

PENGARUH PENGGUNAAN CD INTERAKTIF MATA PELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR SISWA

(Studi Eksperimen di SDN Sudalarang 2 Kecamatan Sukawening Garut)

Dodi Herdiana

SMPN 2 Kersamanah

Jl. Raya Sukamerang No.30 Sukamerang, Kecamatan Kersamanah,
Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat, Indonesia 44185

osurodoy7@gmail.com

Deni Darmawan

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kecamatan Sukasari,
Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia 40154

deni_darmawan@upi.edu

Diterima:

06 Desember 2024,

direvisi :

20 Desember 2024,

Disetujui:

30 Januari 2025.

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang: (1) Pembelajaran menggunakan CD Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika Sekolah Dasar; dan (2) Minat belajar Matematika siswa sesudah pembelajaran menggunakan CD Interaktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan desain penelitiannya menggunakan penelitian kelompok kontrol eksperimen dengan pra-tes dan pasca-tes. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 2 Sudalarang yang berjumlah 21 orang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan pembelajaran dengan CD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika kelas VI di Sekolah Dasar Negeri Sudalarang 2 Sukawening, Garut; dan (2) Minat belajar siswa pada pelajaran Matematika setelah pembelajaran dengan CD Interaktif lebih tinggi dibandingkan pada pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan CD Interaktif. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas pada pasca-tes dibandingkan pada saat pra-tes. Nilai rata-rata kelas pada saat pra-tes di mana pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan CD interaktif adalah 39, dan ini masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 60, sedangkan nilai rata-rata kelas pada pasca-tes setelah pembelajarannya menggunakan CD interaktif adalah 65,7. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil pengolahan data secara statistik atas jawaban siswa melalui angket penelitian. Berdasarkan penghitungan secara statistik, diperoleh data bahwa $Whitung = 18,5$ dan W_{tabel} untuk $n=21$ dengan $\alpha = 0.05$ adalah $W_{tabel} = 59$. Kriteria penerimaan H_0 jika $Whitung > W_{tabel}$. Karena $Whitung = 18,5 < W_{tabel} = 59$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: CD interaktif; hasil belajar; minat belajar

ABSTRACT: This study aims to find out about: 1) Learning that uses interactive CD to increase the Elementary School students' Mathematic learning result; and 2) the students' Mathematic learning interest after using interactive CD. The method applied in this study is the experimental method with a quantitative approach. While the research design uses control group with pre-test and post-test experiments. The population and the samples of this study are all students of class VI SDN Sudalarang 2, amounting 21 students. The study result shows that: 1) Learning with interactive CD for Mathematic in Class VI of State Elementary School Sudalarang 2, Sukawening, Garut can increase the students' learning result; and 2) The students' Mathematic learning interest after using interactive CD is higher than before using interactive CD. The increase of students's learning result is indicated by the increase in class average score in post-test compared to it in pre-test. The class average score in pre-test, when the learning has not applied interactive CD, is 39, and it has not reached the Minimum Completeness Criteria of 60, while the class average score in post-test, when the learning has applied interactive CD, is 65,7. The students' learning interest increase can be seen from the statistically data processing towards their answers via questionnaire. Based on the statistically calculation, it is recorded that $W_{count} = 18,5$ and W_{table} for $n=21$ with $\alpha = 0.05$ is $W_{table} = 59$. Acceptance criteria H_0 is if $W_{count} > W_{table}$. Because $W_{count} = 18,5 < W_{table} = 59$, H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: interactive CD; learning interest; learning result

PENDAHULUAN

Interaksi antar manusia dalam wujud tertentu sudah tidak dapat dibatasi oleh ruang dan waktu. Interaksi tersebut salah satunya dalam bentuk komunikasi. Komunikasi melalui media saat ini sudah menjadi suatu budaya. Perkembangan interaksi antar manusia melalui media semakin maju seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, di mana sains memberi kontribusi terbesar bagi perkembangan teknologi media. Semua media pembelajaran berbasis pada teknologi informasi. Informasi yang disampaikan melalui media memberi warna baru pada peradaban umat manusia.

Perkembangan mobilitas komunikasi dan informasi yang kian cepat memerlukan kesiapan semua pihak untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara lebih efektif. Hal tersebut diperlukan agar kita tidak hanya dimanfaatkan oleh pihak lain tetapi dapat memanfaatkan teknologi

