

PENGARUH PENGGUNAAN SOFTWARE WONDERSHARE QUIZ CREATOR DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

*(The Influence of Wondershare Quiz Creator Software and Interest Towards
Student's Learning Outcomes)*

Anis Fuad

SMP Tunas Bangsa Cilegon Kecamatan Purwakarta Kota Cilegon

anisfuad_mat@yahoo.co.id

Rahman Abdullah

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

rahman.abdullah@ft-untirta.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of using Wondershare quiz creator and students' interest in learning mathematics student learning outcomes. The population of this study Tunas Bangsa junior high school students of class IX Cilegon 2014/2015 school year, amounting to 61 students. The sampling technique used in this study is a random sampling technique with IX.A and IX.B classes that serve as the research sample. This research was conducted in SMP Tunas Bangsa Cilegon, conducted in October until november 2014. The research method used in this research is to design an experimental method "Group Factorial Design" with two categories. From the analysis of the data for the first Hipotesis indicate that the results of the analysis indicate that F_{hitung} of 7,500 greater than the F_{tabel} at 4.09 and sig. a magnitude of less than 0,010 at $\alpha = 0.05$. thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. The results of data analysis The second hypothesis indicates that the results of the analysis indicate that F_{hitung} 7,500 greater than the F_{tabel} at 4.09 and sig. a magnitude of less than 0,010 at $\alpha = 0.05$, thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. The third hypothesis analysis results indicate that the results of the analysis indicate that F_{hitung} 0,000 less than F_{tabel} of 4.09 and 1.000 sig. a magnitude greater than at $\alpha = 0.05$ thus rejected H_0 and H_1 . Fourth to seventh hypothesis shows that the value of F is 5,000 greater than the amount of 2.80 F_{tabel} and sig. a magnitude of 0.005 is smaller than at $\alpha = 0.05$ thus H_0 is rejected and H_1 is accepted.

Keywords: Software Wondershare Quiz Creator, Interest in Learning, Mathematics Learning Outcomes similarity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Wondershare quiz creator* dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa. Populasi dari penelitian ini siswa SMP Tunas Bangsa Cilegon kelas IX Tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 80 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Random sampling* dengan kelas IX.A dan IX.B yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMP Tunas Bangsa Cilegon, yang dilaksanakan pada bulan oktober sampai nopember tahun 2014. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan "*Factorial Group Design*" dengan 2 kategori. Dari hasil analisis data untuk Hipotesis pertama menunjukkan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 7,500 lebih besar dari F_{tabel} sebesar 4,09 dan sig. α besarnya 0,010 lebih kecil dari pada $\alpha = 0,05$. dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis data Hipotesis kedua menunjukkan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 7,500 lebih besar dari F_{tabel} sebesar 4,09 dan sig. α besarnya 0,010 lebih kecil dari pada $\alpha = 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil analisis Hipotesis ketiga menunjukkan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 0,000 lebih kecil dari F_{tabel} sebesar 4,09 dan sig. α besarnya 1,000 lebih besar dari pada $\alpha = 0,05$ dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hipotesis keempat sampai ketujuh menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah 5,000 lebih besar dari F_{tabel} yaitu sebesar 2,80 dan nilai sig. α besarnya 0,005 lebih kecil dari pada $\alpha = 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima

Kata kunci: *Software Wondershare Quiz Creator*, Minat Belajar, Hasil Belajar Matematika Kesebangunan

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

SMP Tunas Bangsa Cilegon merupakan sekolah swasta di bawah naungan Yayasan Pendidikan Bina Tunas Bangsa Cilegon, sekolah ini berdiri sejak tahun 1984. Sekolah ini terletak di jalan Desa Purwakarta Kecamatan Purwakarta Kota Cilegon. Dari kondisi geografis sekolah ini terletak dilingkungan pedesaan yang sebenarnya sangat kondusif untuk kegiatan pembelajaran. Sarana dan Prasarana untuk kegiatan pembelajaran sebenarnya sangat mendukung, sekolah ini dilengkapi dengan laboratorium komputer sebanyak 20 set komputer, ruang multimedia, dan jaringan internet serta area *hot spot* internet yang tersedia secara bebas dan bisa diakses oleh siapapun. Namun walaupun sarana dan prasarana sekolah sangat mendukung namun hasil belajar siswa di SMP Tunas Bangsa Cilegon masih rendah.

