen agar hasil yang diharapkan benar-benar mencerminkan fakta-fakta atau keadaan yang sebenarnya.

Percival dalam Oemar Hamalik (2007:146) menyebutkan,

“Evaluation ... as a series of activities that are designed to measure the effectiveness of a teaching/learning system as a whole” (evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur keefektifan system mengajar/belajar sebagai suatu keseluruhan).

Pendapat lain dikemukakan oleh Saifuddin Azwar (2000:13), “Tes belajar merupakan salah satu alat pengukuran di bidang pendidikan yang bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar”.

## 2) Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Menurut Nana Sudjana (1998:6) ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor dari luar diri siswa (eksternal). Faktor dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi, minat, kreativitas, perhatian dan keteladanan belajar. Faktor yang berasal dari luar individu adalah faktor lingkungan belajar terutama kualitas pembelajaran.

Kualitas pembelajaran merupakan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:176) bahwa secara umum kegiatan belajar meliputi fase-fase sebagai berikut : 1. Motivasi, 2. Konsentrasi, 3. Mengolah pesan, yang berarti siswa mengolah informasi mengambil makna tentang apa yang terjadi, 4. Menyimpan, yang berarti siswa menyimpan informasi dalam ingatan, perasaan dan kemampuan motorik, 5. Menggali, menggunakan hal yang dipelajari akan dipergunakan untuk memecahkan masalah, 6. Prestasi bahan ajar untuk unjuk kerja, 7. Umpan balik, membenaran prestasi belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (1999:238) menyatakan prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yang dialami dan dihayati siswa yang berpengaruh terhadap proses belajar adalah ; 1. Sikap siswa terhadap belajar, 2. Motivasi belajar, 3. Konsentrasi belajar, 4. Kemampuan mengolah bahan ajar, 5. Kemampuan menyimpan perolehan prestasi belajar, 6. Kemampuan berprestasi atau unjuk prestasi belajar, 8. Rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar serta kebiasaan belajar. Faktor-faktor ekstern yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain : 1. Guru sebagai pembimbing belajar siswa, 2. Sarana dan prasarana belajar, 3. Kondisi pembelajaran, 4. Kebijakan penilaian, 5. Kurikulum yang diterapkan dan lingkungan sosial siswa.

Sejalan dengan perihal prestasi di atas, Aiken, Lewis R. (1997:109) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dibedakan atas : faktor endogen dan faktor eksogen. Masing-masing faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Faktor endogen, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri anak, adapun yang termasuk faktor endogen antara lain : a. faktor kesehatan, faktor kesehatan jasmani sangat besar pengaruhnya terhadap kegiatan belajar, maka seseorang yang belajar perlu berusaha menjaga kesehatan jasmaninya. Badan yang sehat membantu kelancaran dalam memahami materi pelajaran. b. faktor intelegensi, faktor ini sering disebut angka kecerdasan IQ merupakan faktor penting. Jika seseorang mempunyai IQ tinggi biasanya akan lebih sukses dibandingkan dengan seseorang yang IQ nya rendah, karena anak yang cerdas itu lebih cepat menangkap hal-hal yang dipelajari. c. faktor motivasi belajar, faktor tersebut ada dua hal, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah daya penggerak atau daya pendorong yang berasal dari dalam diri seseorang dan berfungsinya tidak diperlukan rangsangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik, yaitu daya penggerak atau daya pendorong yang berfungsinya membutuhkan rangsangan dari luar. Aktivitas belajar akan berhasil lebih baik jika didukung motivasi yang kuat. Adanya motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik membuat seorang pebelajar bersemangat dan memiliki ketekunan di dalam mencapai cita-cita, yaitu sukses belajar. d. faktor kejelasan tujuan, siswa yang memiliki kejelasan tujuan akan sangat menunjang dalam pencapaian prestasi belajar.
- b) Faktor eksogen, faktor eksogen merupakan salah satu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang ikut mempengaruhi prestasi belajar seseorang. Adapun yang termasuk faktor eksogen, antara lain : a. faktor lingkungan keluarga merupakan lembaga pendidikan yang besar pengaruhnya terhadap berhasil tidaknya belajar siswa, lingkungan keluarga merupakan lingkungan

pendidikan yang pertama dan utama yang dialami oleh anak yang bersifat kodrat, b. lingkungan sekolah, adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, dalam arti suasana kehidupan sekolah, hubungan antara siswa dengan guru dan lain-lain. Sekolah perlu menciptakan situasi belajar dan mengajar dimana kebutuhan dasar anak terpenuhi, terutama kebutuhan faktor kasih dan rasa aman. c. lingkungan masyarakat, adalah dimana anak tinggal. Semua itu berpengaruh terhadap prestasi belajar anak. Oleh sebab itu lingkungan masyarakat luas diciptakan menjadi lingkungan belajar yang baik, misalnya tetap menjaga kebersihan saluran air, ketertiban masyarakat, suasana lingkungan yang tenang, menciptakan rasa aman, sehat dan mempunyai teman belajar. Peralatan-peralatan yang dipakai baik di kelas, maupun di laboratorium, serta di perpustakaan merupakan sumber belajar yang tidak diabaikan karena menentukan keberhasilan belajar.

Menurut Muhibbin Syah (2001 : 139) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah, secara garis besar dapat dibagi kepada tiga bagian, yaitu :

- (1) Faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik), yakni keadaan/kondisi jasmani atau rohani peserta didik. Yang termasuk faktor-faktor internal antara lain :
  - (a) Faktor fisiologis. Keadaan fisik yang sehat dan segar serta kuat akan menguntungkan dan memberikan hasil belajar yang baik.
  - (b) Faktor psikologis. Yang termasuk faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain :



- Intelegensi, faktor ini berkaitan dengan Intellegency Question (IQ) seseorang.
- Perhatian, perhatian yang terarah dengan baik akan menghasilkan pemahaman dan kemampuan yang mantap.
- Minat, kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- Motivasi, merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.
- Bakat, kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

(2) Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Adapun yang termasuk faktor-faktor ini antara lain :

- (a) Faktor sosial, yang terdiri dari : lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.
  - (b) Faktor non sosial, yang meliputi keadaan dan letak gedung sekolah, keadaan dan letak rumah tempat tinggal keluarga, alat-alat dan sumber belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.
- (3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

### 3) Makna Hasil Belajar

Menurut Suharsini Arikunto dalam Sutejo (2009: 48), dalam dunia pendidikan, hasil belajar mempunyai beberapa makna, yaitu:



## a) Makna bagi siswa

Dengan adanya hasil belajar, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana dia telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan guru. Hasil ini ada dua kemungkinan: memuaskan atau tidak memuaskan.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

## b) Makna bagi guru

- (1) Guru dapat mengetahui siswa yang berhak melanjutkan pelajaran karena sudah berhasil menguasai dan siswa yang belum berhasil menguasai pelajaran.
- (2) Guru akan mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tepat bagi siswa, sehingga untuk pengajaran ke depan tidak perlu ada perubahan.
- (3) Guru akan mengetahui apakah metode yang digunakan sudah tepat atau belum.

## c) Makna bagi sekolah

- (1) Hasil belajar merupakan cerminan bagi sekolah dalam hal kesesuaian dengan harapan.
- (2) Sebagai pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa yang akan datang.
- (3) Hasil belajar merupakan pedoman bagi sekolah untuk mengetahui pencapaian suatu standar.
- 4) Indikator Prestasi Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting yang dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun

karsa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi belajar) dikaitkan dengan jenis-jenis prestasi yang hendak diukur. Taksonomi Bloom dalam Muhibbin Syah (2001 : 151) menyatakan bahwa, tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, maka melalui ketiga ranah ini pula akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran. Dengan kata lain, prestasi belajar akan terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan ketiga ranah tersebut, yakni:

a) *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Bloom membagi domain kognisi ke dalam 6 tingkatan.

(1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya. Pengetahuan juga diartikan sebagai kemampuan mengingat akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.

(2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Pemahaman juga dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.

(3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi atau penerapan diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru. Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) kerja.

(4) Analisis (*Analysis*)

Analisis didefinisikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

(5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Sintesis satu tingkat di atas analisa. Seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

(6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu. Evaluasi dikenali dari

kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

b) *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif. Taksonomi tujuan pendidikan ranah afektif terdiri dari aspek:

(1) *Penerimaan (Receiving/Attending)*

Penerimaan mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.

(2) *Tanggapan (Responding)*

Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

(3) *Penghargaan (Valuing)*

Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu mulai dibentuk suatu sikap menerima, menolak atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dengan konsisten dengan sikap batin.

