

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE BASE METHOD DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP N 10 PADANGSIDIMPUAN

AGUS MAKMUR

Dosen UMTS PadangSidimpuan/Kopertis WI 1

agusmakmur@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dan motivasi belajar matematika siswa khususnya pada materi menyelesaikan persamaan kuadrat, dengan base method, guru dapat mengetahui peningkatan kreativitas dan motivasi belajar matematika siswa khususnya pada materi menyelesaikan persamaan kuadrat, dan penggunaan base method dapat mengefektivaskan peningkatan kreativitas dan motivasi belajar matematika siswa khususnya pada materi menyelesaikan persamaan kuadrat. Dari hasil penelitian dapat dilihat dari 33 orang siswa terhadap efektivitas, kreativitas dan motivasi belajar siswa setelah diadakan pembelajaran dengan base method .Peningkatan hasil observasi kreativitas rata – rata siklus I (56,082 %) dan siklus II (76,5 %), dengan peningkatan (20,418 %) sedangkan peningkatan hasil observasi motivasi rata – rata siklus I (108,9 %) dan siklus II (144,5 %), dengan peningkatan (35,6 %). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan base method pada pokok bahasan menyelesaikan persamaan kuadrat terjadi peningkatan terhadap kreativitas dan motivasi belajar matematika siswa kelas IX SMPN 10 Padangsidimpuan.

Kata Kunci : kreativitas, motivasi

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya belajar di tekankan pada perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang yang belajar, setelah mengalami proses belajar. Sebagaimana dikemukakan oleh T. Raka Joni berpendapat bahwa : “ Belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan yang instinktif atau bersifat temporer (1996 : 75) ‘’. Dengan demikian pengertian belajar menurut pendapat di atas merupakan perubahan tingkah laku yang disengaja, bukan karena pembawaan dari lahir individu. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Rochman Natawijaya dan L.J.Moelog yang mengemukakan bahwa “ Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang (1989 : 75) ’’. Metode ini sangat menyenangkan karena peserta didik tidak bosan berada di tempat yang sama dan berada dalam asuhan pendidik yang sama. Base method ini dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar matematika siswa. Meski tidak menjamin seseorang untuk bertindak kreatif namun dengan dasar – dasar suatu pengetahuan, seseorang dapat melengkapi atau mengembangkan system Pengetahuan yang ada. Kreativitas dapat tumbuh pada diri peserta didik jika disertai dengan motivasi yang tinggi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan motivasi merupakan daya penggerak atau motif yang telah menjadi aktif pada saat – saat

**PENGARUH KOMPETENSI GURU DALAM PROSES
BELAJAR MENGAJAR DI KELAS DAN FASILITAS
GURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Andaru Werdayanti¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh kompetensi guru dalam proses pembelajaran di kelas dan fasilitas guru terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Sukorejo. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh antara kompetensi guru dalam proses belajar mengajar di kelas dan fasilitas belajar terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Sukorejo.

Kata kunci : Kompetensi guru, fasilitas, motivasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan (Djamarah, 2002:1)

Dalam dunia pendidikan peranan guru sangat penting, maka guru dituntut untuk mempunyai kompetensi yaitu kemampuan atau kecakapan (Usman, 1995:5). Kompetensi guru merupakan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban- kewajiban secara layak (Usman, 1995:14)

Menurut The Liang Gie (2002:33) untuk belajar

¹ Alumni Fakultas Ekonomi UNNES

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
DENGAN *MICROSOFT EXCEL* YANG BERORIENTASI TEORI VAN
HIELE PADA BAHASAN TRIGONOMETRI KELAS X SMA UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA**

**Oleh
I Kadek Sembah Semadiartha**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Microsoft Excel* yang berorientasi teori Van Hiele pada Bahasan Trigonometri kelas X SMA. Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan produk dari Plomp yang meliputi lima fase yaitu: (1) investigasi awal, (2) desain, (3) realisasi/konstruksi, (4) tes, evaluasi, dan revisi, dan (5) implementasi. Namun, penelitian ini dilaksanakan sampai fase tes, evaluasi, dan revisi sehingga hasilnya berupa prototipe final dari media pembelajaran yang siap diujicobakan lebih luas.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. (1) Media pembelajaran merupakan media yang memperhatikan tingkat berpikir siswa dan membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika. (2) Media pembelajaran dikembangkan melalui prosedur berikut, investigasi awal; desain; realisasi/konstruksi; tes, evaluasi, dan revisi. (3) Media pembelajaran adalah valid, praktis, dan efektif. (4) Pengembangan media pembelajaran meningkatkan prestasi dan motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar pembelajaran matematika di Kelas X SMA khususnya bahasan Trigonometri menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan *Microsoft Excel* yang berorientasi teori Van Hiele pada Bahasan Trigonometri kelas X SMA. Selain itu, media pembelajaran yang berhasil dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi praktisi dan guru, dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diterapkan, baik dari segi prosedur pengembangan maupun proses untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran berbasis komputer, media pembelajaran dengan *Microsoft Excel*, dan pembelajaran berorientasi teori Van Hiele.

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD

Pradnyana, P.B., Marhaeni, A.A.I.N., Candiasa, I Made

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: beny.pradnyana@pasca.undiksha.ac.id, marhaeni@pasca.undiksha.ac.id,
candiasa@pasca.undiksha.ac.id,

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran konvensional. Sebanyak 93 siswa kelas IV SD Gugus I Kecamatan Buleleng dipilih sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *post test only control group design*. Data motivasi belajar dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan data prestasi belajar dikumpulkan dengan tes pilihan ganda. Uji validitas kuesioner dan tes dianalisis dengan menggunakan *Product Moment* dan *Point Biserial*. Uji reliabilitas kuesioner dan tes dilakukan dengan menggunakan *Alpha Cronbach* dan KR-20. Uji hipotesis menggunakan *MANOVA*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *pertama*, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=58,671$ dan $\text{Sig.}=0,000$; $p<0,05$); *kedua*, terdapat perbedaan prestasi belajar matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=15,438$ dan $\text{Sig.}=0,000$; $p<0,05$); *ketiga*, secara simultan terdapat perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional ($F=35,359$ dan $\text{Sig.}=0,000$; $p<0,05$).