Masih rendahnya mutu pendidikan di SMP Tunas Bangsa Cilegon juga diketahui dari masih rendahnya nilai Ujian Nasional termasuk mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika yang diperoleh siswa tidak pernah mengalami peningkatan yang signifikan, tingkat ketuntasan belajar siswa pada setiap kompetensi dasar sekitar empat puluh persen siswa yang tuntas dan selebihnya berada dibawah standar ketuntasan belajar minimal.

Masih rendahnya hasil belajar siswa juga ditengarai oleh beberapa faktor, dari hasil evaluasi diri sekolah ternyata hampir semua komponen berada dibawah standar proses. Komponen yang angka indeksnya paling kecil adalah kualitas pengelolaan kelas yaitu 1,47 hal ini dikarenakan hampir semua guru belum memanfaatkan sarana yang dimiliki sekolah untuk mengelola kelas. Komponen lain yang masih rendah adalah pada pelaksanaan pembelajaran dengan nilai indeks 1,34 hal ini berarti pada pelaksanaan pembelajaran belum melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran cenderung disajikan dengan cara tradisional dengan menggunakan metode ceramah. Guru belum mampu menggali potensi siswa secara penuh, dan pembelajaran klasikal juga berakibat kurangnya pembiasaan siswa untuk terbiasa berdiskusi.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa di SMP Tunas Bangsa Cilegon adalah karena belum optimalnya penggunaan media dan sarana pembelajaran yang disiapkan oleh sekolah.

Komputer adalah salah satu sarana yang jarang sekali digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, hal ini dikarenakan sebagian besar guru belum mampu menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dikelas masih menggunakan pembelajaran tradisional. Penggunaan Teknologi dan informasi dalam evaluasi belajar bisa dimanfaatkan sebagai alat tes hasil belajar siswa, penggunaan komputer untuk evaluasi pembelajaran bisa dimanfaatkan dengan pembuatan soal kuis. Kuis yang diberikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah yang membuat siswa aktif, kreatif dan menyenangkan, siswa berkompetisi didalam kelompoknya masing-masing dan juga berkompetisi dengan kelompok yang lain, sehingga pembelajaran yang aktif akan terjadi, hal ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan *Wondershare quiz creator* bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran. Dengan *software* ini kita dapat membuat soal kuis dengan berbagai macam tipe seperti *multiple choice*, isian singkat, menjodohkan, ataupun melengkapi kalimat. *Software Wondershare quiz creator* merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes secara *online* (berbasis *web*). Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembuatan soal tersebut sangat familiar, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Kelebihan lain dari *software* ini adalah hasil out putnya dalam bentuk *flash* yang bisa digunakan langsung di kelas sebagai *game* antar kelompok untuk menentukan kelompok mana yang tercepat dan tepat dalam mengerjakan soal, selain itu file *out put software* ini bisa juga dipasang di *blog* sebagai kuis *on line* untuk latihan siswa mengerjakan soal.

Penggunaan kuis interaktif dalam kegiatan pembelajaran diharapkan meningkatkan minat belajar siswa. Tak sedikit siswa yang kurang terampil memecahkan masalah dan menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi, karena kurangnya pelatihan tentang berfikir kreatif terutama dalam pemecahan masalah matematika. Sehingga tak jarang banyak siswa yang kurang berkenan mengenai mata pelajaran matematika. Untuk mengatasi kurangnya tingkat berfikir kreatif dan untuk membentuk pribadi yang kreatif maka proses pembelajaran yang dilaksanakan harus