(4) *Pengorganisasian (Organization)*

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. Pengorganisasian juga

mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai-nilai yang diakui dan diterima ditempatkan pada suatu skala nilai pokok dan harus selalu diperjuangkan, mana yang tidak begitu penting.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

(5) Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*). Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya-hidupnya. Karakterisasinya mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.

c) *Psychomotor* Domain (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Alisuf Sabri dalam buku *Psikologi Pendidikan* menjelaskan, keterampilan ini disebut motorik karena keterampilan ini melibatkan secara langsung otot, urat dan persendian, sehingga keterampilan benar-benar berakar pada kejasmanian. Orang yang memiliki keterampilan motorik, mampu melakukan serangkaian gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan-gerakan anggota tubuh secara terpadu. Ciri khas dari keterampilan motorik ini ialah adanya kemampuan Automatisme, yaitu gerak-gerik yang terjadi berlangsung secara teratur dan berjalan dengan enak, lancar dan luwes tanpa harus disertai pikiran tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa hal itu dilakukan. Semua jenis keterampilan tersebut diperoleh melalui proses belajar dengan prosedur latihan.



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

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

### **B. Penelitian yang relevan**

Hadi Waspodo (2009) melakukan penelitian dengan judul: Efektifitas Pembelajaran VCD dan OHP Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa SMA Negeri Purwodadi Grobogan Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa. Hasilnya adalah: 1) Pembelajaran menggunakan VCD memberikan prestasi lebih baik dari pada pembelajaran menggunakan OHP pada prestasi belajar fisika siswa SMA Negeri Purwodadi Grobogan; 2) Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi prestasinya lebih baik daripada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah pada prestasi belajar fisika siswa SMA Negeri Purwodadi Grobogan; 3) Pada siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi, pembelajaran menggunakan VCD lebih efektif daripada menggunakan OHP; 4) Pada siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah, pembelajaran menggunakan VCD lebih efektif daripada menggunakan OHP. Relevansi tesis tersebut adalah penggunaan media pembelajaran untuk melihat peningkatan prestasi siswa. Adapun perbedaan mendasar: Tesis tersebut lebih memfokus pada perbandingan efektifitas media pembelajaran.

Doni Agus Santosa (2009) melakukan penelitian dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Audio-Visual Gerak Elektronis Untuk Pembelajaran Kognitif Pada Anak Usia Dini. Hasilnya adalah berupa software prototipe media pembelajaran kognitif berbasis audio visual gerak



elektronis untuk anak usia dini, berupa keping VCD. Disamping menghasilkan produk tersebut, dalam penelitian ini juga dilakukan observasi perkembangan struktur kognitif anak usia dini beserta interpretasi berdasarkan teori struktur kognitif dan psikologi kognitif. Relevansi tesis tersebut adalah mengacu pada [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) media pembelajaran. Adapun perbedaan mendasar: Tesis tersebut mengacu pada hasil atau produk, yakni sebuah media pembelajaran berupa software.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan, pada hakekatnya pembelajaran merupakan proses komunikasi antara siswa (peserta didik) dengan guru selaku pendidik. Guru dituntut harus mampu menjalin komunikasi yang harmonis dengan siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, kreatif, dan inovatif. Baik siswa maupun guru. Bahkan suasana pembelajaran terasa menyenangkan.

Pembelajaran materi pelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini dilaksanakan, terutama pada pembelajaran kosakata, secara umum kurang mengairahkan, kurang menarik. Hal tersebut berakibat pada kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata, baik arti maupun penggunaannya sangat kurang/minim. Minimnya khasanah kosakata siswa, apalagi didukung dengan minimnya kegemaran membaca, membuat prestasi siswa tidak mengalami peningkatan. Mayoritas siswa jika diberi tugas membaca tidak melaksanakan, walaupun melaksanakan hanya membaca sekilas kemudian berpura-pura membaca tetapi sebenarnya tidak, melainkan melihat-lihat gambar, mengerjakan tugas-tugas yang lain terutama PR yang belum dikerjakan di rumah, mengganggu temannya, tidur, dsb.

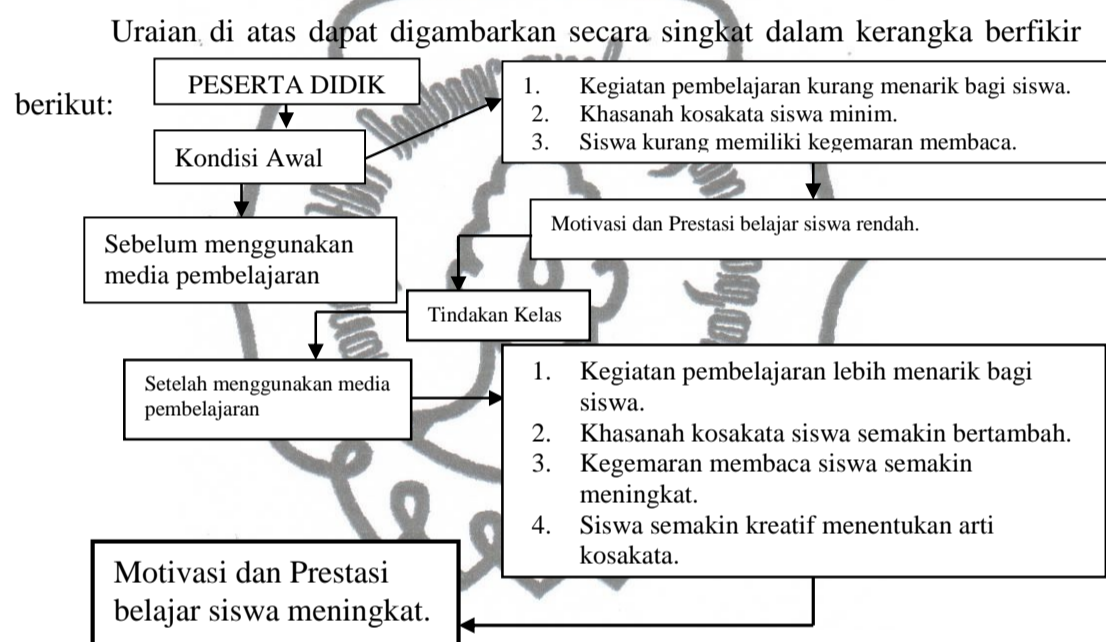
Pada jam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa kurang termotivasi untuk belajar dan berkreasi. Siswa kurang aktif, dan produktif. Sarana pembelajaran dirasa membosankan siswa. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi. Siswa selalu disuruh membaca, kemudian mencari arti kosakata menggunakan kamus dan [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) dilanjutkan menyusun kalimat. Hal demikian ini selalu dilakukan berulang-ulang. [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Pembelajaran menggunakan media berupa buku Kamus Bahasa Indonesia tidak membuat siswa lebih tertarik atau bersemangat untuk mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar. Hal tersebut sering diakibatkan oleh minat belajar siswa minim terutama kegemaran membaca yang sangat minim. Beberapa siswa merasa terbebani melihat buku (Kamus Bahasa Indonesia) begitu tebal dan besar. Selain itu, siswa jika disuruh membaca merasa seperti melaksanakan tugas yang sangat berat.

Melihat kenyataan tersebut, maka harus dicari solusi agar pembelajaran materi pelajaran Bahasa Indonesia terutama kosakata dapat berjalan sesuai harapan dan membuahkan hasil yang memuaskan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Melalui media tersebut, siswa dapat menentukan arti kosakata dengan mengoperasikan program menggunakan komputer. Dengan demikian diharapkan nantinya kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Siswa dapat aktif, termotivasi, kreatif, inovatif, bahkan tidak menutup kemungkinan pembelajaran bernuansa rekreatif, karena siswa mengoperasikan komputer merupakan suatu aktifitas yang langka tetapi menyenangkan.

Dengan adanya Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, siswa tidak lagi terbebani membawa buku yang begitu tebal. Siswa cukup membawa CD Kamus

Interaktif Bahasa Indonesia kemanapun tanpa terasa terbebani, karena ukurannya tidak terlalu memakan tempat dan juga tidak terasa berat. Selain memudahkan siswa dalam mencari arti kosakata juga membangkitkan minat siswa untuk lebih giat belajar. Lingkungan belajar siswa masih awam dengan komputer, sehingga melihat komputer seperti melihat sesuatu yang aneh dan menakutkan. Dengan adanya program Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, siswa lebih tertarik untuk mencoba. Dari mencoba itulah siswa akan terbawa dalam situasi pembelajaran. Dengan demikian siswa akan membaca teks kemudian mencoba mencari arti kosakata menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia sambil bermain atau mengoperasikan komputer, sehingga suasana Kegiatan Belajar Mengajar terasa lebih enjoy. Begitu pula dengan minat dan motivasi siswa. Diharapkan minat dan motivasi siswa meningkat, sehingga prestasi siswapun meningkat.