Kata kunci: Pembelajaran berbasis masalah, motivasi belajar, prestasi belajar.

Abstract

This research aims at investigating the difference of learning motivation and mathematics learning achievement of students following problem-based learning and those following conventional learning. 93 fourth grade students of primary school in Cluster I Buleleng regency were chosen as the sample. This research used post test only control group design. The data learning motivation were collected using questionnaire and the data of learning achievement were collected using multiple-choice test. The validity test of the questionnaire and test were analyzed using Cronbach's Alpha and KR-20. The hypotheses were tested using MANOVA. The result of the research shows that: first, there is a significant difference of learning motivation between students following problem-based learning and those following conventional learning ($F=58.671$ and $\text{sig.}=0.000$; $p<0.05$); second, first, there is a significant difference of mathematics learning achievement between students following problem-based learning and those following conventional learning ($F=15.438$ and $\text{sig.}=0.000$; $p<0.05$); third, there is a significant difference of learning motivation and mathematics learning achievement between students following problem-based learning and those following conventional learning ($F=35.359$ and $\text{sig.}=0.000$; $p<0.05$).

Keywords : Problem-based learning, learning motivation, learning achievement.

PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP FISIKA

I Putu Wina Yasa Pramadi¹, I Wayan Suastra², I Made Candiasa³

Program Studi Pendidikan IPA, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

email: wina.yasapramadi@pasca.undiksha.ac.id¹, i_wayansuastra@ymail.com²,
imadecandiasa@yahoo.co.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan komik berorientasi kearifan lokal Bali terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika. Penelitian ini tergolong kuasi eksperimen dengan rancangan *posttest only control group design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2012/2013. Data motivasi belajar siswa dikumpulkan dengan 34 item kuisioner dan data pemahaman konsep dikumpulkan dengan 20 item tes pemahaman konsep. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan MANOVA satu jalur. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali dan siswa yang belajar tanpa menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali ($F=44,20$; $p<0,05$). Hasil uji lanjut dengan LSD menunjukkan bahwa siswa yang belajar komik berorientasi kearifan lokal Bali lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali dalam motivasi belajar dan pemahaman konsep. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penggunaan komik berorientasi kearifan lokal Bali berpengaruh terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika. Semoga penelitian ini bisa lebih disempurnakan lagi oleh peneliti yang kiranya akan melaksanakan penelitian yang relevan berikutnya.
Keyword: KBKLB, kearifan lokal, motivasi belajar, pemahaman konsep

THE EFFECT OF USING COMIC WITH BALINESE LOCAL WISDOM ORIENTED TO THE LEARNING MOTIVATION AND CONCEPT UNDERSTANDING OF PHYSICS

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effect uses comics with Balinese local wisdom oriented to learning motivation and concepts understanding of physics. This study considered quasi-experimental design with *posttest only control group design*. The sample were eighth grade students of SMP Negeri 3 Singaraja school year 2012/2013. Data collected students' motivation with 34 item questionnaire and an understanding of the concept of data collected with a 20 item test understanding of concepts. Data were analyzed using descriptive statistics and MANOVA one tailed. Based on the results of data analysis has been performed, the results of the study found that there were differences in learning motivation and concepts understanding among the group of students who are learning uses comics with Balinese local wisdom oriented and the group of students who studied without uses comics with Balinese local wisdom oriented ($F = 44.20$, $p < 0.05$). LSD test results further demonstrate that uses comics with Balinese local wisdom oriented is superior compared to the group of students who studied without uses comics with Balinese local wisdom oriented in learning motivation and understanding of concepts. Therefore, it can be concluded that the uses comic with Balinese local wisdom oriented influence on learning motivation and concepts understanding of physics. Hopefully, this research could be further refined by researchers who would be carrying out relevant research next.

Keyword: KBKLB, local wisdom, learning motivation, concepts understanding

Penerapan Pemberian Tugas Terstruktur disertai Umpan Balik pada Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa
(Studi Pada Materi Pokok Struktur Atom Kelas X₆ SMA Negeri 3 Watampone).

Application of Giving Assignment Structurally with Feedback on Direct Learning to Improve Motivation and Learning Results of Students
(Focus on Atom Structure Class X₆ SMA Negeri 3 Watampone)

Sitti Sabriani

SMA Negeri 3 Watampone
hasanbasri600@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pemberian tugas terstruktur disertai umpan balik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X₆ SMA Negeri 3 Watampone. Subyek dari penelitian ini adalah 31 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan angket motivasi dan tes hasil belajar diakhir masing-masing siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan pemberian tugas terstruktur yang disertai umpan balik pada pembelajaran langsung diperoleh motivasi dan hasil belajar siswa kelas X₆ SMA Negeri 3 Watampone mengalami peningkatan.

Kata Kunci : *Tugas terstruktur, umpan balik, hasil belajar, struktur atom*

ABSTRACT

The aim of this classroom action research is to know application of giving task assignment structurally with feedback on direct learning to improve motivation and learning results of students SMA Negeri 3 Watampone. The subject of this research is 31 students. The results was obtained by giving motivation questionnaire and final test in the end of every cycle. The result showed that after giving task assignment structurally with feedback on direct learning to improve motivation and learning student Class X₆ SMA Negeri 3 Watampone has improvement.