juga menumbuh kembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga mampu mengembangkan kemampuan kreativitasnya. Oleh karena itu, pembelajaran harus memberikan nuansa yang nyaman dan memberi motivasi dalam belajar agar proses belajar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik akan menumbuhkan tingkat berpikir kreatif siswa untuk mempelajarinya dengan sebaik baiknya dan sebaliknya kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan tidak akan mempunyai daya tarik baginya. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan seorang guru harus dapat menyajikan materi pelajaran sebaik mungkin, apabila materi pelajaran yang diberikan kepada siswa tidak menarik baginya, maka timbulah rasa bosan, malas untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak optimal. Melihat kurangnya perhatian terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika, maka perlu adanya perhatian lebih terhadap kemampuan tersebut, salah satu bentuk perhatian yang dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dicoba untuk menggunakan media pembelajaran *software wondershare quiz creator*. Hal ini, dimaksudkan agar selama proses pembelajaran berlangsung, siswa yang kurang mampu menemukan alternatif-alternatif pemecahan yang bervariasi dapat menemukan jawaban yang bervariasi dengan mandiri. Sehingga diharapkan kesulitan yang dihadapi bisa diminimalisir bahkan siswa dapat dengan mandiri memecahkan masalah dengan jawaban yang bervariasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Wondershare quiz creator* sebagai alat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan minat belajar siswa akan tumbuh sehingga hasil belajar matematika siswa SMP Tunas Bangsa Cilegon akan mengalami peningkatan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perlu dilakukan penelitian "Pengaruh Penggunaan *Software Wondershare Quiz Creator* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon".

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran dengan *Software Wondershare Quiz Creator* dan mediapembelajaran konvensional?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara siswa dengan minat belajar tinggi dan siswa dengan minat belajar rendah?
- c. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon?
- d. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi dan media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi?
- e. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan mediapembelajaran konvensional minat belajar rendah?
- f. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi dan pembelajaran dengan Media Konvensional minat belajar rendah?
- g. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan mediapembelajaran konvensional minat belajar tinggi?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran dengan *Software Wondershare Quiz*

- Creator* dan mediapembelajaran konvensional
- b. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara siswa dengan minat belajar tinggi dan siswa dengan minat belajar rendah
 - c. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon
 - d. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi dan media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi
 - e. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan mediapembelajaran konvensional minat belajar rendah
 - f. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *software quiz creator* minat belajar tinggi dan pembelajaran dengan *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah
 - g. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi dan mediapembelajaran konvensional minat belajar rendah

B. KAJIAN TEORETIK

1. Hasil belajar matematika Kesebangunan

Abdurrahman (2009: 37) dalam bukunya, mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Kemudian menurut A. J. Romiszowski (Abdurrahman, 2009: 38) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam saja, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:

- a. Pengetahuan tentang fakta;
- b. Pengetahuan tentang prosedural;

- c. Pengetahuan tentang konsep;
 - d. Pengetahuan tentang prinsip.
- Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu:
- a. Keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif;
 - b. Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik;
 - c. Keterampilan bereaksi atau bersikap;
 - d. Keterampilan berinteraksi.

Materi kesebangunan terdapat di kelas sembilan semester ganjil untuk Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Materi ini menjelaskan tentang pengertian kesebangunan dan kekongruenan serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi kesebangunan membahas tentang pengertian Kesebangunan yaitu dua bangun dikatakan sebangun jika suatu sudut-sudut yang bersesuaian sama besar dan panjang sisi-sisi bersesuaian mempunyai perbandingan yang sama. Syarat kesebangunan :

- a. sudut-sudut yang bersesuaian sama besar
- b. sisi-sisi yang bersesuaian mempunyai perbandingan panjang yang sama

Kekongruenan (sama dan sebangun) Dua bangun dikatakan kongruen jika sudut-sudut yang bersesuaian sama besar dan sisi yang bersesuaian mempunyai panjang yang sama. Syarat kekongruenan :