informasi tersebut untuk kesejahteraan kita. Pemanfaatan media komunikasi dan informasi akan menghasilkan produk teknologi untuk kepentingan pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengakibatkan perubahan pada masyarakat secara cepat dan membawa perkembangan masyarakat ke taraf yang paling kompleks. Perkembangan tersebut telah melahirkan masalah-masalah sosial dan tuntutan-tuntutan yang baru. Pendidikan ikut berperan untuk menjawab tantangan-tantangan dan memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran sangat dibutuhkan. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan dapat membangkitkan motivasi, meningkatkan minat belajar siswa dan rangsangan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, sehingga siswa menjadi lebih tahu dan paham tentang materi yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan guru untuk memberikan pengajaran kepada murid atau peserta didik yang bertujuan agar peserta didik mampu mempelajari sesuatu bidang yang dipelajari, lebih cepat memahami dan mengerti, serta lebih efektif dan efisien. Media merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar, di mana media mengubah materi ajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Seperti kita ketahui bahwa media ajar merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dan pelajaran, yang tentunya media ini mampu diserap oleh mata dan telinga agar proses belajar mengajar dapat bekerja secara efektif dan lebih efisien. Pada intinya, media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Banyaknya penggunaan serta aplikasi media pembelajaran mulai dari gambar, peta, papan tulis hingga ke sistem alat uji dan monitoring yang begitu kompleks menjadi acuan dalam menentukan media yang baik, dan memberikan kemudahannya sesuai dengan tujuannya.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa. Penggunaan media dalam mengajar memegang peranan penting untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa bisa termotivasi dan materi pelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Untuk meningkatkan hasil pendidikan yang sebesar-besarnya tersebut, media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan berbagai hal yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh guru. Kehadiran media pembelajaran membuat posisi guru bukan lagi satu satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator.

Pemilihan media yang tepat akan lebih mempercepat daya cerna peserta didik

terhadap materi yang disajikan. Daya ingat, emosi, fantasi, inteligensi dan sebagainya dapat digugah atau dibangun oleh pemikiran dan penggunaan media yang tepat. Materi pembelajaran di dalam ingatan siswa yang dirangsang media tepat guna bertahan lama karena sifat media mempunyai daya stimulus yang kuat. Dunn (dalam Faturrohman, 2008:56), seorang pelopor di bidang gaya belajar, telah menemukan banyak hal yang mempengaruhi cara belajar yang baik. Gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang masuk ke dalam otak. Menurut Coombs (dalam Faturrohman, 2008: 56), perencanaan pendidikan yang bermutu adalah suatu penerapan yang rasional dari analisis sistematis proses perkembangan pendidikan dengan tujuan agar pendidikan itu lebih efektif dan efisien serta sesuai dengan kebutuhan dari tujuan para peserta didik dan masyarakatnya.

Menurut Guruge (Faturrohman, 2008:57), pendidikan yang baik adalah proses mempersiapkan kegiatan di masa depan dalam bidang pembangunan pendidikan. Menurut Weterston (dalam Faturrohman, 2008: 57), perencanaan pendidikan adalah investasi pendidikan yang dapat dijalankan dan kegiatan-kegiatan pembangunan lain yang didasarkan atas pertimbangan ekonomi dan biaya serta keuntungan sosial. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, disimpulkan bahwa pendidikan (sekolah) yang bermutu adalah pendidikan yang mampu memberikan layanan atau jasa pendidikan yang sesuai atau melebihi harapan dan kepuasan para siswanya.

Sanjaya (2010:13) menyatakan bahwa salah satu kelemahan dalam dunia pendidikan kita di antaranya adalah dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, Sanjaya (2010:14) menjelaskan bahwa proses pembelajaran kita masih kurang mengembangkan berpikir siswa. Para siswa masih sering dipaksa untuk menghafal informasi, mengingat, dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, setelah lulus hanya pandai menguasai teori tetapi

mempraktekannya masih jauh dari harapan.

Penelitian ini akan menjawab masalah atau pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Apakah hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan CD Interaktif lebih baik dari siswa yang belajar tanpa menggunakan CD Interaktif?
- 2) Apakah minat belajar siswa sesudah pembelajaran menggunakan CD Interaktif lebih tinggi dari sebelumnya?

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, dikemukakan hipotesis sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan CD Interaktif lebih baik dari siswa yang belajar tanpa menggunakan CD Interaktif;
- 2) Minat belajar siswa yang menggunakan CD Interaktif lebih tinggi dari sebelumnya.

Secara formal dapat ditulis:

Ho : $W_{\text{tabel}} = \text{Whitung}$

Ha : $W_{\text{tabel}} < \text{Whitung}$

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa yang berjalan dengan baik. Proses pembelajaran akan efektif manakala memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar. Banyak sekali jenis teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Untuk menyampaikan materi pelajaran misalnya, guru dapat memanfaatkan media komputer. Dalam memberikan sumber belajar yang lebih beragam, guru dapat memanfaatkan internet dan media lainnya dalam usaha perbaikan proses belajar mengajar di kelas.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pembelajaran. Proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Dalam kondisi semacam ini, akan ada proses pembelajaran manakala ada guru. Tanpa ada kehadiran guru di dalam kelas sebagai sumber belajar, tidak mungkin ada proses pembelajaran. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi. Komponen-komponen tersebut

adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi. Sebagai suatu sistem, kita perlu menganalisis berbagai komponen yang membentuk sistem proses pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sarana atau media pembelajaran sangat membantu guru dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran akan lebih bervariasi dalam cara-cara mengajar, sehingga membangkitkan minat siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media merupakan salah satu penunjang tujuan pendidikan yang telah ditentukan, sebelum pelaksanaan pembelajaran seorang guru dapat menetapkan media apa yang paling tepat dan sesuai untuk mencapai tujuan tertentu, penyampaian materi pelajaran, kondisi belajar peserta didik, dan penggunaan suatu strategi atau metode yang memang sudah dipilih dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Waktu pembelajaran di Sekolah Dasar dibandingkan dengan cakupan materi yang sangat padat tentu saja akan menyulitkan guru dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pelajaran. Guru bertidak sebagai penyalur informasi, penggunaan metode ceramah ini akan mematikan aktivitas siswa, karena pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa.