Keyword: *Giving assignment structurally, learning results, atom structure*

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing di era globalisasi. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang dan seyogyanya

berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Namun demikian fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang optimal. Banyak pihak dan kalangan yang menilai bahwa

HUBUNGAN KOMPETENSI KEPRIBADIAN GURU DAN REINFORCEMENT DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 11 MEDAN

Oleh :

Sri Milfayetty *)

Abstrak

Pokus penelitian ini ada hubungan antara kompetensi kepribadian guru dan *reinforcement* dengan motivasi belajar siswa di sekolah. Diduga, ada keterkaitan motivasi belajar siswa dengan *reinforcement* serta kecenderungan perilaku guru dalam memperhatikan siswa di sekolah.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Medan. Besar sampel yang diambil dari sekolah ini adalah 33 orang guru dengan karakteristik: 6 orang masa kerjanya di bawah 15 tahun, golongan kepangkatan lebih kecil sama dengan 3 dan umur di bawah 45 tahun, sedangkan 27 orang lainnya, masa kerjanya di atas 15 tahun dan umurnya di atas 45 tahun. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi dan regresi ganda.

Korelasi variabel kompetensi kepribadian guru dengan motivasi belajar siswa adalah $r_{x1y} = 0,601$ pada alpha 0.00, dan korelasi ini signifikan serta berada pada taraf kuat. Hasil perhitungan $R^2_{x1y} = 0,361$. Hal ini berarti bahwa motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel kompetensi kepribadian guru sebesar 36 %. Korelasi variabel *reinforcement* dengan motivasi belajar siswa adalah $r_{x2y} = 0,648$. Korelasi ini signifikan dan berada pada rentang kuat. Sedangkan $R^2_{x2y} = 0,420$. Variabel *Reinforcement* berhubungan secara positif dengan motivasi belajar siswa. *Reinforcement* dapat menjelaskan variabel motivasi belajar siswa sebesar 42%.

Hasil analisis korelasi ganda antara variabel kompetensi kepribadian guru dan *reinforcement* terhadap motivasi belajar siswa menunjukkan $R^2_{x1,2y} = 0,73$. Variabel kompetensi kepribadian guru dan *reinforcement* dapat memberi penjelasan terhadap motivasi belajar siswa sebesar 73%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif kompetensi kepribadian guru dan *reinforcement* dengan motivasi belajar siswa di SMAN 11 Medan.

Kata Kunci: Kompetensi kepribadian, *Reinforcement*, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Kegiatan inti di sekolah adalah belajar dan pembelajaran. Tujuannya membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Guru merancang proses pembelajaran untuk membuat siswa belajar. Setiap siswa diharapkan bersedia dan mampu

melibatkan diri, berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Kondisi siswa di sekolah sangat bervariasi. Ada siswa yang memiliki motivasi tinggi mengikuti proses pembelajaran. Ada juga yang secara fisik berada di dalam kelas namun tanpa motivasi untuk melibatkan diri atau

*) Dr. Sri Milfayetty, MS.Kons. adalah dosen FIP UNIMED

PENGARUH *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR, KREATIVITAS, KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS, DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI

Dewi Insyasiska¹⁾, Siti Zubaidah²⁾, Herawati Susilo²⁾

¹SMA Negeri 1 Batu, Jl. KH. Agus Salim 57 Batu

²Pendidikan Biologi, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang no 5 Malang

E-mail: desysca@yahoo.com

Abstract: This research aims to determine the effect of Project Based Learning to increase student's motivation, creativity, critical thinking and cognitive abilities in learning biology. This quasi-experimental research design was "The Non Equivalent pretest-posttest control group design". Based on further testing of LSD showed that the project based learning can influence students 'motivation is higher by 14%, a 31.1% increase students' creativity, critical thinking skills increased by 34% and the cognitive abilities of students also increased 28.9% from the learning that is given without project. Project based learning motivates students to learn independently find their own information from various sources, such as a team of experts, environment, media and internet. Students are motivated to cooperate with the team to generate creative ideas that then manifested in a product. Learning project trained to make students think critically about the contextual issues relating to biological materials through the themes they choose, so as to increase students' cognitive abilities from analysis, synthesis, evaluation, and creation.

Keywords: Project Based Learning, motivation, creativity, critical thinking skills, cognitive ability.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar, kreativitas siswa, kemampuan berpikir kritis dan kognitif siswa pada pembelajaran Biologi. Penelitian eksperimen semu ini menggunakan rancangan "*The Non Equivalent Pretest-posttest Control Group Design*". Berdasarkan uji lanjut LSD menunjukkan bahwa *project based learning* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa lebih tinggi 14%, kreativitas siswa meningkat 31,1%, kemampuan berpikir kritis meningkat 34% dan kemampuan kognitif siswa juga meningkat 28,9% dari pada pembelajaran yang diberikan tanpa melalui proyek. Pembelajaran berbasis proyek memotivasi siswa untuk belajar mandiri menemukan informasi sendiri dari berbagai sumber, seperti tim ahli, lingkungan sekitar, media dan internet. Siswa termotivasi bekerjasama dengan tim untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang kemudian diwujudkan dalam suatu produk. Pembelajaran proyek ini juga melatih agar siswa berpikir kritis terhadap permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan materi biologi melalui tema-tema yang mereka pilih, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa mulai dari menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan mencipta.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, motivasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kemampuan kognitif.