#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, maka dapat ditentukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Penggunaan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011.
2. Penggunaan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011.
3. Penggunaan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia mampu menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan, siswa antusias belajar, sehingga motivasi dan prestasi belajar siswa meningkat.



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Tempat dan Waktu Penelitian

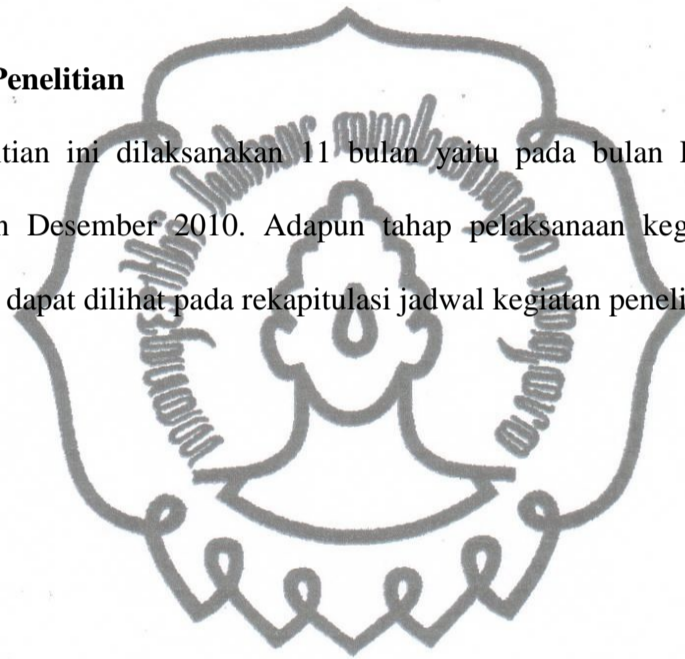
###### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Ringinrejo Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Sekolah ini terletak di daerah pedesaan dan di wilayah perbatasan kabupaten Kediri dengan Blitar. Adapun lingkungan sekitar sekolah berupa daerah persawahan. Mayoritas masyarakatnya bekerja sebagai petani, peternak, dan TKI di luar negeri.

Penelitian ini dilakukan pada kelas 7B Tahun Pelajaran 2010/2011 dengan jumlah siswa sebanyak 40.

###### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan 11 bulan yaitu pada bulan Pebruari sampai dengan bulan Desember 2010. Adapun tahap pelaksanaan kegiatan penelitian secara umum dapat dilihat pada rekapitulasi jadwal kegiatan penelitian.



Tabel 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

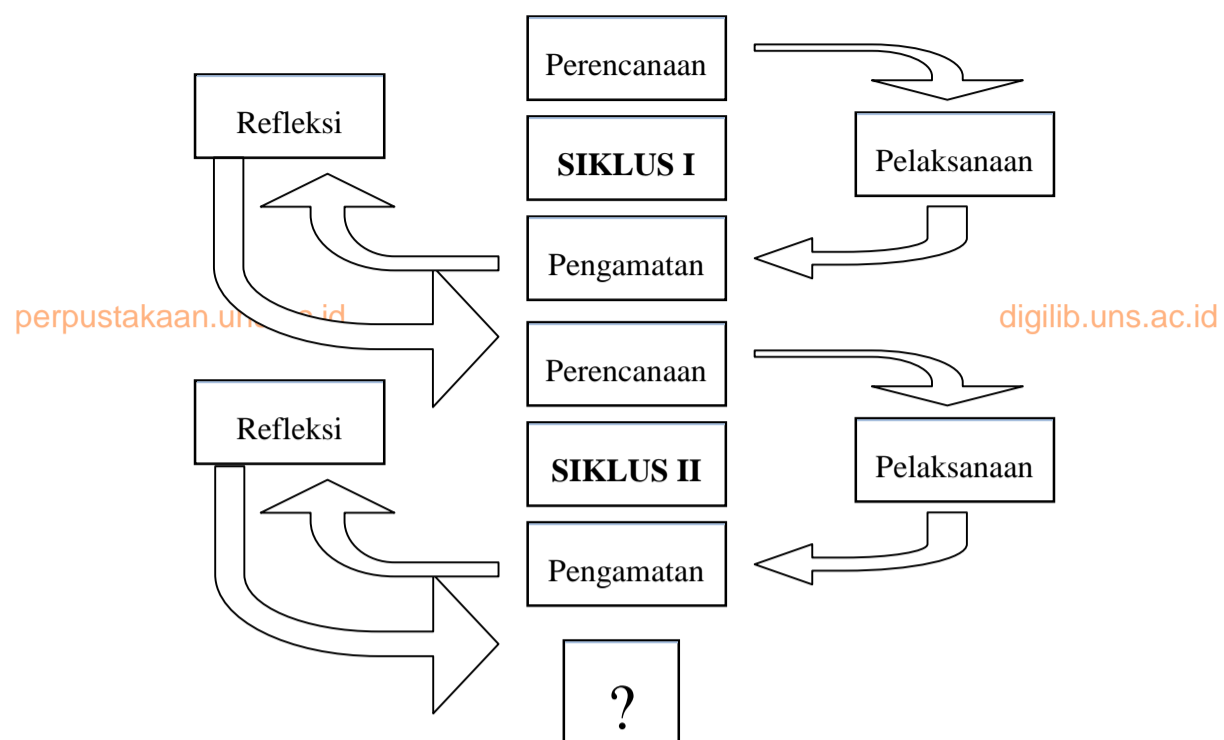
No	Kegiatan	Bulan											
		Peb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli	Ags	Sep	Okt	Nop	Ds	
1	Pembuatan instrumen	X											
2	Uji coba instrumen	X											
3	Penyusunan proposal	X	X	X									
4	Seminar proposal			X									
5	Revisi proposal seminar			X									
6	Penyusunan Usulan penelitian				X	X	X						
7	Penelitian di lapangan												
	Studi Pendahuluan						X						
	Siklus I							X					
	Siklus II								X				
	Siklus III									X			
8	Penulisan laporan hasil penelitian									X	X		
9	Pengajuan ujian tesis												X

## B. Rancangan dan Prosedur Penelitian

### 1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (classroom based action research). Penelitian terdiri dari tiga siklus. Masing-masing siklus melalui tahapan sebagai berikut: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Secara garis besar bagan model penelitian tindakan digambarkan oleh Suharsimi Arikunto (2009: 16) sebagai berikut:





## 2. Rincian Prosedur Penelitian

### Siklus 1

#### a. Perencanaan

Penyusunan perencanaan atau rancangan tindakan (planning) didasarkan pada refleksi awal (observasi pendahuluan) yang telah diuraikan pada latar belakang penelitian, yaitu minimnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya membaca. Siswa kurang gemar membaca karena membaca dianggap kegiatan yang menjenuhkan. Hal ini disebabkan ketika guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan metode panugasan tanpa dipadu dengan media pembelajaran yang menarik minat siswa.

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan pada siklus I, dengan kompetensi dasar Menemukan makna kata tertentu

dalam kamus secara cepat dan tepat sesuai dengan konteks yang diinginkan melalui kegiatan membaca memindai.

- 2) Mempersiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diberi nama "daftar lema", yakni lembaran kerja siswa yang terdiri dari tiga kolom dan baris isian dengan rincian:
- a) kolom 1 berisi nomor urut
- b) kolom 2 berisi lema
- c) kolom 3 berisi arti lema/kosakata sulit
- d) baris isian berisi kalimat dengan lema yang telah ditentukan.

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 X 40 menit untuk pertemuan I, dan II. Pertemuan I digunakan untuk menjelaskan materi membaca dan prosedur penggunaan kamus (buku). Siswa melakukan aktivitas membaca, kemudian dari kegiatan membaca tersebut siswa menentukan lema dan arti lema atau arti kosakata sulit sesuai konteks kalimat dalam bacaan menggunakan Kamus Bahasa Indonesia. Pada tahap ini, siswa mengerjakan tugas secara individual kemudian hasil kerja siswa dikumpulkan untuk dievaluasi. Begitu pula dengan kegiatan pada pertemuan II. Siswa mengerjakan tugas secara individual kemudian hasil pekerjaan siswa dikumpulkan untuk dievaluasi. Pada pertemuan II tersebut, selain mengerjakan tugas secara individual, siswa juga mengisi angket motivasi belajar. Angket tersebut nantinya dapat digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Pengamatan (Observing)

Pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Fokus pengamatan adalah bagaimana proses penerapan tindakan, motivasi siswa selama pembelajaran serta hasil belajar siswa sesuai dengan perangkat evaluasi yang disediakan. Kegiatan pengamatan tersebut dilakukan oleh guru lain sebagai kolaborator, atau peneliti berkolaborasi dengan guru lain.

d. Refleksi (Reflecting)

Tahap ini digunakan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak penerapan pembelajaran yang telah direncanakan, yaitu dengan menerapkan pembelajaran menggunakan teknik membaca memindai, kemudian menentukan lema dari bacaan dan menentukan artinya berdasarkan konteks kalimat menggunakan kamus Bahasa Indonesia. Hasil analisis yang diperoleh merupakan refleksi dari apa yang telah terjadi selama penerapan tindakan pada siklus I. Permasalahan pada siklus I digunakan sebagai pertimbangan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada siklus II.