Peneliti berusaha memecahkan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, di mana saja, kapan saja, dengan cara apa saja, dan oleh siapa saja. Dalam perkembangan terakhir, teknologi pembelajaran secara konseptual didefinisikan sebagai teori dan praktik dalam desain, pengembangan pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber, dan sistem untuk belajar. Dalam definisi tersebut, dapat dilihat enam kawasan teknologi pendidikan yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber, dan sistem belajar.

Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti: CD player, video tape dan audio tape. Media pembelajaran dapat dibuat dengan teknologi informasi dengan membuat animasi-animasi menarik yang dapat memvisualisasikan teori dan konsep dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, media interaktif dapat diterapkan guna mendukung kegiatan belajar mengajar serta memungkinkan lebih meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Peneliti mencoba untuk mengembangkan dan memanfaatkan produk berupa CD interaktif sebagai media pembelajaran untuk memecahkan masalah belajar tersebut, sehingga peneliti menentukan judul dalam penelitiannya yaitu: "Pengaruh Penggunaan CD Interaktif Mata Pelajaran Matematika terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa".

Penggunaan CD Interaktif Matematika

a. Hasil Belajar

Kemampuan berprestasi merupakan suatu puncak proses belajar. Pada tahap ini, siswa dibuktikan keberhasilan belajarnya. Siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil usaha yang maksimum dicapai oleh seseorang setelah melakukan serentetan proses kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu, baik di sekolah maupun di masyarakat.

Seorang siswa dapat dikatakan berhasil dalam proses belajarnya apabila telah mengalami perubahan-perubahan tingkah laku pribadi sesuai dengan yang diharapkan setelah mengalami proses belajar mengajar. Syamsudin (1990:72) mengemukakan bahwa perubahan tingkah laku pribadi sebagai hasil belajar itu kemungkinan dapat dimanifestasikan kedalam wujud penguasaan pola-pola perilaku kognitif (pengamatan proses berpikir, mengingat/mengenal kembali perilaku afektif, sikap-sikap operasi penghayatan) dan perilaku psikomotorik (keterampilan-keterampilan psikomotor termasuk yang bersifat akspresif).

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kecerdasan, motivasi prestasi, dan kemampuan kognitif, yang kesemuanya termasuk faktor dari dalam diri siswa. Sedangkan faktor dari luar diri siswa adalah seperti lingkungan dan instrumen guru dalam pembelajaran. Hamalik (2007:171) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri bagi siswa, sehingga pembelajaran itu berpusat pada siswa, yang dikenal dengan istilah cara belajar siswa aktif (CBSA).

Depdiknas (2005:152) menjelaskan bahwa hasil adalah pendapatan atau perolehan. Menurut Sardiman (2008:20), "Belajar itu senantiasa merupakan perubahann tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya". Sedangkan yang dimaksud dengan perubahan tingkah laku menurut Hamalik (2005:41) adalah perubahan kepribadian pada diri seseorang. Tingkah laku mengandung pengertian yang luas meliputi segi jasmaniah (struktural) dan segi rohaniah (fungsional) yang kedua-duanya saling bertalian dan saling berinteraksi satu sama lain. Pola tingkah laku ini terdiri dari aspek yang meliputi pengetahuan, pengertian, sikap, keterampilan, kebiasaan, emosi, budi pekerti, apresiasi, jasmani, hubungan sosial dan lain-lain.

Sudjana (dalam Nur, 2010:4) mengemukakan bahwa hasil yang diperoleh setelah mempelajari materi yang diwujudkan melalui perubahan pada diri siswa tersebut yang meliputi perubahan reaksi dan sikap siswa secara fisik maupun mental. Secara luas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

Ruseffendi (1991:9) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu:

(1) Faktor Internal: Faktor internal ialah faktor yang ada dalam diri siswa sendiri. Yang termasuk ke dalam faktor ini di antaranya

adalah kecerdasan, kemauan, dan minat.

(2) Faktor Eksternal: Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Yang termasuk ke dalam faktor ini di antaranya adalah model penyajian materi, pribadi guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi luar (masyarakat).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Keberhasilan belajar seorang siswa tergantung pada diri siswa itu sendiri serta lingkungan tempat ia berinteraksi.

b. Minat Belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh peran guru dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kondusif sehingga dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai serta skenario pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Winch (dalam Sopiati, 2010:70) yang mengemukakan bahwa guru merupakan penentu kegiatan di dalam kelas. Ruang kelas merupakan tempat untuk membangun metode mengajar dan organisasi kelas menjadi efektif. Oleh karena itu, guru hendaknya terus mengembangkan kompetensi dirinya dalam mengajar supaya tercipta proses yang efektif.