- a. Sudut-sudut yang bersesuaian sama besar
 - b. Panjang sisi-sisi yang bersesuaian sama panjang
- Dua bangun yang kongruen pasti sebangun tetapi dua bangun yang sebangun belum tentu kongruen. Kekongruenan pada segitiga mempunyai sifat :
- a. sisi-sisi yang bersesuaian sama panjang (s.s.s)
 - b. Dua sisi yang bersesuaian sama panjang dan sudut yang diapitnya sama besar (s.sd.s)
 - c. Dua sudut yang bersesuaian sama besar dan sisi yang berada diantaranya sama panjang (sd.s.sd)
 - d. Dua sudut yang bersesuaian sama besar dan sisi yang berada di hadapannya sama panjang (sd.sd.s)

Berdasarkan uraian di atas pada penelitian ini hasil belajar yang akan diukur adalah pada aspek pengetahuan dan keterampilan untuk berpikir. Dan jika dikaitkan dengan belajar matematika, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi kesebangunan adalah tingkat keberhasilan siswa dalam hal penguasaan

pelajaran matematika pada materi kesebangunan setelah mengikuti proses pembelajaran dan dilihat dengan skor hasil belajar matematika siswa setelah melalui pemberian tes sebagai alat ukur hasil belajar matematika.

2. Pengertian media pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994 : 6)

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar;
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
- c. Seluk-beluk proses belajar;
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa

Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran.

3. Minat Belajar

Dalam memudahkan pemahaman tentang minat belajar, maka dalam pembahasan ini terlebih dahulu akan diuraikan menjadi minat dan belajar.

a. Pengertian minat

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2008:132) "minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang."

Slameto (2010:180) menyatakan bahwa "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang dikarenakan hal tersebut datang dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memaksa.

Minat merupakan perasaan yang didapat karena berhubungan dengan sesuatu. Minat terhadap sesuatu itu dipelajari dan dapat mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan cenderung mendukung aktivitas belajar berikutnya. Oleh karena itu minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2008:133):

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikutip di atas dapat disimpulkan bahwa, minat adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat.

b. Pengertian belajar

Belajar menurut bahasa adalah "usaha (berlatih) dan sebagai upaya mendapatkan kepandaian". Sedangkan menurut istilah yang

dipaparkan oleh beberapa ahli, di antaranya oleh Suyono (2011 : 9) yang mengemukakan belajar adalah “Suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki prilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”.

Selanjutnya Moh.Uzer Usman (1997) mengartikan “belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”. Matthew H Olson (2010 : 8) mengatakan “belajar adalah perubahan perilaku atau potensi perilaku yang realtif permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak bisa dinisbahkan ke *temporary body state* (keadaan tubuh temporer) seperti keadaan yang di sebabkan oleh sakit, keletihan, atau obat-obatan.”

Dari beberapa pengertian belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku individu dari hasil pengalaman dan latihan. Perubahan tingkah laku tersebut, baik dalam aspek pengetahuannya (kognitif), keterampilannya (psikomotor), maupun sikapnya (afektif).

Dari pengertian minat dan pengertian belajar seperti yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar

adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di :

Sekolah : SMP Tunas Bangsa Cilegon

Alamat : Jl. Desa Purwakarta Kel. Purwakarta Cilegon

Waktu : Semester I Tahun Pelajaran 2014/2015

Alasan mengambil tempat ini karena SMP Tunas Bangsa Cilegon adalah tempat tugas mengajar peneliti, sehingga diharapkan tidak akan mengganggu tugas utama sebagai tenaga pengajar disekolah tersebut. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil dari bulan September sampai dengan Oktober 2014 pada materi kesebangunan kelas IX.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan “*Factorial Group Design*” dengan 2 kategori seperti desain berikut ini.

Tabel 1. Desain Eksperimen Faktorial 2x2

Media Pembelajaran Minat	Software WQC (A 1)	Konvensional (A 2)
Minat Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Minat Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan :

A1B1 : Kelompok media pembelajaran *Software Wondershare quiz creator* minat belajar tinggi

A1B2 : Kelompok media pembelajaran *Software Wondershare quiz creator* minat belajar rendah

A2B1 : Kelompok media pembelajaran Konvensional minat belajar tinggi

A2B2 : Kelompok media pembelajaran Konvensional minat belajar rendah

3. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMP Tunas Bangsa Cilegon kelas IX Tahun

pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 61 siswa yang terdiri dari kelas IX.A dengan jumlah 20 siswa kelas IX.B 20 siswa dan kelas IX.C 21 siswa.