Siklus II

a. Perencanaan

Kegiatan dalam tahap ini adalah:

- 1) Peneliti mempelajari hasil refleksi tindakan pada siklus I sebagai masukan dalam melakukan tindakan yang lebih efektif pada siklus II.
- 2) Hal yang dipersiapkan pada dasarnya sama dengan persiapan pada siklus I
- 3) Siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 X 40 menit setiap kali pertemuan. Pada tahap ini, pertemuan I digunakan untuk menentukan lema dari bacaan yang dibaca, kemudian lema yang telah

ditentukan, dicari artinya menggunakan Kamus Bahasa Indonesia Interaktif. Di sini pembelajaran dialihkan ke ruang multi media. Tidak berbeda jauh dengan pelaksanaan kegiatan pada siklus I, siswa mengerjakan tugas secara individual kemudian hasil pekerjaan dikumpulkan untuk dievaluasi. Begitu pula dengan pertemuan kedua pada siklus II ini. Pada pertemuan II siklus tersebut, selain mengerjakan tugas secara individual, siswa juga mengisi angket motivasi belajar. Angket tersebut nantinya dapat digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam penggunaan media pembelajaran interaktif.

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Tindakan yang dilakukan pada tahap ini, sesuai dengan perencanaan pada siklus II yang sudah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

c. Pengamatan (Observing)

Pengamatan (Observing) atau Pemantauan dan evaluasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Fokus pemantauan dan evaluasi sama dengan hal-hal yang diamati pada siklus I, begitu juga dengan perangkat evaluasi serta indikator keberhasilan tindakan.

d. Refleksi (Reflecting)

Hasil pemantauan dan evaluasi dianalisis untuk diperoleh gambaran bagaimana dampak penerapan pembelajaran yang telah direncanakan, yaitu penggunaan Kamus Bahasa Indonesia Interaktif. Hasil yang diperoleh merupakan refleksi dari apa yang telah terjadi selama penerapan tindakan pada siklus II. Permasalahan pada siklus II digunakan sebagai pertimbangan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

### C. Data dan Sumber Data

Suharsimi Arikunto (2008: 130) menyebutkan bahwa data yang baik adalah data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat. Sumber data yang tepat misalnya guru, siswa, catatan tentang hasil belajar, dokumen, hasil laporan [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) pengamatan, hasil angket, hasil wawancara, dan sebagainya.

Berikut ini adalah data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, seperti yang dikemukakan H. B. Sutopo (2002: 49-54)

#### 1. Narasumber (informan)

Peneliti dan narasumber memiliki posisi yang sama, narasumber bukan sekedar memberikan tanggapan sesuai yang diminta peneliti, tetapi narasumber bisa lebih memilih arah dan selera dalam menyajikan informasi yang dimiliki. Dalam penelitian ini sebagai narasumber adalah siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri.

#### 2. Peristiwa, aktivitas, dan perilaku

Peneliti bisa mengetahui proses bagaimana sesuatu terjadi secara lebih pasti karena menyaksikan sendiri secara langsung pada pengamatan peristiwa atau aktivitas. Peristiwa sebagai sumber data dapat berupa peristiwa yang terjadi secara sengaja maupun tidak, aktivitas yang rutin atau berulang-ulang maupun yang hanya satu kali terjadi, aktivitas formal maupun non-formal. Data dalam penelitian ini berupa pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia pada kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri.

### 3. Tempat atau lokasi

Informasi mengenai kondisi dari lokasi peristiwa atau tempat dimana aktivitas dilakukan, bisa digali lewat sumber lokasi dan lingkungannya.

Pada penelitian ini tempat dan lokasinya adalah ruang kelas 7B dan ruang perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id multimedia UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri.

### 4. Dokumen dan arsip

Arsip atau dokumen tertulis berupa administrasi pembelajaran (RPP, LKS, daftar nilai tes, daftar nilai/skor kuesioner), foto-foto, data tentang persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, data tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, atau rekaman data yang berhubungan dengan sekolah dan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri, dan hasil refleksi peneliti dengan kolaborator.

## **D. Prosedur Pengumpulan Data**

Berikut ini adalah prosedur pengumpulan data penelitian:

### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan baik secara formal maupun nonformal pada peristiwa, aktivitas, dan perilaku atau keadaan yang ada di UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri. Pengamatan ditujukan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia di Ruang Multimedia.



## 2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan bersifat luwes dan terbuka, dalam suasana tidak formal. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dan memperoleh gambaran yang komprehensif atau menyeluruh tentang penggunaan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia sebagai upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri.

## 3. Dokumen

Dokumen digunakan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari dokumen sekolah yang berupa data administrasi sekolah, perangkat pembelajaran termasuk daftar nilai, dan foto-foto yang relevan terutama kegiatan pembelajaran di Ruang Multimedia UPTD SMPN 1 Ringinrejo. Adapun dokumen tersebut meliputi:

- a. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, terutama penggunaan media pembelajaran dalam menentukan arti kosakata sulit diukur menggunakan kuesioner. Dari kuesioner tersebut diperoleh data berupa skor motivasi belajar siswa. Skor motivasi siswa diambil dari kuesioner motivasi belajar siswa, yaitu pengambilan data yang berkaitan dengan tanggapan dan perasaan siswa terhadap guru maupun proses belajar mengajar yang telah diikutinya. Menurut Suharsimi Arikunto (1996: 139) “Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui”. Dalam penelitian ini kuesioner atau angket digunakan untuk pengambilan data yang berkaitan dengan motivasi siswa dalam mempelajari materi tentang kosakata dan

penerapannya dalam kalimat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Alat yang digunakan adalah lembar kuesioner yang berisi 30 pertanyaan dengan lima opsi jawaban. Dalam menyusun pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kuesioner, peneliti menggunakan modifikasi skala likert. Dalam metode ini setiap responden memberikan pernyataan setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan dalam lima macam kategori jawaban, yaitu: “Sangat Setuju” (SS), “Setuju” (S), “Ragu-ragu” (R), “Tidak Setuju” (TS), “Sangat Tidak Setuju” (STS).

#### KISI – KISI KUESIONER MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA

No	Konsep	Variabel	Sub variabel	Indikator	No Butir-butir Pernyataan		Jml
					Positif	Negatif	
1.	Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong untuk bertindak melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan tertentu.	Motivasi belajar	Motivasi Belajar Siswa	1. Kuatnya kemampuan untuk berbuat.	20, 22, 25	4, 6, 24	6
				2. Tekun menghadapi tugas	11, 18, 19	5, 17, 27	6
				3. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)	10, 14, 26	1, 2, 3	6
				4. Lebih senang bekerja mandiri.	8, 9, 16	7, 12, 13	6
				5. Dapat mempertahankan pendapatnya.	15, 21, 23	28, 29, 30	6
	jumlah				15	15	30

#### Pedoman penskoran

Untuk pernyataan dengan kriteria positif

- 1 = sangat tidak setuju,  
2 = tidak setuju,  
3 = ragu-ragu,  
4 = setuju,  
5 = sangat setuju.

Untuk pernyataan dengan kriteria negatif

- 1 = sangat setuju,  
2 = setuju,  
3 = ragu-ragu,  
4 = tidak setuju,  
5 = sangat tidak setuju.

Sebelum diujikan di kelas 7B, terlebih dahulu kuesioner tersebut diuji cobakan di kelas 7A. Setelah diuji cobakan, kuesioner tersebut diujikan pada kelas eksperimen. Yakni kelas 7B. Pada kelas eksperimen, jawaban siswa dianalisis

dalam bentuk skor. Hasil penskoran inilah yang nantinya akan digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa.