Untuk dapat melihat keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar, seluruh faktor-faktor yang berhubungan dengan guru dan murid harus dapat diperhatikan. Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku siswa sebagai timbal balik dari hasil sebuah pengajaran. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar dapat mengindikasikan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran itu. Apakah dia tertarik atau tidak tertarik dengan pelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah yang merupakan salah satu tanda minat.

Lebih lanjut, terdapat beberapa pengertian tentang minat, yang di antaranya adalah pengertian menurut Sabri (1995:84), yaitu bahwa minat adalah kecenderungan untuk

selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan senang. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Orang yang memiliki minat kepada sesuatu berarti ia memiliki sikap yang senang kepada sesuatu.

Menurut Syah (2001:136), minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Marimba (1980:79) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa kepada sesuatu, karena kita merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu, pada umumnya disertai dengan perasaan senang akan sesuatu itu.

Sedangkan Shalahuddin (1990:95) menyebutkan bahwa minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Sementara menurut Crow dan Crow (dalam Rachman, 1993:112), minat atau *interest* bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita untuk cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru (Slameto, 1995:112). Gie (1998:45) menjelaskan bahwa minat merupakan salah satu faktor pokok untuk meraih sukses dalam studi. Penelitian-penelitian di Amerika Serikat mengenai salah satu sebab utama dari kegagalan studi para pelajar menunjukkan bahwa penyebabnya adalah kekurangan minat. Hardjana (1994:52) berpendapat bahwa minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar, mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Sementara menurut Gie (1998:15), minat berarti sibuk, tertarik, atau terlihat sepenuhnya dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu.

Dari pengertian-pengertian tersebut di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa minat akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap

dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif di dalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik. Dengan demikian, minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah.

Minat berhubungan erat dengan motivasi. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah bila minat merupakan alat motivasi. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai minat. Oleh karena itu, guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah siswa mengerti.

Menurut Gie (1998:61), arti penting minat adalah:

1. Minat melahirkan perhatian yang serta merta;
2. Minat memudahkan terciptanya konsentrasi;
3. Minat mencegah gangguan dari luar;
4. Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan; dan
5. Minat memperkecil kebosanan belajar belajar dalam diri sendiri.

Minat melahirkan perhatian spontan yang memungkinkan terciptanya konsentrasi untuk waktu yang lama. Dengan demikian, minat merupakan landasan bagi konsentrasi. Minat bersifat sangat pribadi, orang lain tidak bisa menumbuhkannya dalam diri siswa, tidak dapat memelihara dan mengembangkan minat itu, serta tidak mungkin berminat terhadap sesuatu hal sebagai wakil dari masing-masing siswa. Minat dan perhatian dalam belajar mempunyai hubungan yang erat sekali. Seseorang yang menaruh minat pada mata pelajaran tertentu, biasanya cenderung untuk memperhatikan mata pelajaran tersebut. Bila seseorang menaruh perhatian secara kontinyu baik secara sadar maupun tidak pada objek tertentu, biasanya dapat membangkitkan minat pada objek tersebut.

Kalau seorang siswa mempunyai minat pada pelajaran tertentu, dia akan memperhatikannya. Namun sebaliknya, jika

siswa tidak berminat, perhatian pada mata pelajaran yang sedang diajarkan biasanya rendah dan dia malas untuk mengerjakan. Demikian juga dengan siswa yang tidak menaruh perhatian pada mata pelajaran yang diajarkan, akan sulit untuk berharap bahwa siswa tersebut dapat belajar dengan baik. Hal ini tentu mempengaruhi hasil belajarnya (Kartono, 1995:159).

Beberapa langkah untuk menimbulkan minat belajar menurut Sudarmono (1994:119) adalah:

1. Mengarahkan perhatian pada tujuan yang hendak dicapai;
2. Mengenai unsur-unsur permainan dalam aktivitas belajar;
3. Merencanakan aktivitas belajar dan mengikuti rencana itu;
4. Pastikan tujuan belajar saat itu misalnya; menyelesaikan PR atau laporan;
5. Dapatkan kepuasan setelah menyelesaikan jadwal belajar;
6. Bersikaplah positif di dalam menghadapi kegiatan belajar; dan
7. Melatih kebebasan emosi selama belajar.

Minat belajar membentuk sikap akademik tertentu yang bersifat sangat pribadi pada setiap siswa. Oleh karena itu, minat belajar harus ditumbuhkan sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainnya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah dimiliki seseorang.

c. CD Interaktif

Salah satu produk teknologi pembelajaran zaman sekarang ini, yang banyak digunakan juga dalam pembelajaran adalah CD Interaktif. CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (Read Only Memory) merupakan salah satu dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam kepingan CD (Tim Medikomp, 1994).

CD Interaktif memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program computer;
2. Menambah pengetahuan. Pengetahuan

yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disajikan CD Interaktif; dan

3. Tampilan audio visual yang menarik. Bentuk dari CD Interaktif yang ingin kami jadikan inovasi pembelajaran adalah media pembelajaran *game* interaktif.

Sedangkan kekurangan dari CD Interaktif adalah sebagai berikut.