Pendidikan di abad 21 bertujuan untuk membangun kemampuan intelegensi siswa dalam pembelajaran agar mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitarnya. Membentuk intelegensi dalam dunia nyata tidak hanya dengan sekedar tahu, namun dapat memecahkan

permasalahan yang dihadapi di sekitar lingkungan secara berarti, relevan dan kontekstual. Pembelajaran siswa yang kontekstual, dapat melatih berpikir kritis, menguasai teknologi, kooperatif, dan berkolaborasi sangat diperlukan dalam memecahkan masalah. Tujuan yang ingin

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis, Motivasi Belajar, dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMPN 1 Aikmel

Zalia Muspita, I. W. Lasmawan, Sariyasa

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {zalia.muspita; wayan.lasmawan; sariyasa}@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh secara simultan, model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 1 Aikmel – Lombok Timur. Dari 324 siswa Sebanyak 60 siswa dipilih sebagai sampel. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Data penelitian dikumpulkan dengan tes kemampuan berpikir kritis, angket motivasi belajar, dan tes hasil belajar IPS siswa. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis Manova dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas VII SMPN 1 Aikmel. (2) Terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 1 Aikmel. (3) Terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 1 Aikmel. (4) Terdapat pengaruh secara simultan penerapan model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berfikir kritis siswa, motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 1 Aikmel.

Kata kunci: model pembelajaran berbasis masalah, kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, hasil belajar IPS.

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of simultaneous model of problem-based learning on critical thinking skills, motivation and learning outcomes of social studies students of the seventh grade at Junior high school number 1 Aikmel - East Lombok. This study is a quasi-experimental. Data were collected with the critical thinking skills tests, questionnaires, and tests student learning outcomes. Overall the data and hypothesis testing is done using Manova analysis. Based on the above results, the conclusion can be formulated as follows: (1) In a partial implementation of the model-based problem pembelajaran have a relationship with the critical thinking skills of social studies students in the seventh grade at Junior high school number 1 Aikmel - East Lombok. (2) In a partial implementation of the model-based pembelajaran have relationship problems with the seventh grade at Junior high school number 1 Aikmel - East Lombok. (3) In a partial implementation of the model-based pembelajaran have relationship problems with motivation to learn in the seventh grade at Junior high school number 1 Aikmel - East Lombok. (4) In the simultaneous application of problem-based pembelajaran models have a relationship with the students' critical thinking skills, motivation and learning outcomes of social studies students in the seventh grade at Junior high school number 1 Aikmel - East Lombok.

Keywords: model of problem-based learning, critical thinking skills, motivation, learning outcomes of social studies.

PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMK

Izuddin Syarif

SMKN 1 Paringin, Balangan
izuddinsyarif@yahoo.co.id

Abstrak: *Pengaruh Model Blended Learning terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran KKPI antara siswa yang menggunakan model face-to-face learning dan siswa yang menggunakan model blended learning, peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran KKPI akibat penerapan model blended learning, dan interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar KKPI siswa SMKN 1 Paringin. Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model blended learning dan kelompok kontrol yang menggunakan model face-to-face learning. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMKN 1 Paringin. Sampel penelitian berjumlah 57 siswa terbagi atas 30 siswa kelompok kontrol dan 27 siswa kelompok eksperimen. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara motivasi dan prestasi belajar siswa yang menggunakan model blended learning dan siswa yang menggunakan model face-to-face learning, ada peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa yang signifikan akibat penerapan model blended learning, dan tidak terdapat interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran dan motivasi terhadap prestasi belajar siswa.

Kata kunci: *blended learning, face-to-face learning, motivasi, prestasi belajar*

THE INFLUENCE OF BLENDED LEARNING MODEL ON MOTIVATION AND ACHIEVEMENT OF VOCATIONAL SCHOOL STUDENT

Abstract: *The Influence of Blended Learning Model on Motivation and Achievement of Vocational School Student.* The objective of the study is to reveal the differences of the learning motivation and achievement of the students using face-to-face learning model compared to those using blended learning model, the improvement of students' learning motivation and achievement due to the use of blended learning model, and the interaction of the effect of learning model and motivation on students' learning achievement in KKPI lesson. This quasi-experimental study used two groups: the experimental group who were taught using blended learning and control group who were taught using face-to-face learning. The population was 11th grade students of SMKN 1 Paringin. A sample of 57 students was divided into 2 groups, with 30 students as the control group and 27 students as the experimental group. The techniques for collecting the data were a test method by giving a written test and non-testing method by distributing a questionnaire. The results of study show that there is significant difference between the learning motivation and achievement of the students using face-to-face learning compared to those using blended learning model, there is a significant increase in learning motivation and achievement due to the use of blended learning model, and there is no interaction of the effect of learning model and motivation on students' learning achievement in KKPI lesson.

Keywords: *blended learning, face-to-face learning, motivation, learning achievement*

PENGARUH *BLENDED LEARNING* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA TINGKAT SMK

Sulihin B. Sjukur

SMK Negeri 1 Satui Kab. Tanah Bumbu

Suli.cept@gmail.com

Abstrak: *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Tingkat SMK.* Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar antara siswa yang diajarkan pembelajaran *blended learning* dibanding siswa yang diajarkan pembelajaran konvensional, 2) mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa akibat penerapan pembelajaran *blended learning*. Jenis penelitian ini *quasi experiment*. Populasi penelitian adalah sebanyak 62 siswa dilakukan secara *random assignment*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan angket. Data yang diperoleh dianalisis serta diuji dengan statistik parametrik uji F dan uji t. Hasilnya sebagai berikut. 1) Terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang diajar pembelajaran *blended learning* dibandingkan siswa yang diajar pembelajaran konvensional dengan nilai sig. 0,012 dengan rata-rata 4,74 dan terdapat perbedaan hasil belajar dengan nilai sig. 0,000 dengan rata-rata 13,39. 2) Ada peningkatan motivasi belajar siswa akibat penerapan pembelajaran *blended learning* dengan nilai sig. 0,000 rata-rata peningkatan 13,55 dan ada peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai sig. 0,000 rata-rata peningkatan 38,23.