- b. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diukur melalui kegiatan mendata lema atau kosakata sulit dari bacaan yang dibaca, menentukan arti kosakata beserta penerapannya dalam kalimat. Hasil prestasi siswa ditentukan berdasarkan skor jawaban, dengan pedoman sebagai berikut:

No	Aspek	Uraian	Skor
1	kosakata	Skor disesuaikan dengan jumlah lema yang telah ditentukan, dengan skor maksimal 10	10
2	Arti lema	Jika arti lema sesuai dengan kamus dan konteks kalimat	4
		Jika arti lema sesuai dengan kamus tetapi tidak sesuai dengan konteks kalimat	3
		Jika arti lema tidak sesuai dengan kamus	2
		Siswa menjawab asal-asalan	1
3	kalimat	Kalimat benar, ejaan dan diksi sesuai dengan konteks	5
		Kalimat benar tetapi diksi tidak sesuai dengan konteks	4
		Kalimat benar tetapi ejaan kurang tepat	3
		Kalimat kurang tepat	2
		Siswa menjawab asal-asalan	1
4	Pokok bacaan	Pokok-pokok yang dipilih mencakup keseluruhan isi bacaan	5
		Pokok-pokok yang dipilih tidak mencakup keseluruhan isi bacaan	4
		Pokok-pokok yang dipilih tidak sesuai dengan isi bacaan	3
		Kalimat yang disusun bukan pokok bacaan	2
		Siswa menjawab asal-asalan	1
5	Penjabaran kalimat pokok bacaan	Susunan kalimat benar dan saling berkaitan/padu	5
		Susunan kalimat benar tetapi tidak saling berkaitan/padu	4
		Susunan kalimat tidak benar dan tidak berkaitan/padu	3
		Kalimat-kalimatnya tidak sesuai isi bacaan	2
		Siswa menjawab asal-asalan	1
6	Simpulan bacaan	Simpulan menggambarkan isi bacaan dan kalimat-kalimatnya padu	5
		Simpulan menggambarkan isi bacaan tetapi kalimat-kalimatnya tidak padu	4

		Simpulan tidak menggambarkan isi bacaan dan kalimat-kalimatnya tidak padu.	3
		Simpulan tidak sesuai dengan pokok bacaan	2
		Siswa menjawab asal-asalan	1

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu mencari nilai rerata dan persentase keberhasilan belajar (Sutejo, 2009: 131).

Sedangkan untuk interpretasi data, dilakukan melalui teknik pemeriksaan sejawat melalui diskusi, yakni dengan teman guru yang lain, atau kolaborator. Kolaborator ikut menjadi korektor evaluasi hasil belajar siswa, memberikan masukan atau informasi tentang motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran yang disajikan dalam penelitian ini, memberikan saran ataupun usulan dan kritik yang berkaitan dengan kegiatan dalam penelitian ini.

Untuk menjaga keabsahan data dalam penelitian tersebut, digunakan tiga korektor. Dari masing-masing korektor diadakan penggabungan nilai. Dari total nilai ketiga penilai ditentukan rata-rata nilai prestasi belajar siswa. Dengan demikian data yang diperoleh lebih absah.

#### F. Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mengolah data penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Oleh karena itu setelah data terkumpul harus segera dilakukan analisis, karena apabila data tersebut tidak dianalisis, data tersebut tidak dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang sudah dirumuskan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setiap kali

pemberian tindakan berakhir pada setiap siklus. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, pada:

a. Motivasi belajar siswa

Skor motivasi belajar siswa diperoleh berdasarkan hasil pengisian lembar [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) kuesioner, dan ditambah hasil pengamatan dari kolaborator terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran yang disajikan dalam penelitian ini. Untuk menghitung persentase, digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mencari persentase maksimal

$$= \frac{\text{Skor perolehan maksimal}}{\text{Skormaksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{150}{150} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

b. Mencari persentase minimal

$$= \frac{\text{Skor perolehan minimal}}{\text{Skormaksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{30}{150} \times 100\%$$

$$= 20\%$$

c. Menghitung rentang persentase

$$\text{Rentang} = \text{Persentase maksimal} - \text{Persentase minimal}$$

$$= 100\% - 20\%$$

$$= 80\%$$

## d. Menentukan banyaknya kriteria

Kriteria dibagi menjadi 5, yaitu: Sangat Kurang, Kurang, Cukup, Baik, Sangat Baik.

## e. Menghitung rentang kriteria

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

$$= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyaknyakriteria}}$$

$$= \frac{80\%}{5}$$

$$= 16\%$$

## f. Membuat tabel kriteria persentase

Tabel kriteria persentase

Interval	Kriteria
20% - 35,99%	Sangat Kurang
36% - 51,99%	Kurang
52% - 67,99%	Cukup
68% - 83,99%	Baik
84% - 100%	Sangat Baik

## b. Prestasi hasil belajar

Prestasi hasil belajar diperoleh melalui penyekoran hasil tes yang didasarkan pada kebenaran konsep. Dari skor tersebut ditentukan nilai. Agar nilai yang dihasilkan lebih valid dan reliabel, maka ditentukan tiga korektor/penilai. Nilai maksimal diperoleh siswa setiap mengikuti tes (dalam 1 siklus, yang mencakup pertemuan I dan pertemuan II) adalah 100. Nilai tersebut diperoleh dari jumlah skor pertemuan I ditambah jumlah skor pertemuan II dibagi 9, kemudian



hasilnya dikalikan 100. Hal ini berlaku untuk ketiga penilai. Dari ketiga penilai tersebut, diambil rata-rata nilai siswa. Dengan demikian dapat diperoleh nilai prestasi belajar siswa pada setiap siklus. Untuk kriteria nilai, digunakan langkah-

langkah sebagai berikut:

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

a. Kriteria nilai maksimal

$$= \frac{\text{Nilai Perolehan maksimal}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{100}{100} \times 100$$

$$= 100$$

b. Kriteria nilai minimal

$$= \frac{\text{Nilai perolehan minimal}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{0}{100} \times 100$$

$$= 0$$

c. Rentang nilai

$$\text{Rentang} = \text{Nilai maksimal} - \text{Nilai minimal}$$

$$= 100 - 0$$

$$= 100$$

d. Banyaknya kriteria

Kriteria dibagi menjadi 5, yaitu: Sangat Kurang, Kurang, Cukup, Baik, Sangat

Baik.

e. Rentang kriteria nilai

$$= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyaknyakriteria}}$$

$$= \frac{100}{5} = 20$$

f. Tabel kriteria nilai

Tabel kriteria nilai

interval	Kriteria
0 - 19,99	Sangat Kurang
20 – 39,99	Kurang
40 – 59,99	Cukup
60 – 79,99	Baik
80 - 100	Sangat Baik

### G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kabupaten Kediri dapat dilihat melalui indikator berikut:

1. Ada peningkatan skor motivasi belajar;
2. Secara klasikal, rata-rata skor motivasi siswa minimal 75%;
3. Kriteria persentase motivasi Baik;
4. Rata-rata nilai prestasi belajar meningkat;
5. Minimal rata-rata nilai prestasi belajar siswa secara klasikal 75 (sesuai KKM);

Apabila belum sampai pada siklus III indikator keberhasilan sudah tercapai, meskipun belum 100%, maka siklus III digunakan untuk pengayaan sekaligus remedial bagi siswa yang belum tuntas atau hasil prestasi belajarnya belum memenuhi indikator keberhasilan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada penelitian tersebut dibahas permasalahan tentang Penggunaan Media Pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011 dengan hasil sebagai berikut:

##### 1. Deskripsi Kondisi Awal

###### a. Motivasi belajar

Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan studi pendahuluan tentang motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 7B khususnya penguasaan kosakata. Untuk mengetahui sejauh mana motivasi siswa pada pelajaran tersebut, peneliti menggunakan kuesioner/angket motivasi. Dari hasil pengukuran tersebut diperoleh data rata-rata skor klasikal motivasi belajar siswa sebesar 59,08%. Berdasarkan kriteria persentase, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya penguasaan kosakata termasuk dalam kategori cukup. Adapun data persentase dengan kriteria sesuai ketentuan yang diperoleh siswa adalah sebagai berikut:

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	20% - 35,99%	Sangat Kurang	0
2	36% - 51,99%	Kurang	2
3	52% - 67,99%	Cukup	13
4	68% - 83,99%	Baik	25
5	84% - 100%	Sangat Baik	0

#### b. Prestasi belajar

Pada saat dilakukan studi pendahuluan, peneliti mendapatkan data prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 7B UPTD SMPN 1

Ringinrejo sebesar 58,25 dengan kriteria cukup. Adapun perolehan data prestasi belajar siswa berdasarkan kriteria adalah sebagai berikut:

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	0 - 19,99	Sangat Kurang	0
2	20 – 39,99	Kurang	0
3	40 – 59,99	Cukup	19
4	60 – 79,99	Baik	21
5	80 - 100	Sangat Baik	0

### 2. Deskripsi Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian ini dilakukan pengambilan data motivasi belajar siswa menggunakan kuesioner sebanyak dua kali, yakni pada saat awal siklus I dan siklus II. Selain itu juga dilakukan pengambilan data prestasi belajar siswa sebanyak tiga kali atau tiga siklus. Setiap siklus dilakukan evaluasi sebanyak dua kali, yakni dalam setiap pertemuan dilakukan evaluasi. Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh nilai yang kemudian nilai pertemuan pertama dan kedua dalam setiap siklus digabung untuk ditentukan rata-rata nilai siswa. Dalam penentuan nilai, peneliti menggunakan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor juga digabung untuk ditentukan rata-rata nilai prestasi belajar siswa.