1. Karena medium yang bisa digunakan hanya computer, jadi hanya para pemakai komputer saja yang bisa memakainya;
2. Pemakaiannya harus lebih hati-hati agar tidak tergores, terkena panas, dan lain-lain.

Dari pemaparan di atas, dapat penulis kemukakan bahwa pembelajaran dengan CD Interaktif dimaksudkan sebagai proses kegiatan pembelajaran di mana guru menggunakan media pembelajaran dengan CD Interaktif. CD Interaktif ini berisikan materi-materi pelajaran yang akan disampaikan guru, yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam pembelajarannya, siswa berperan aktif. Siswa yang menentukan menu-menu pembelajaran yang tersedia dalam CD interaktif tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai pusat belajar.

d. Pembelajaran Matematika

Matematika seperti yang kita ketahui merupakan mata pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa mulai dari pertama masuk sekolah, yaitu kelas 1 Sekolah Dasar. Hal ini tentu menjadi alasan tersendiri mengapa matematika menjadi ilmu universal mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Pelajaran matematika masih dianggap sulit bagi sebagian besar siswa karena kegiatan pembelajaran yang cenderung masih bersifat tradisional yakni terpusat pada guru. Hal tersebut tentu saja sangat menghambat perkembangan kecerdasan-kecerdasan yang tersimpan dalam diri siswa.

Nur (dalam Shidiq, 2009:9) mengakui bahwa pendidikan matematika di Indonesia pada umumnya masih berada pada pendidikan matematika konvensional yang

banyak ditandai oleh strukturalistik dan mekanistik. Seperti sebagian guru matematika di Indonesia, para guru matematika di Asia Tenggara berkecenderungan juga untuk menggunakan model pembelajaran tradisional yang dikenal dengan beberapa istilah seperti: pembelajaran terpusat pada guru (*Teacher Centered Approach*), pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), pembelajaran deduktif (*Deductive Teaching*), dan ceramah (*Expository Teaching*).

Model pembelajaran seperti dinyatakan di atas dapat dikatakan lebih menekankan kepada para siswa untuk mengingat (*Memorizing*) atau menghafal (*Rote Learning*) dan kurang atau malah tidak menekankan kepada para siswa untuk bernalar (*Reasoning*), memecahkan masalah (*Problem-Solving*), ataupun pada pemahaman (*Understanding*). Dengan model pembelajaran seperti itu, kadar keaktifan siswa menjadi sangat rendah. Para siswa hanya menggunakan kemampuan berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinking Skills*) selama proses pembelajaran berlangsung di kelas dan tidak memberi kemungkinan bagi para siswa untuk berpikir dan berpartisipasi secara penuh.

Dengan munculnya berbagai model pembelajaran dalam matematika, diharapkan akan adanya perubahan dari: 1) mengingat (*Memorizing*) atau menghafal (*Rote Learning*) ke arah berpikir (*thinking*) dan pemahaman (*Understanding*); 2) model ceramah ke strategi *discovery learning*, *inductive learning*, atau *Inquiry Learning*; 3) paradigma pengetahuan dipindahkan dari otak guru ke otak siswa (*Knowledge Transmitted*) ke paradigma siswa sendiri yang membangun pengetahuan; dan 4) berpusat ke materi (*Subject Centered*) ke terkonstruksinya pengetahuan siswa (*Clearer Centered*).

Beberapa model pembelajaran yang dianjurkan para pakar untuk digunakan selama proses pembelajaran di kelas-kelas di Indonesia di antaranya adalah: Pendidikan Matematika Realistik (*Realistic Mathematics Education*), Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah (*Problem Based Learning*), Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), serta Pendekatan

Pembelajaran Matematika Kontekstual (*Contextual Teaching & Learning*).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan desain penelitiannya menggunakan penelitian kelompok kontrol eksperimen dengan pra-tes dan pasca-tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 2 Sudalarang yang berjumlah 21 orang. Sedangkan sampelnya juga berjumlah 21 orang siswa, karena dalam hal ini jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Penelitian dilakukan tahun 2018 pada tahun ajaran 2018/2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengaruh CD Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pra-tes dan pasca-tes yang telah disajikan pada kelas eksperimen di atas, ada beberapa temuan yang akan peneliti kemukakan.

Pertama. Jika melihat rata-rata pada kedua tes maka telah terjadi peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas VI pada pelajaran matematika untuk kompetensi dasar menentukan hasil pangkat tiga suatu bilangan dan akar pangkat tiga suatu bilangan kubik. Jumlah siswa yang memiliki nilai di bawah KKM pun berkurang setelah diberi perlakuan. Di samping itu, setelah mengkaji lebih dalam tentang peningkatan tadi dengan menggunakan perhitungan statistik yang sesuai dengan kebutuhan data, ternyata peningkatan tadi juga signifikan terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif jika dikaitkan dengan perolehan hasil belajar siswa terdapat pengaruh yang besar. Oleh karena itu, pembelajaran dengan CD Interaktif memiliki hasil yang berbeda dengan pembelajaran yang tidak menggunakan CD Interaktif pada pembelajaran matematika di kelas VI di SDN 2 Sudalarang Kecamatan Sukawening Kabupaten Garut.