Kata Kunci: *blended learning, LMS, TKJ, motivasi belajar, hasil belajar*

THE EFFECTS OF BLENDED LEARNING ON THE LEARNING MOTIVATION AND ACHIEVEMENT STUDENTS LEVEL SMK

Abstract: *The Effects of Blended Learning on the Learning Motivation and Achievement Students in level SMK.* This research is aimed to: 1) find out the difference in learning motivation and learning achievement of the students taught using *blended learning* compared to those taught using conventional learning, 2) find out the improvement in learning motivation and learning achievement of the students due to *blended learning* application. The research type used is *quasi-experiment research*. The population of this research students which comprised of 62 students. To determine a random assignment. The data collection techniques used are written test and questionnaire. The data gathered was then analyzed and tested by using the F-test and t-test parametric statistics. The results are as follows. 1) There is a difference in learning motivation of the students taught using *blended learning* compared to those taught using conventional learning with the sig. 0.012 with the average 4.74 and there is a difference in learning achievement of the students with the sig 0.000 with the average 13.39. 2) there is an improvement in learning motivation of the students due to *blended learning* application with the sig. 0.000 with the average 13.55 and there is an improvement in learning achievement of the students with the sig. 0.000 with the average 38.23.

Key Words: *blended learning, LMS, TKJ, learning otivation, learning achievement*

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATERI SISTEM KELISTRIKAN OTOMOTIF

¹Kadek Sukiyasa, ²Sukoco

¹SMKN 3 Singaraja-Bali, ²Universitas Negeri Yogyakarta

¹sukiyasa@gmail.com, sukocogd@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif. Penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan desain nonequivalent control group design. Jumlah responden sebanyak 63 orang. Instrumen pengumpulan data hasil belajar adalah tes, dan instrumen pengumpulan data motivasi belajar adalah angket. Data dianalisis dengan statistik parametris, yaitu uji-t dengan teknik independent sampel t-test dan uji lanjut dengan uji Scheffe. Hasilnya adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar materi sistem kelistrikan otomotif pada siswa kelas X TKR di SMKN 1 Seyegan, ditunjukkan dengan hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media animasi lebih tinggi dari hasil belajar dan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan media powerpoint.

Kata Kunci: media animasi, hasil belajar, motivasi belajar

EFFECT ANIMATION MEDIA ON STUDENT'S LEARNING OUTCOMES AND LEARNING MOTIVATION

Abstract

The purpose of this study to determine the effect of animation media on learning outcomes and learning motivation the automotive electrical system material. This quasi-experimental research using nonequivalent control group design. The number of respondents being 63 students. The instrument for data collection for learning outcomes was a test, and the instrument for learning motivation was a questionnaire. The data were analyzed using parametric statistic namely t-test with independent sample t-test techniques and advanced test with Scheffe test. The result is that there is a significant effect of the use of animation media on learning outcomes and learning motivation on the automotive electrical system material among class X student of TKR of SMK Negeri 1 Seyegan, indicated by the learning outcomes and learning motivation of students who are taught by the animation media higher than the learning outcomes and learning motivation of students who are taught by powerpoint media.

Keyword: animation media, learning outcomes, learning motivation

PENGUNAAN *EFI* SCANNER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT, MOTIVASI, DAN PRESTASI BELAJAR SISWA

I Gusti Made Adnyana
SMKN 3 Singaraja
gustiadnyana@gmail.com

Wardan Suyanto
Universitas Negeri Yogyakarta
wardansuyanto@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan prestasi belajar siswa pada mata diklat Memelihara/Servis dan Memperbaiki Engine Management System melalui penggunaan EFI Scanner sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas model Piggot-Irvine. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII TKR-1 SMKN 3 Singaraja, Bali yang berjumlah 30 orang. Data minat dan motivasi belajar diambil dengan menggunakan angket. Data prestasi belajar diambil dengan penilaian unjuk kerja melalui observasi terstruktur. Data minat dan motivasi belajar siswa dianalisis dengan deskriptif kuantitatif kemudian dibandingkan dengan standar acuan menjadi deskriptif kualitatif untuk menentukan minat dan motivasi belajar siswa dalam kategori tertentu. Data prestasi belajar siswa dianalisis dengan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui ketercapaian nilai KKM. Rata-rata minat belajar siswa sebesar 81,08% dan motivasi belajar siswa sebesar 82,31% termasuk pada kategori tinggi. Dari hasil praktik, 43% siswa mencapai nilai KKM pada siklus I sementara pada siklus II, 90% siswa mencapai nilai KKM.

Kata kunci: minat belajar, motivasi belajar, prestasi belajar, media pembelajaran

USING *EFI* SCANNER AS A TEACHING MEDIUM FOR INCREASING STUDENTS' INTEREST, MOTIVATION, AND ACHIEVEMENT

Abstract

This research aims to increase students' interest, motivation, and achievement in the training subject Maintenance and Service of Engine Management System through the use of EFI scanner as a teaching medium. This research is a Piggot-Irvine Model of classroom action research. The research subjects were 30 students of class XII TKR-1 SMKN 3 Singaraja, Bali. The instrument for data collection in this research was a questionnaire for data of learning interest and learning motivation. The data for the learning achievement were collected by performance assessment through structured observation. The data of learning interest and learning motivation were analyzed descriptively and quantitatively and converted/compared with a reference standard to determine into a descriptive qualitative to determine the students having learning interest and learning motivation in a particular category. The data for the learning achievement were analyzed descriptively and quantitatively to determine the accomplishment of the minimum accomplishment criteria. The students' average interest and motivation score is 81.08%, and 82.31% students are in the high category. From the results of the practice, 43% students reached the minimum accomplishment criteria in the first cycle while in the second cycle 90% students reached the minimum accomplishment criteria.