Secara deskriptif pelaksanaan tindakan pada tiap-tiap siklus adalah sebagai berikut:

## a. Deskripsi Siklus I

### 1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti (guru) menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kegiatan membaca dan penguasaan kosakata dengan menggunakan media pembelajaran Kamus Bahasa Indonesia. Pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan materi tentang kegiatan membaca sekaligus mendata kosakata dan menentukan arti kosakata, kemudian diterapkan dalam kalimat. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan aktivitas membaca sekaligus menentukan kosakata sulit dari bacaan. Setelah siswa menentukan kosakata sulit dari bacaan, kemudian menentukan arti kosakata tersebut menggunakan media pembelajaran Kamus Bahasa Indonesia. Hasil kegiatan ini dikumpulkan untuk dievaluasi. Dalam mengevaluasi hasil kegiatan ini peneliti melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan rata-rata nilai pertemuan pertama.

Pada pertemuan berikutnya, yakni pertemuan kedua digunakan untuk pembahasan materi tentang bacaan dan penentuan pokok-pokok kalimat bacaan, serta menyusun suatu kesimpulan bacaan. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan kegiatan membaca bacaan. Dalam membaca bacaan tersebut siswa menentukan pokok-pokok kalimat bacaan yang kemudian disusun menjadi sebuah paragraf. Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun kesimpulan bacaan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan pengambilan nilai dengan melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan nilai rata-rata.

Nilai yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama dan kedua digabung untuk ditentukan nilai rata-rata. Dari nilai rata-rata inilah dapat diketahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Bahasa Indonesia.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Pada pertemuan kedua ini, selain menyelesaikan evaluasi, siswa juga mengisi kuesioner motivasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Bahasa Indonesia. Hasil pengisian kuesioner dievaluasi dengan memberikan skor tiap item jawaban. Dari skor yang diperoleh siswa dapat diketahui tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2) Pelaksanaan Tindakan (acting)

Urutan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Pertemuan pertama (4 Oktober 2010)
  - Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan presensi siswa.
  - Guru memaparkan materi tentang kosakata.
  - Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
  - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
  - Setelah 20 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
  - Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 60 menit, segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- Pertemuan kedua (7 Oktober 2010)
  - Setelah membuka dengan salam, guru melakukan presensi siswa.



- Guru melakukan tes awal tentang materi sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan memaparkan materi yang dibahas saat itu. Yakni tentang bacaan.
- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
- Setelah 10 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
- Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 50 menit, siswa melakukan pengisian kuesioner tentang motivasi belajar siswa dalam waktu 20 menit. Saat jam pelajaran berakhir siswa segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.

### 3) Pengamatan (Observing)

Pada tahap ini peneliti bersama observer melakukan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran, yang hasilnya dicatat dan dirangkum sebagai dasar acuan pelaksanaan tahap selanjutnya. Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus I dapat dilaporkan hal-hal berikut:

- Pada saat pembahasan materi, ada beberapa siswa kurang begitu antusias untuk belajar. Apalagi jika diberi kesempatan bertanya, hanya diam. Ketika diberi pertanyaan, juga diam.
- Saat pelajaran berlangsung, masih ada beberapa siswa kurang konsentrasi belajar. Beberapa siswa ngobrol sendiri, keluar masuk ruangan dengan berbagai alasan. Bahkan ada yang tertidur di dalam kelas.

- Siswa kurang begitu berminat saat mengerjakan tugas mencari arti kosakata sulit menggunakan Kamus Bahasa Indonesia.
- Ketika ditanya tentang penguasaan materi sebelumnya, beberapa siswa tidak berusaha mengingat. Dengan kata lain, siswa kurang begitu aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran.
- Dari hasil evaluasi dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat 7 siswa yang memiliki prestasi belajar dengan kriteria sangat baik dan rata-rata nilai klasikal adalah 59,19. Nilai tersebut masih di bawah KKM (kriteria Ketuntasan Minimal), yakni 75,00.
- Motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong cukup. Siswa yang motivasi sangat baik sebanyak 9 siswa.

Untuk lebih jelasnya hasil pelaksanaan tindakan pada siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

- Motivasi belajar siswa

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	20% - 35,99%	Sangat Kurang	0
2	36% - 51,99%	Kurang	6
3	52% - 67,99%	Cukup	10
4	68% - 83,99%	Baik	15
5	84% - 100%	Sangat Baik	9

- Prestasi belajar siswa

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	0 - 19,99	Sangat Kurang	0
2	20 – 39,99	Kurang	6
3	40 – 59,99	Cukup	13
4	60 – 79,99	Baik	14
5	80 - 100	Sangat Baik	7

4) Refleksi (Reflecting)

Setelah melaksanakan tindakan dan observasi pada siklus pertama, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk mendapatkan saran dan masukan guna mengadakan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, dapat ditentukan refleksi sebagai berikut:

- Dari segi Motivasi, pada saat KBM dimulai, beberapa siswa kurang memperhatikan, hal ini dimungkinkan karena tidak disampaikan tujuan pembelajaran dan arah kegiatan belajar ini ke mana. Untuk itu saat memulai KBM sebaiknya disampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan dibahas. Selain itu guru perlu membangkitkan semangat belajar siswa atau perlu memotivasi siswa menggunakan media pembelajaran, agar siswa tidak bosan dalam belajar.
- Sedangkan pada segi prestasi belajar, siswa merasa enggan bila diberi tugas membaca, apalagi membaca buku yang berukuran tabel. Misalnya siswa membaca kamus untuk menentukan arti kosakata sulit.

- Guru dalam memberikan tugas kurang memperhatikan waktu yang tersedia untuk mengerjakan, sehingga siswa terkesan terburu-buru dalam menyelesaikan tugas.
- Masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah 75, sehingga ketuntasan belajar belum tercapai.
- Guru menyampaikan materi sudah sesuai skenario, namun masih terlalu cepat.

Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus pertama ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kamus Bahasa Indonesia belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk siklus II sebagai berikut:

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum pembahasan materi kosakata.
- Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi kosakata.
- Dalam menyampaikan materi tidak terlalu cepat.
- Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar siswa, serta agar penggunaan waktu lebih efisien. Bahkan dalam penyampaian tidak terburu-buru, karena penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

## b. Deskripsi Siklus II

### 1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti (guru) menyusun rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kegiatan membaca dan penguasaan kosakata dengan menggunakan media [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Pembelajaran pada siklus II [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan materi tentang kegiatan membaca sekaligus mendata kosakata dan menentukan arti kosakata menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, kemudian kosakata tersebut diterapkan dalam kalimat sesuai dengan artinya. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan aktivitas membaca sekaligus menentukan kosakata sulit dari bacaan. Setelah siswa menentukan kosakata sulit dari bacaan, kemudian menentukan arti kosakata tersebut menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Hasil kegiatan ini dikumpulkan untuk dievaluasi. Dalam mengevaluasi hasil kegiatan ini peneliti melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan rata-rata nilai pertemuan pertama.

Pada pertemuan berikutnya, yakni pertemuan kedua digunakan untuk pembahasan materi tentang bacaan dan penentuan pokok-pokok kalimat bacaan, serta menyusun suatu kesimpulan bacaan. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan kegiatan membaca bacaan. Dalam membaca bacaan tersebut siswa menentukan pokok-pokok kalimat bacaan yang kemudian disusun menjadi sebuah paragraf. Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun kesimpulan bacaan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan pengambilan nilai dengan melibatkan tiga

korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan nilai rata-rata.