Kedua. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti yang dikemukakan oleh Ruseffendi (1991:9), faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu:

1. Faktor Internal: Faktor internal ialah faktor yang ada dalam diri siswa sendiri. Yang termasuk ke dalam faktor ini di antaranya kecerdasan, kemauan dan minat;
2. Faktor Eksternal: Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Yang termasuk ke dalam faktor ini di antaranya model penyajian materi, pribadi guru, suasana belajar, kompetensi guru dan kondisi luar (masyarakat). Dalam hal ini, faktor eksternal yang peneliti wujudkan dalam bentuk pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif merupakan faktor eksternal yang sangat memberikan pengaruh signifikan bagi minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menegaskan serta mendukung Tim medikomp (1994) yang mengungkapkan tentang kelebihan serta manfaat dari CD Interaktif.

Adapun kelebihan-kelebihan tersebut adalah sebagai berikut ini.

1. Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer;
2. Menambah pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disajikan CD Interaktif; dan
3. Tampilan audio visual yang menarik.

Peneliti menemukan data yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar tersebut signifikan (H_a diterima) yang berarti ada perbedaan peningkatan hasil belajar antara sebelum siswa menggunakan pembelajaran CD Interaktif dengan setelah siswa menggunakan pembelajaran CD Interaktif. Hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif lebih tinggi dari pembelajaran sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengolahan instrumen penelitian tes.

b. Pengaruh CD Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa

Penerapan pembelajaran dengan CD Interaktif merupakan hal yang baru bagi siswa di Sekolah Dasar Negeri Sudalarang 2

kecamatan Sukawening Kabupaten Garut. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lain dari sebelumnya, karena pada umumnya selama ini siswa belajar secara konvensional, yaitu dalam bentuk ceramah yang terus menerus dengan media sederhana. Metode pembelajaran seperti ini membuat menurunnya minat siswa dalam belajar. Namun setelah dilakukan perubahan mengajar yakni dengan menggunakan media pembelajaran berupa CD interaktif terjadi perubahan kondisi belajar siswa.

Pembelajaran Matematika di kelas VI dengan kompetensi dasarnya yaitu menentukan hasil pangkat tiga suatu bilangan dan akar pangkat tiga suatu bilangan kubik membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran, menumbuhkan sikap kreatif siswa, meningkatkan daya eksplorasi siswa, dan siswa lebih berani mengemukakan pendapat atau sanggahan dalam proses diskusi bersama teman-temannya, serta meningkatkan semangat belajar baik di kelas maupun di rumah.

Berdasarkan perhitungan statistik, diperoleh data di lapangan sebagai hasil penelitian, yaitu bahwa $Whitung = 18,5$ dan W_{tabel} untuk $n=21$ dengan $\alpha = 0.05$ adalah $W_{tabel} = 59$. Kriteria penerimaan H_0 jika $Whitung > W_{tabel}$. Karena $Whitung = 18,5 < W_{tabel} = 59$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat peningkatan minat belajar siswa yang signifikan antara sebelum menggunakan CD Interaktif dengan sesudah menggunakan CD Interaktif, atau dengan kata lain minat belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran dengan CD Interaktif lebih tinggi dari sebelumnya.

Tabel 1. Data Pra-tes Kelas Kontrol

No	Siswa	Soal					Jml
		1	2	3	4	5	
1	S-1		20				20
2	S-2	20				20	40
3	S-3	20		20			40
4	S-4	20					20
5	S-5	20			20		40
6	S-6	20	20				40
7	S-7				20		20

8	S-8	20	20		20		60
9	S-9		20				20
10	S-10	20	20				40
11	S-11		20		20		40
12	S-12	20					20
13	S-13		20		20	20	60
14	S-14	20		20	20		60
15	S-15		20		20		40
16	S-16	20		20			40
17	S-17		20		20	20	60
18	S-18	20			20		40
19	S-19					20	20
20	S-20	20			20		40
21	S-21	20	20			20	60
22	S-22	20				20	40
23	S-23		20		20		40
24	S-24	20		20			40
25	S-25		20		20		40
26	S-26	20				20	40
Jumlah total							1020
Rata-rata							39.2
Sim. Baku							13.2
Varian							175.4

Berdasarkan Tabel 1, peneliti memperoleh beberapa hal seperti:

1. Nilai rata-rata kelas di dapat yaitu sebesar $\frac{1020}{26} = 39,2$ nilai ini masih di bawah KKM Matematika yaitu 60;
2. Simpangan baku didapat sebesar 13,2 yang diperoleh berdasarkan perhitungan dari pengolahan data pretes tadi;
- 3) Nilai varians untuk data di atas berdasarkan perhitungan diperoleh sebesar 175,4; dan
- 4) Bila dikaitkan dengan nilai KKM Matematika kelas VI (60), diperoleh hanya 5 orang siswa yang memenuhi KKM, dan 21 orang siswa masih berada di bawah KKM.