Dari populasi tersebut sampel diambil dengan mengundi secara acak dua kelas dari tiga kelas. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Random sampling*. Dari hasil undian diperoleh kelas IX.A dan IX.B yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Selanjutnya dilakukan pengujian minat belajar untuk mengetahui tingkat minat belajar siswaberdasarkan kelas. Langkah berikutnya adalah menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Sampel Penelitian

Minat (B)	Media Pembelajaran (A)		Jumlah
	Software WQC A_1	Konvensional A_2	
Minat tinggi B_1	10	10	20
Minat rendah B_2	10	10	20
Jumlah	20	20	40

4. Teknik Pengumpulan data

Untuk data hasil belajar matematika siswa ini kami susun berdasarkan tingkatan ranah *kognitif*. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk obyektif Pilihan Ganda sebanyak 20 soal. Sedangkan untuk data minat belajar siswa kami gunakan angket.

Uji Validitas Item atau butir dapat dilakukan dengan menggunakan software SPSS. Untuk proses ini, akan digunakan Uji Korelasi

Pearson Product Moment sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan uji *Alpha Cronbach*.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengujian Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis menggunakan uji F analisis varian (ANOVA) dua jalur dengan SPSS 16.0 dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Anava Dua Jalur

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	500.000 ^a	3	166.667	5.000	.005
Intercept	225000.000	1	225000.000	6.750E3	.000
A	250.000	1	250.000	7.500	.010
B	250.000	1	250.000	7.500	.010
A * B	.000	1	.000	.000	1.000
Error	1200.000	36	33.333		
Total	226700.000	40			
Corrected Total	1700.000	39			
a. R Squared = ,294 (Adjusted R Squared = ,235)					

Berikut pengujian data dari masing-masing Hipotesis :

1. Hipotesis pertama : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran dengan *Software Wondershare Quiz Creator* dan mediapembelajaran konvensional. Dari Tabel diatas untuk penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* ternyata hasil analisis menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 7,500 lebih besar dari F_{tabel} sebesar 4,09 dan sig. a besarnya 0,010 lebih kecil dari pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi kesimpulannya, Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran dengan *Software*

2. Hipotesis Kedua : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara siswa dengan minat belajar tinggi dan siswa dengan minat belajar rendah. Dari Tabel diatas untuk minat belajar ternyata hasil analisis menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 7,500 lebih besar dari F_{tabel} sebesar 4,09 sig. a besarnya 0,010 lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara siswa dengan minat belajar tinggi dan siswa dengan minat belajar rendah.
3. Hipotesis Ketiga : Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare*