Keywords: learning interest, learning motivation, student achievement, teaching medium

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *RELATING, EXPERIENCING, APPLYING, COOPERATING, AND TRANSFERRING (REACT)* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN FISIKA DI SMA

¹⁾Siva Nur Ismaya, ²⁾Subiki, ²⁾Alex Harijanto

¹⁾Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika

²⁾Dosen Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jember

Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jember

Email: maya.siva@yahoo.com

Abstract

The model of learning is a learning model that REACT can help teachers to inculcate concepts in students. Students are invited to find itself a concept study, in cooperation, applying those concepts in everyday life and transfer in new condition. The study was conducted based on the results of the initial observations where there are problems of lack of motivation of students to attend lessons, learning achievements of students resulting in decreased. The purpose of this study was to examine the differences in the results using a model Relating physics learning, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT) with models Direct learning Intruction (in). It also Mendiskripsikan the motivation of learning students during the learning process using a model Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT) in high school. Data collection techniques used in this research is the observation, documentation, interviews and tests. The data obtained is an assessment of observer and post-test which is the student learning outcomes, the value of motivation and now test the delay was the result of learning motivation of students. Data analysis using Independent Samples T-test to answer the first problem formulation. The results of research and analysis of the data shows that the test results of the Independent Samples T-test acquired Sig. (2-tailed) \$ 0,022 < 0.05. This shows that there is a significant learning outcome differences between students in learning using models REACT by using the Direct model Intruction (in). The second issue in the analysis using question form of motivation. The result of the percentage of the average for all the indicators in question form is the motivation of 82,7%, on the basis of those results can be drawn the conclusion that learning Physics by using model Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT) positive impact on students ' learning motivation.

Keywords: *Model Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, and Transferring (REACT), motivation to learn, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Hakikat IPA (termasuk fisika) merupakan proses dan produk dari penelitian atau penyelidikan untuk mempelajari gejala alam termasuk komponen-komponen pada benda (zat), serta hubungan timbal balik antara zat dan gejala yang ditimbulkannya. Untuk menguasai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

khususnya fisika tidak cukup hanya diperoleh dengan cara belajar dari buku atau sekedar mendengarkan penjelasan dari pihak lain. Proses untuk menggali atau memahami konsep fisika harus dilakukan untuk menghasilkan suatu produk.

Pemerintah Indonesia telah melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM),

Analisis Intensitas Pendidikan oleh Orang Tua dalam Kegiatan Belajar Anak, Status Sosial Ekonomi Orang Tua terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa

Wening Patmi Rahayu

Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang

Korespondensi: Perumahan Sumbersari Baru Kav. 58, Bandulan, Malang, Email: wening_umac@yahoo.com

Abstract: The aim of the research is to describe the education intensity parents factor in the children process of learning, economy social status that affect student learning achievement directly or indirectly. The population of the research is all of the students' grade eleventh for Vocational High Schools (SMEA) majoring in business and management in Malang 2008/2009 include their parents, the total of the population is 1154. Sample taken by disproportionate stratified random sampling using the formula of Slovin 5% of the significant. The total of the sample is 297 students. Data analysis used is path analysis. The result of the research shows that the parents' education intensity in the process of children learning will effect their learning motivation; the parents' education intensity in the process of children learning will effect students learning achievement directly or indirectly. Meanwhile, economy social status do not bring direct effect to students learning achievement, but brings an indirectly effect to students' learning achievement.

Key words: education intensity, economy and social status, learning motivation, learning achievement

Abstrak: Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor intensitas pendidikan oleh orang tua dalam kegiatan belajar anak, status sosial ekonomi orang tua berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Populasinya adalah seluruh siswa kelas II SMK (SMEA) Negeri dan Swasta Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen di Kota Malang tahun pelajaran 2008/2009 beserta orang tuanya, yang berjumlah 1154. Sedangkan sampel dengan teknik *disproportionate stratified random sampling* dengan rumus dari Slovin dengan toleransi kesalahan 5%, yang diperoleh jumlah 297 siswa. Analisis data digunakan teknik analisis jalur (*path analysis*). Hasil penelitian adalah intensitas pendidikan oleh orang tua dalam kegiatan belajar anak, status sosial ekonomi orang tua memiliki pengaruh secara langsung terhadap motivasi belajar; intensitas pendidikan oleh orang tua dalam kegiatan belajar anak memiliki pengaruh secara langsung dan tidak langsung terhadap prestasi belajar siswa sedangkan status sosial ekonomi secara langsung tidak memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar anak tetapi secara tidak langsung memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa; dan untuk motivasi belajar memiliki pengaruh secara langsung terhadap prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: intensitas pendidikan, status sosial, motivasi, prestasi belajar

Pendidikan di lingkungan keluarga merupakan pendidikan informal yang pertama kali diterima oleh anak. Oleh karena itu pendidikan di lingkungan keluarga merupakan peletak dasar bagi pembentukan sikap dan sifat anak. Sifat dan tabiat anak sebagian besar diserap dari orang tuanya dan anggota keluarga yang lainnya. Oleh karena dari aspek waktu, kegiatan anak banyak dihabiskan di lingkungan keluarga, maka

kesempatan orang tua dalam mendidik anak semakin memiliki peranan penting.