Nilai yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama dan kedua digabung untuk ditentukan nilai rata-rata. Dari nilai rata-rata inilah dapat diketahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

Pada pertemuan kedua ini, selain menyelesaikan evaluasi, siswa juga mengisi kuesioner motivasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Hasil pengisian kuesioner dievaluasi dengan memberikan skor tiap item jawaban. Dari skor yang diperoleh siswa, dapat diketahui tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2) Pelaksanaan Tindakan (acting)

Urutan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Pertemuan pertama (18 Oktober 2010)
  - Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan presensi siswa.
  - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - Guru memaparkan ulang materi tentang kosakata, kemudian memperagakan cara menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia melalui LCD proyektor di ruang Multimedia..
  - Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.



- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
  - Setelah 20 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
  - Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 60 menit, siswa segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id
- Pertemuan kedua (20 Oktober 2010)
    - Setelah membuka dengan salam, guru melakukan presensi siswa.
    - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
    - Guru melakukan tes awal tentang materi sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan memaparkan materi yang dibahas saat itu. Yakni tentang bacaan. Dalam penyampaian materi, guru menggunakan media pembelajaran LCD Proyektor dan ruang multi media.
    - Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
    - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
    - Setelah 10 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
    - Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 50 menit, siswa melakukan pengisian kuesioner tentang motivasi belajar siswa dalam waktu 20 menit. Saat jam pelajaran berakhir siswa segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.

### 3) Pengamatan (Observing)

Hampir sama dengan kegiatan pada siklus I. Pada tahap ini peneliti bersama observer melakukan kegiatan pengamatan terhadap proses

pembelajaran, yang hasilnya dicatat dan dirangkum sebagai dasar acuan pelaksanaan tahap selanjutnya. Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus II dapat dilaporkan hal-hal berikut:

- Pada saat pembahasan materi, siswa banyak yang tertarik dan antusias pada [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) pelajaran Bahasa Indonesia. Apalagi dalam penyampaian materi [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) menggunakan ruang Multimedia dan penyajian menggunakan LCD Proyektor.
- Saat pelajaran berlangsung, siswa berusaha konsentrasi belajar secara maksimal. Beberapa siswa antusias ingin mencoba mengerjakan soal latihan yang diberikan guru.
- Siswa sangat berminat saat mengerjakan tugas mencari arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
- Jumlah komputer belum sesuai dengan jumlah siswa, sehingga satu komputer digunakan oleh dua siswa, bahkan ada yang satu komputer digunakan oleh tiga bahkan empat siswa.
- Dari hasil evaluasi dapat diketahui bahwa pada siklus II terdapat 25 siswa yang memiliki prestasi belajar dengan kriteria sangat baik dan rata-rata nilai klasikal adalah 83,59. Nilai tersebut sudah di atas KKM (kriteria Ketuntasan Minimal).
- Motivasi belajar siswa secara klasikal tergolong cukup, sedangkan siswa yang motivasi sangat baik sebanyak 27 siswa.

Untuk lebih jelasnya hasil pelaksanaan tindakan pada siklus ini dapat dilihat pada tabel berikut:

- Motivasi belajar siswa

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	20% - 35,99%	Sangat Kurang	0
2	36% - 51,99%	Kurang	0
3	52% - 67,99%	Cukup	0
4	68% - 83,99%	Baik	13
5	84% - 100%	Sangat Baik	27

- Prestasi belajar siswa

No	Interval Persentase	Kriteria	Jumlah
1	0 - 19,99	Sangat Kurang	0
2	20 - 39,99	Kurang	0
3	40 - 59,99	Cukup	1
4	60 - 79,99	Baik	14
5	80 - 100	Sangat Baik	25

4) Refleksi (Reflecting)

Setelah melaksanakan tindakan dan observasi pada siklus pertama, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk mendapatkan saran dan masukan guna mengadakan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, dapat ditentukan refleksi sebagai berikut:

- Pada saat KBM dimulai, siswa memperhatikan dengan baik, hal ini dimungkinkan karena tujuan pembelajaran dan arah kegiatan belajar disampaikan dengan jelas.

- Penyampaian materi menggunakan LCD Proyektor di ruang Multimedid sangat tepat, karena media dapat memotivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.
  - Siswa tampak sangat antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Siswa tampak begiuu bersemangat dan mulai muncul kreatifitas, aktifitasnya dalam belajar, terutama saat menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
  - Tampak beberapa siswa berusaha dan mencoba menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Bahkan ada beberapa siswa yang mencari-cari buku lain untuk ditentukan kosakata sulitnya dan ditentukan artinya.
  - Guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan sesuai skenario, karena dengan media pembelajaran materi lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian guru menyampaikan materi tidak terburu-buru.
  - Masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai di bawah 75, sehingga ketuntasan belajar belum tercapai 100%.
  - Rata-rata nilai secara klasikal 83,58 dan skor motivasi secara klasikal 82%.
- Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus kedua ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kamus Interaktif Bahasa Indonesia secara klasikal sudah mencapai ketuntasan. Dengan demikian, sudah tidak perlu dilakukan tindakan untuk siklus III. Namun, karena masih ada 9 siswa mendapatkan nilai prestasi hasil belajar di bawah KKM, maka penelitian tetap dilanjutkan ke siklus III. Siklus III ini digunakan untuk menuntaskan atau remidi siswa yang belum

tuntas sekaligus pengayaan siswa yang sudah tuntas. Olehkarena itu, kegiatan berikutnya:

- Seperti pelaksanaan siklus sebelumnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum pembahasan materi.
- Guru menyampaikan manfaat mempelajari materi yang sedang dibahas saat itu.
- Dalam kegiatan ini, media pembelajaran yang digunakan tidak ada perubahan. Media pembelajaran tetap menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
- Hendaknya jumlah komputer ditambah, sehingga tidak ada siswa yang berjubel karena tidak kebagian tempat dan komputer.

### c. Deskripsi Siklus III

#### 1) Perencanaan

Tidak berbeda jauh dengan tahapan-tahapan sebelumnya. Pembelajaran pada siklus III dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk menyampaikan materi tentang kegiatan membaca sekaligus mendata kosakata dan menentukan arti kosakata menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia, kemudian kosakata tersebut diterapkan dalam kalimat sesuai dengan artinya. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan aktivitas membaca sekaligus menentukan kosakata sulit dari bacaan. Setelah siswa menentukan kosakata sulit dari bacaan, kemudian menentukan arti kosakata tersebut menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Hasil kegiatan ini dikumpulkan untuk dievaluasi. Dalam mengevaluasi hasil

kegiatan ini peneliti melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan rata-rata nilai pertemuan pertama.

Pada pertemuan berikutnya, yakni pertemuan kedua digunakan untuk pembahasan materi tentang bacaan dan penentuan pokok-pokok kalimat bacaan, [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) serta menyusun suatu kesimpulan bacaan. Setelah selesai pembahasan materi, siswa melakukan kegiatan membaca bacaan. Dalam membaca bacaan tersebut siswa menentukan pokok-pokok kalimat bacaan yang kemudian disusun menjadi sebuah paragraf. Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun kesimpulan bacaan. Dalam kegiatan ini juga dilakukan pengambilan nilai dengan melibatkan tiga korektor. Nilai dari masing-masing korektor digabung untuk ditentukan nilai rata-rata.

Nilai yang diperoleh siswa pada pertemuan pertama dan kedua digabung untuk ditentukan nilai rata-rata. Dari nilai rata-rata inilah dapat diketahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

Karena data tentang motivasi belajar siswa sudah tampak adanya peningkatan atau skor motivasi belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketercapaian indikator dalam penelitian ini, maka pada pertemuan kedua ini, siswa tidak mengisi kuesioner motivasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.



## 2) Pelaksanaan Tindakan (acting)

Urutan pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Pertemuan pertama (1 Nopember 2010)
  - Guru membuka pelajaran dengan salam dan dilanjutkan dengan presensi siswa. [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)
  - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - Guru mendemonstrasikan penggunaan/pengoperasian Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
  - Guru memaparkan ulang materi tentang kosakata, kemudian memperagakan cara menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia melalui LCD proyektor di ruang Multimedia.
  - Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.
  - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
  - Setelah 20 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
  - Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 60 menit, siswa segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.
- Pertemuan kedua (5 Nopember 2010)
  - Setelah membuka dengan salam, guru melakukan presensi siswa.
  - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - Guru melakukan tes awal tentang materi sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan memaparkan materi yang dibahas saat itu. Yakni

tentang bacaan. Dalam penyampaian materi, guru menggunakan media pembelajaran LCD Proyektor dan ruang multi media.

- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan singkat untuk mengetahui daya serap siswa.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sedang dibahas.
- Setelah 10 menit berlalu, guru memberikan soal untuk diselesaikan siswa.
- Setelah waktu yang ditentukan berakhir, yakni 60 menit, siswa segera mengumpulkan hasil pekerjaannya.