- Quiz Creator* dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon. Dari Tabel diatas untuk interaksi antara penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* dan minat belajar ternyata hasil analisis menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 0,000 lebih kecil dari F_{tabel} sebesar 4,09 dan sig. a besarnya 1,000 lebih besar daripada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian H_0 diterima dan H_1 ditolak. Jadi kesimpulannya tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon.
4. Hipotesis Keempat : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi dan media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi. Dari Tabel diatas untuk Kelas media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi dan media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi ternyata hasil analisis menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah 5,000 lebih besar dari F_{tabel} yaitu sebesar 2,80 dan nilai sig. a besarnya 0,005 lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$.
 5. Hipotesis Kelima : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan media pembelajaran konvensional minat belajar rendah. Dari tabel diatas untuk kelas media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan media pembelajaran konvensional minat belajar rendah ternyata hasil analisis menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah 5,000 lebih besar dari F_{tabel} yaitu sebesar 2,80 dan nilai sig. a besarnya 0,005 lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$.
 6. Hipotesis keenam : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi dan pembelajaran dengan Media Konvensional minat belajar rendah. Dari Tabel diatas untuk kelas media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi dan pembelajaran dengan Media Konvensional minat belajar rendah ternyata hasil analisis menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah 5,000 lebih besar dari F_{tabel} yaitu sebesar 2,80 dan nilai sig. a besarnya 0,005 lebih kecil daripada $\alpha = 0,05$.
 7. Hipotesis ketujuh : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi. Dari Tabel diatas untuk kelas media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi ternyata hasil analisis menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah 5,000 lebih besar dari F_{tabel} yaitu sebesar 2,80 dan nilai sig. a besarnya 0,005 lebih kecil dari pada $\alpha = 0,05$.
- E. KESIMPULAN DAN SARAN**
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :
1. Pengujian Hipotesis pertama menunjukan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran dengan *Software Wondershare Quiz Creator* dan media pembelajaran konvensional.
 2. Pengujian Hipotesis kedua menunjukan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara siswa dengan minat belajar tinggi dan siswa dengan minat belajar rendah.
 3. Pengujian Hipotesis ketiga menunjukan tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon.
 4. Pengujian Hipotesis keempat menunjukan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi

- dan media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi.
5. Pengujian Hipotesis kelima menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan media pembelajaran konvensional minat belajar rendah.
 6. Pengujian Hipotesis keenam menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar tinggi dan pembelajaran dengan Media Konvensional minat belajar rendah.
 7. Pengujian Hipotesis ketujuh menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IX SMP Tunas Bangsa Cilegon antara media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* minat belajar rendah dan media pembelajaran konvensional minat belajar tinggi.

Dari hasil analisis data dan kesimpulan yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Saran bagi sekolah hendaknya memberikan pelatihan terhadap guru-guru untuk dapat menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* yang digunakan sebagai media pembelajaran kuis interaktif, karena berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Sekolah juga hendaknya mengembangkan minat belajar siswa dengan melakukan bimbingan dan penyuluhan, karena berdasarkan penelitian tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa dengan minat belajar tinggi dan siswa dengan minat belajar rendah.

2. Bagi Guru

Saran bagi guru hendaknya menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* yang digunakan sebagai media pembelajaran kuis interaktif, karena berdasarkan hasil penelitian penggunaan media pembelajaran *Software Wondershare Quiz Creator* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Guru juga hendaknya membuat instrumen yang lebih variatif agar peserta didik

lebih termotivasi untuk berusaha menyelesaikan soal kuis dengan lebih baik.

3. Bagi Peneliti lanjutan

Hasil penelitian ini ternyata masih terdapat keterbatasan yang harus dikaji kembali. Banyak faktor-faktor lain seperti metodologi, angket minat, populasi yang belum memadai dan turut mempengaruhi penelitian yang belum dikaji secara mendalam. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dalam hal penggunaan metodologi, jumlah responden yang diteliti, serta keterbatasan wawasan peneliti sendiri. Untuk itu perlu adanya penelitian lanjut agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin. 2009. *Psikologi Kependidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Agus Sujanto. 2004. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman. 2007. *Media Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Dalyono. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Engkoswara. 2010. *Administrasi Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.
- I. L. Pasaribu dan B. Simandjuntak. 1983. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung : Tarsito.
- Muhibin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Olson, Matthew H. 2010 *Theoris of Learning (Teori Belajar)*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Rasyid, Harun dan Mansyur. 2008. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima.

- Ratna Wilis. 1996. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Sardiman, A.M 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2003. *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. Bandung : Usaha Nasional.
- Sumarno, Alim. 2011. Pengertian Hasil Belajar, <http://elearning.unesa.ac.id/tag/teori-hasil-belajar-gagne-dan-driscoll-dalam-buku-apa>
- Taruh, Enos. 2003. *Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi dalam Kaitannya dengan Hasil Belajar Fisika*. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan* (hlm.15-29) Gorontalo: IKIP Negeri Gorontalo.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Usman, Moh. Uzer. 1997. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda Karya