Terkait dengan itu, perhatian orang tua dalam kegiatan belajar anak di rumah akan memberikan motivasi bagi diri anak. Faktor keterlibatan orang tua dalam mendidik anak termasuk faktor yang sangat penting. Bloom (dalam Hasbullah: 2002) menyatakan bahwa keterlibatan orang tua dalam mendidik anak

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEB* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Erfan Priyambodo, Antuni Wiyarsi, dan Rr. Lis Permana Sari

FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta

email: antuni_kim@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dalam mata kuliah sejarah dan kepastakaan kimia berdasarkan penilaian teman sejawat (dosen) dan mahasiswa sebagai pengguna serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini didesain sebagai penelitian pengembangan model prosedural. Instrumen yang digunakan lembar penilaian kualitas media dan angket motivasi. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan navigasi, pengetahuan dan presentasi informasi, integrasi media, estetika media, serta fungsi media secara keseluruhan. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penilaian oleh dua dosen Jurusan Pendidikan Kimia dan 36 mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berkualitas sangat baik. Terdapat beberapa perbedaan hasil penilaian dari kedua subjek penilai jika ditinjau dari setiap aspek dan indikator penilaian. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis web mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebesar 3,5%.

Kata kunci: media interaktif, sejarah dan kepastakaan kimia, motivasi belajar

EFFECTS OF INSTRUCTIONAL MEDIA IN WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING BERBASIS *WEB* ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

Abstract

This research was aimed to develop web-based interactive learning media for History and Chemistry Literature course based on assesment by lecturer and students as user, and effect of media toward learning motivation of student. Procedural development model was followed in this research and development. Aspect that are assessed i.e media integration, navigation, knowlegment and information presentation, aesthetics and all function of media. Data was analysed by quantitative descriptive statistical. Based on result of assessment by two lecturers of Chemistry Education Department and 36 students, learning media that are developed is included in very good quality. There are many differences in the results of assessment by two subjects of assessors for each aspect and assessment indicator. Learning using web-based interactive learning media can improve learning motivation of student by 3,5%.

Keywords: interactive media, history and chemistry literature, learning motivation

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti saat ini, proses pembelajaran menghadapi tantangan yang relatif besar, yang berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi (IPTEK) yang sangat luar biasa. Perkembangan IPTEK yang pesat tersebut menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran, terutama bervariasinya media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik

Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning* untuk meningkatkan motivasi belajar

Emria Fitri

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang

Email: emriafitri@gmail.com

Neviyarni

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang

Email: neviyarni@konselor.org

Ifdil

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Padang

Email: ifdil@konselor.org

(Diterima: 25-Oktober-2016; direvisi: 27-Desember-2016; dipublikasikan: 31-Desember-2016)

Abstract: This study aimed to identify the effectiveness of information services using blended learning methods to improve students' motivation. The study used a quasi-experimental design types of non equivalent control group. Sampling using purposive sampling with sample 22 in the experimental group and 23 control group. The instrument uses Pengukuran Motivation to learn Scale (SPMB). The study findings revealed that 1) the level of student motivation experimental group in the pretest middle category while, at posttest at the high category, 2) the level of student motivation control group at pretest and posttest same which are in the moderate category, 3) there is a difference significant student motivation experimental group before and after treatment of information services using blended learning methods, 4) there is a significant difference in students' motivation experimental group treated with the information service blended learning method with the control group. Based on these results it can be concluded that the service information using blended learning methods effectively improve students' motivation.

Keywords: Motivasi Belajar; Layanan Informasi; Blended Learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan kuasi eksperimen jenis desain *non equivalent control group*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 22 orang kelompok eksperimen dan 23 orang kelompok kontrol. Instrumen menggunakan Skala Pengukuran Motivasi Belajar (SPMB). Temuan penelitian mengungkapkan bahwa 1) tingkat motivasi belajar siswa kelompok eksperimen pada *pretest* berada pada kategori sedang sedangkan, pada *posttest* berada pada kategori tinggi, 2) tingkat motivasi belajar siswa kelompok kontrol pada *pretest* dan *posttest* sama yaitu berada pada kategori sedang, 3) terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan layanan informasi menggunakan metode *blended learning*, 4) terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar siswa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning* dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa layanan informasi dengan menggunakan metode *blended learning* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Motivasi Belajar; Layanan Informasi; Blended Learning.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH SOLVE CREATE SHARE* (SSCS)
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS VII-2 SMP NEGERI 13 PEKANBARU**

Maida Deli

maidadeli@yahoo.co.id

SMP Negeri 13 Pekanbaru, Pekanbaru

ABSTRACT

This study aims to improve students' motivation in mathematics for grade VII-2 SMP 13 Pekanbaru through the application of learning models of Search Solve Create Share (SSCS). Subjects in this study were students of grade VII-2 SMP 13 Pekanbaru in academic year of 2013/2014, and the number of students as much as 36 people. While the object of this research is the application of learning models of Search Solve Create Share (SSCS) to increase students' motivation to learn mathematics for grade VII-2 SMP 13 Pekanbaru. This research was conducted in two cycles. The first cycle consists of two meetings and the second cycle consists of three meetings. In order to study this class action work well without the barriers that interfere with the research, researchers compiled stages traversed in action research, namely: planning / preparation of action, action, observation and reflection. Based on the research results, it could be concluded that this study could improve students' motivation to learn mathematics for grade VII-2 SMP 13 Pekanbaru. The average student motivation classically at the meeting before the action was 35.3%, whereas in the first cycle average increase student motivation to learn mathematics to 45.7%; and the second cycle increased to 71.8%. From these, the application of learning models of Search Solve Create Share (SSCS) can increase students' motivation to learn mathematics for grade VII-2 SMP 13 Pekanbaru.