### 3) Pengamatan (Observing)

Hampir sama dengan kegiatan pada siklus II. Pada tahap ini peneliti bersama observer melakukan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran, yang hasilnya dicatat dan dirangkum sebagai dasar acuan pelaksanaan tahap selanjutnya. Berdasarkan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus III dapat dilaporkan hal-hal berikut:

- Pada saat pembahasan materi, siswa banyak yang tertarik dan antusias pada pelajaran Bahasa Indonesia. Apalagi dalam penyampaian materi menggunakan ruang Multimedia dan penyajian menggunakan LCD Proyektor.
- Saat pelajaran berlangsung, siswa berusaha konsentrasi belajar secara maksimal. Beberapa siswa antusias ingin mencoba mengerjakan soal latihan yang diberikan guru.
- Siswa sangat berminat saat mengerjakan tugas mencari arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.

- Penyesuaian jumlah komputer dengan siswa belum bisa dilakukan oleh pihak sekolah, karena keterbatasan dana. Sehingga pelaksanaan pembelajaran tetap seperti siklus sebelumnya.
- Dari hasil evaluasi dapat diketahui bahwa pada siklus III rata-rata nilai [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id) klasikal adalah 85,92.

#### 4) Refleksi (Reflecting)

Setelah melaksanakan tindakan dan observasi pada siklus ketiga, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk mendapatkan saran dan masukan guna mengadakan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, dapat ditentukan refleksi sebagai berikut:

- Pada saat KBM dimulai, siswa memperhatikan dengan baik, hal ini dimungkinkan karena tujuan pembelajaran dan arah kegiatan belajar disampaikan dengan jelas.
- Penyampaian materi menggunakan LCD Proyektor di ruang Multimedia sangat tepat, karena media dapat memotivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.
- Siswa tampak sangat antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Siswa tampak begitu bersemangat dan mulai muncul kreatifitas, aktifitasnya dalam belajar, terutama saat menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia.
- Tampak beberapa siswa berusaha dan mencoba menentukan arti kosakata sulit menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Bahkan ada beberapa siswa yang mencari-cari buku lain untuk ditentukan kosakata sulitnya dan ditentukan artinya.

- Guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan sesuai skenario, karena dengan media pembelajaran materi lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian guru menyampaikan materi tidak terburu-buru.
- Rata-rata nilai secara klasikal 85,92.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Dari hasil observasi dan refleksi pada siklus ketiga ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kamus Interaktif Bahasa Indonesia telah mencapai ketuntasan. Dengan demikian siklus dihentikan.

### B. Pembahasan Hasil

Perolehan data dalam penelitian ini dapat disimpulkan dalam tabel berikut:

Tabel Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa

No	Siklus	Interval	Persentase Perolehan	Kategori
1	Siklus I	52% - 67,99%	65%	Cukup
2	Siklus II	68% - 83,99%	82%	Baik

Tabel Rata-Rata Nilai Klasikal Prestasi Belajar Siswa

No	Siklus	Rata-rata Nilai Klasikal
1	Siklus I	59,19
2	Siklus II	83,58
3	Siklus III	85,92

Berdasarkan tabel di atas, motivasi yang tergambar dalam penelitian mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan teori motivasi belajar. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan

perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Motivasi belajar siswa sebesar 59% pada studi pendahuluan, 65% pada siklus I, dan 82% pada siklus II. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif, motivasi belajar siswa meningkat. Begitu pula dengan prestasi belajar.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Seperti yang tertuang dalam Winkel (1996: 162) prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapai. Dalam penelitian ini diperoleh data prestasi hasil belajar siswa rata-rata sebesar 57,17 pada studi pendahuluan, kemudian rata-rata meningkat menjadi 59,19 pada siklus I, dan pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata nilai hasil belajar, yakni 83,58 dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 85,92.

Berdasarkan uraian di atas diperoleh gambaran bahwa motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011 menggunakan media pembelajaran berupa Kamus Interaktif Bahasa Indonesia menunjukkan adanya peningkatan.

Sesuai masukan data dari kolaborator dan hasil diskusi kolaborator dengan peneliti diperoleh data bahwa motivasi belajar siswa meningkat karena dengan menggunakan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia siswa lebih termotivasi untuk belajar, suasana pembelajaran lebih menyenangkan, tercipta suasana belajar yang produktif karena siswa timbul keinginan untuk mencoba dan memecahkan arti kosakata. Dengan peningkatan motivasi maka meningkat pula prestasi belajar

siswa. Untuk itu dapat dinyatakan bahwa indikator keberhasilan tindakan terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa telah tercapai.

Dalam pelaksanaan penelitian ini ditemukan beberapa keterbatasan:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia;
2. Penelitian tersebut hanya terbatas pada motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia;
3. Penelitian ini terbatas pada kegiatan menentukan arti kosakata sulit;
4. Media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tidak bisa diterapkan pada semua mata pelajaran, kecuali hanya untuk menterjemahkan istilah atau kosakata;
5. Penelitian ini terbatas hanya pada siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri;
6. Dalam penelitian ini menggunakan media berbasis Teknologi, sehingga jika terjadi kesalahan pada piranti teknologi, maka proses akan terhenti;
7. Penggunaan Kamus Interaktif Bahasa Indonesia belum memasyarakat, artinya tidak semua guru menggunakan media pembelajaran tersebut.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan: [perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id) [digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

1. Motivasi siswa dapat meningkat pada setiap siklus, terutama setelah menggunakan media pembelajaran Kamus Interaktif Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari respon/aktivitas positif yang dilakukan siswa dalam PBM, yakni dengan peningkatan rata-rata motivasi, yang semula rata-rata motivasi siswa 59% pada studi pendahuluan, 65% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82% pada siklus II.
2. Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan, pada studi pendahuluan rata-rata prestasi siswa 57,17, pada siklus I sebesar 59,19, dan pada siklus II 83,58. Jadi penggunaan media pembelajaran kamus interaktif Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 7B UPTD SMPN 1 Ringinrejo Kab. Kediri Tahun Pelajaran 2010/2011.

#### B. Implikasi

##### 1. Implikasi Teori

Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem "neurophyological" yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), maka penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.

Belajar merupakan suatu proses yakni suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Yang menjadi hasil dari belajar bukan penguasaan hasil latihan

melainkan perubahan tingkah laku. Karena belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, maka diperlukan pembelajaran yang bermutu yang langsung menyenangkan dan mencerdaskan siswa. Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapai.

## 2. Implikasi Praktis

Penggunaan media pembelajaran berupa Kamus Interaktif Bahasa Indonesia meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran kamus interaktif Bahasa Indonesia merupakan salah satu alternatif peningkatan motivasi belajar siswa.

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media tersebut adalah kamus interaktif Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran kamus Interaktif Bahasa Indonesia merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

## 3. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya

- a) Penelitian tindakan sejenis selanjutnya sebaiknya melakukan observasi mengenai karakteristik dan kemampuan penguasaan teknologi informasi siswa, sehingga dapat diperoleh masukan yang lebih lengkap dan dapat diimplementasikan pada produk penelitian tindakan dengan lebih baik.
- b) Penelitian tindakan sejenis selanjutnya dapat mengembangkan variasi penggunaan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa.

- c) Penelitian tindakan sejenis selanjutnya sebaiknya dilakukan di ruang laboratorium komputer dengan kapasitas yang memadai dan jumlah komputer mencukupi, sesuai dengan jumlah siswa.

[perpustakaan.uns.ac.id](http://perpustakaan.uns.ac.id)

### C. Saran

[digilib.uns.ac.id](http://digilib.uns.ac.id)

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi tersebut, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru saat memulai KBM sebaiknya menyampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan dibahas.
2. Guru perlu membangkitkan semangat belajar siswa atau memotivasi siswa menggunakan media pembelajaran yang tepat, agar siswa tidak bosan dalam belajar.
3. Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi dan prestasi belajar siswa, serta agar penggunaan waktu lebih efisien, sehingga dalam penyampaian tidak terburu-buru. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.
4. Hendaknya guru memberi kesempatan kepada siswa ikut aktif dalam PBM dan dapat memotivasi siswa memperoleh prestasi belajar yang lebih baik. Untuk itu proses pembelajaran sebaiknya melibatkan siswa aktif dalam kegiatan, serta menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik.
5. Pihak sekolah hendaknya berupaya memenuhi dan menyediakan fasilitas berupa perangkat teknologi, baik komputer maupun media pembelajaran lainnya yang mendukung kelancaran KBM.