Keywords: learning model of search solve create share, learning motivation

PENDAHULUAN

Dalam usaha peningkatan pendidikan, pemerintah telah berusaha meningkatkan perbaikan sistem pendidikan, di antaranya kurikulum, perbaikan buku paket, penataran dan pelatihan guru-guru. Guru sebagai fasilitator dan motivator secara kontinu harus mampu menciptakan kondisi yang dinamis, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang harus lebih mengacu kepada yang harus dipelajari dengan menggunakan strategi yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.

Kesungguhan dalam belajar sangat tergantung pada motivasi, karena sebagian besar siswa beranggapan bahwa materi pelajaran matematika merupakan materi

yang sangat sulit dipahami. Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Donald dalam Sardiman (2006) bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Apabila dikaitkan dengan belajar, maka dapat

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)
TGT TERHADAP MOTIVASI SISWA MENGIKUTI PEMBELAJARAN BOLAVOLI DI KELAS X
SMAN 1 PANGGUL KABUPATEN TRENGGALEK**

Dian Riski Nugroho

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya
Aprodaedblackid@rocketmail.com

Abdul Rachman S. T.

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana 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 pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe TGT diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek dalam pembelajaran bolavoli. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental Design. Metoda pengumpulan data menggunakan metode angket dan observasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil belajar menggunakan uji-t satu pihak dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Respon sebagian besar siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menunjukkan kategori setuju.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Motivasi belajar siswa, Permainan Bolavoli.

Abstract

Education is conscious effort and plan to create an atmosphere of learning and the process of learning so that learners are actively developing potential for her to have a religious, spiritual power of self-control, personality, intelligence, morals, as well as the necessary skills themselves, society and nation. By learning use the model of cooperative type TGT expected to increase the motivation of learning. This research aimed at described the application of a model of learning cooperative type tgt against motivation learn a student X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek in learning bolavoli. This is the kind of research Quasi Experimental Design. Method of collecting data uses the method poll and observation. The population of research is all the students class X SMAN 1 Panggul **Kabupaten** Trenggalek the academic year 2012 / 2013. Based on the learning to use uji-t one party can be inferred that the average study result of the students experiment higher class than a student control. Response most students against a model of learning cooperative type tgt show category agree.

Keywords: Cooperative Learning Model Type TGT, student learning Motivation, Volleyball Game.

PENDAHULUAN (TIMES NEW ROMAN 10, BOLD, SPASI 1, SPACING BEFORE 12 PT, AFTER 2 PT)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana 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.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah keadaan yang terjadi, pendidikan jasmani dikesampingkan oleh para siswa. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam hal akademik lainnya. Keadaan ini disebabkan oleh dua faktor yang saling berkaitan, yaitu terbatasnya kreatifitas pendidikan dan kurangnya pengetahuan akan pentingnya pendidikan

HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI TERHADAP METODE PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN MOTIVASI BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI IPA SMAN 1 PANGKALAN KERINCI, RIAU

Amelia Pramitasari, Yeniar Indriana, Jati Ariati

Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro
Jl. Prof Sudharto. SH, Kampus Tembalang, Semarang, 50275

amelia_psychology@yahoo.com ; jeni_farhani@yahoo.co.id ; jatiariati@undip.ac.id

Abstrak

Biologi merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Biologi tumbuh seiring perkembangan zaman dan teknologi dan memiliki prospek yang menjanjikan. Untuk dapat berhasil dan menghasilkan hasil yang optimal dalam pelajaran Biologi, guru perlu memperhatikan metode pembelajaran yang digunakan sehingga motivasi siswa untuk belajar Biologi dapat meningkat. Motivasi belajar Biologi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar pada pelajaran Biologi, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat dicapai. Salah satu metode pembelajaran yang kemungkinan dapat meningkatkan motivasi belajar adalah metode pembelajaran kontekstual. Penerapan metode pembelajaran kontekstual ini pada pelajaran Biologi akan dinilai oleh siswa baik secara kognitif maupun afektif. Persepsi siswa terhadap metode pembelajaran kontekstual akan mempengaruhi perilaku belajar siswa. Siswa yang memiliki persepsi positif akan memiliki motivasi belajar Biologi yang tinggi sedangkan siswa yang memiliki persepsi yang negatif terhadap pembelajaran kontekstual memiliki motivasi belajar Biologi yang rendah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMAN 1 Pangkalan Kerinci berjumlah 153 orang siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh. Alat ukur yang digunakan adalah skala persepsi terhadap pembelajaran kontekstual yang berjumlah 29 item ($\alpha = 0.919$) dan skala motivasi belajar Biologi yang berjumlah 29 item ($\alpha = 0.914$). Hasil analisis data dengan metode analisis regresi sederhana menunjukkan hasil r_{xy} sebesar 0.804 dengan $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang signifikan antara persepsi terhadap metode pembelajaran kontekstual dengan motivasi belajar Biologi. Efektifitas regresi dalam penelitian ini adalah sebesar 64.7%, artinya motivasi belajar Biologi siswa kelas XI IPA 64.7% ditentukan oleh persepsi terhadap pembelajaran kontekstual.

Kata kunci: persepsi, pembelajaran kontekstual, motivasi belajar Biologi, siswa kelas XI IPA

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam belajar, seorang siswa perlu memiliki motivasi untuk belajar. Dengan adanya motivasi, siswa menjadi lebih memiliki gairah, merasa senang, dan bersemangat dalam menjalani kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaranpun dapat berjalan dengan lancar dan siswa dapat memahami pelajaran dengan lebih baik.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar diantaranya adalah dengan memberikan variasi dalam metode pembelajaran dan dengan mengaitkan antara materi atau kegiatan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, termasuk penerapan materi terkait dengan jurusan atau pekerjaan yang diinginkan oleh siswa yang disebut dengan metode pembelajaran kontekstual.