Tabel 2. Data Pra-tes Kelas Eksperimen

No	Siswa	Soal					Jml
		1	2	3	4	5	
1	S-1		20	20		20	60
2	S-2	20					20
3	S-3	20		20		20	60
4	S-4	20		20			40
5	S-5	20					20
6	S-6	20		20			40
7	S-7		20		20		40
8	S-8	20	20		20		60
9	S-9		20	20			40
10	S-10	20	20				40
11	S-11		20	20			40
12	S-12	20					20
13	S-13		20		20		40
14	S-14	20			20		40
15	S-15				20	20	40
16	S-16	20				20	40
17	S-17		20			20	40
18	S-18	20		20			40
19	S-19					20	20
20	S-20	20		20			40
21	S-21	20	20				40
Jumlah total							820
Rata-rata							39.0
Sim. Baku							11.8
Varian							139.0

Berdasarkan Tabel 2, peneliti memperoleh beberapa hal seperti:

- 1) Nilai rata-rata kelas di dapat yaitu sebesar $\frac{820}{21} = 39,0$ nilai ini masih di bawah KKM Matematika yaitu 60.
- 2) Simpangan baku didapat sebesar 11,8 yang diperoleh berdasarkan perhitungan dari pengolahan data pretes tadi;

3) Nilai varians untuk data di atas berdasarkan perhitungan diperoleh sebesar 139,0; dan

4) Bila dikaitkan dengan nilai KKM Matematika kelas VI (60), diperoleh hanya 3 orang siswa yang memenuhi KKM, dan 18 orang siswa masih berada di bawah KKM.

Analisis data pra-tes yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 3. Rata-rata Hitung dan Simpangan Baku Pra-tes

Kelas	JumlahSiswa	Rata-rata	Simpangan Baku
Kontrol	26	39,2	13,2
Eksperimen	21	39,0	11,8

Untuk mengetahui kemampuan atau hasil belajar siswa kelas VI pada pelajaran Matematika selanjutnya, apakah terjadi perubahan atau tidak, diberikan soal pasca-tes.

Tabel 4. Data Pasca-tes Kelas Kontrol

No	Siswa	Soal					Jml
		1	2	3	4	5	
1	S-1		20	20		20	60
2	S-2	20	20			20	60
3	S-3	20		20		20	60
4	S-4	20		20			40
5	S-5	20			20		40
6	S-6	20		20			40
7	S-7		20		20		40
8	S-8	20	20		20		60
9	S-9		20	20	20		60
10	S-10	20	20		20		60
11	S-11		20	20	20		60
12	S-12	20		20			40
13	S-13		20		20	20	60
14	S-14	20		20	20		60
15	S-15		20		20	20	60
16	S-16	20		20		20	60
17	S-17		20	20	20	20	80
18	S-18	20		20	20		60

19	S-19					20	20
20	S-20	20		20	20		60
21	S-21	20	20				40
22	S-22	20		20		20	60
23	S-23		20		20	20	60
24	S-24	20				20	40
25	S-25		20	20	20		60
26	S-26	20				20	40
Jumlah total							1380
Rata-rata							53.1
Sim. Baku							12.6
Varian							158.2

Dari data Tabel 4, peneliti memperoleh beberapa hal yaitu:

- 1) Nilai rata-rata kelas di dapat yaitu sebesar $\frac{1380}{26} = 53,1$, nilai ini masih belum memenuhi KKM matematika kelas VI yaitu 60.
- 2) Simpangan baku didapat sebesar 12,6 yang diperoleh berdasarkan perhitungan excel dari pengolahan data pascates.
- 3) Nilai varians untuk data di atas berdasarkan perhitungan diperoleh sebesar 158,2.

Bila dikaitkan dengan nilai KKM matematika kelas VI (60), diperoleh 12 orang siswa yang memperoleh nilai sama atau lebih dari KKM, dan hanya tersisa 9 orang siswa yang masih berada di bawah KKM.

Tabel 5. Data Pasca-tesKelasEksperimen

No	Siswa	Soal					Jml
		1	2	3	4	5	
1	S-1		20	20		20	60
2	S-2	20	20	20			60
3	S-3	20		20	20	20	80
4	S-4	20		20	20		60
5	S-5	20	20		20	20	80
6	S-6	20		20		20	60
7	S-7		20		20		40
8	S-8	20			20		40
9	S-9	20	20	20		20	80
10	S-10	20	20		20		60

11	S-11		20	20	20	20	80
12	S-12	20		20	20	20	80
13	S-13		20	20	20		60
14	S-14	20		20	20	20	80
15	S-15		20		20	20	60
16	S-16	20		20		20	60
17	S-17		20			20	40
18	S-18	20	20	20			60
19	S-19	20	20	20		20	80
20	S-20	20	20	20	20	20	100
21	S-21	20	20	20			60
Jumlah total							1380
Rata-rata							65.7
Sim. Baku							15.7
Varian							245.7

Dari data Tabel 5, peneliti memperoleh beberapa hal yaitu:

- 1) Nilai rata-rata kelas di dapat yaitu sebesar $\frac{1380}{21} = 65,7$, nilai ini sudah mencapai KKM matematika yakni sebesar 60.
- 2) Simpangan baku didapat sebesar 15,7 yang diperoleh berdasarkan perhitungan dari pengolahan data pascates.
- 3) Nilai varians untuk data di atas berdasarkan perhitungan diperoleh sebesar 245,7.
- 4) Bila dikaitkan dengan nilai KKM matematika kelas VI (60), diperoleh hasil yaitu 18 orang siswa berada di atas KKM, dan hanya tersisa 3 orang siswa yang masih berada di bawah KKM

Tabel 6. Rata-rata Hitung dan Simpangan Baku Pasca-tes

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata	Simpangan Baku
Kontrol	26	53,1	12,6
Eksperimen	21	65,7	15,7

Dengan menggunakan uji dua pihak dan taraf signifikan 0,01 diperoleh nilai $Z_{\text{tabel}} = Z_{0,5(1-0,01)} = Z_{0,4950} = 2,57$; Karena nilai $Z_{\text{hitung}} = 6,01$ berada diluar daerah penerimaan H_0 yaitu $Z_{\text{tabel}} < Z_{\text{hitung}} < Z_{\text{tabel}}$ atau dengan kata lain Z_{hitung}

$= 6,01 > Z_{Tabel} = 2,57$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol.

Peneliti menemukan data yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar tersebut signifikan (H_a diterima) yang berarti ada perbedaan peningkatan hasil belajar antara sebelum siswa menggunakan pembelajaran CD Interaktif dengan setelah siswa menggunakan pembelajaran CD Interaktif. Untuk mengetahui derajat peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran yang menggunakan CD Interaktif, peneliti menggunakan instrumen angket penelitian.

Tabel 7. Data Hasil Minat Belajar Siswa

Siswa	Skor Minat Belajar		Seli-sih	Rank	Tanda (+)	Tanda (-)
	Sebelum	Sesudah				
S-1	40	60	20	9.5	9.5	
S-2	30	20	-10	3		3
S-3	50	80	30	17	17	
S-4	20	60	40	20.5	20.5	
S-5	70	60	-10	3		3
S-6	10	30	20	9.5	9.5	
S-7	20	40	20	9.5	9.5	
S-8	30	60	30	17	17	
S-9	40	50	10	3	3	
S-10	50	60	10	3	3	
S-11	40	80	40	20.5	20.5	
S-12	60	80	20	9.5	9.5	
S-13	40	60	20	9.5	9.5	
S-14	60	40	-20	9.5		9.5
S-15	40	30	-10	3		3
S-16	40	60	20	9.5	9.5	
S-17	40	70	30	17	17	
S-18	70	90	20	9.5	9.5	
S-19	60	90	30	17	17	
S-20	50	80	30	17	17	
S-21	40	60	20	9.5	9.5	
Jumlah			360		208	18.5

Dari Tabel 7, diperoleh nilai statistik wilcoxon: $W_{hitung} = 18,5$. Sedangkan nilai W_{tabel} untuk $n=21$ dengan $\alpha = 0.05$ adalah $W_{tabel} = 59$. Kriteria penerimaan H_0 jika $W_{hitung} > W_{tabel}$. Karena $W_{hitung} = 18,5 < W_{tabel} = 59$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat peningkatan minat belajar siswa yang signifikan antara sebelum menggunakan CD Interaktif dengan sesudah menggunakan CD Interaktif, atau dengan kata lain minat belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran dengan CD Interaktif lebih tinggi dari sebelumnya.

Dari hasil angket penelitian membuktikan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa kelas VI pada pembelajaran matematika dalam bentuk perubahan sikap dan keterampilan belajarnya. Tampilan materi pelajaran yang dikemas dalam CD Interaktif mampu menarik perhatian dan semangat siswa dalam belajar saat itu. Tampilan presentasi materi yang baru, pariatif, jelas, disertai efek suara dan animasi yang sesuai, membuat siswa fokus dan termotivasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada pertemuan pertama, siswa tampak belum cukup memahami cara belajar dengan CD Interaktif, karena model ini adalah model yang baru bagi mereka. Siswa pada umumnya belum memahami dengan baik akan tuntutan dari pembelajaran yang disampaikan. Hal lainnya yaitu dari segi fasilitas komputer yang kurang sehingga beberapa rencana belum berjalan sesuai rencana.

Proses evaluasi pun dilakukan oleh peneliti dengan mengkaji semua yang terjadi pada pembelajaran di pertemuan pertama tadi. Pada proses pembelajaran di pertemuan selanjutnya, karena berbagai kendala pada pertemuan pertama sudah mampu teratasi, secara umum pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif berjalan dengan baik dan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data, penulis menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar dan minat belajar siswa yang

menggunakan CD Interaktif dan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan CD Interaktif. Hasil belajar siswa yang belajar menggunakan CD Interaktif lebih baik dari siswa yang belajar tanpa menggunakan CD Interaktif pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Hal ini terlihat dari pengolahan data pada instrumen pra-tes dan pasca-tes siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Minat belajar siswa pada pelajaran Matematika Sekolah Dasar setelah menggunakan pembelajaran dengan CD Interaktif lebih tinggi dari pembelajaran sebelumnya yang tidak menggunakan pembelajaran dengan CD Interaktif. Hal ini terlihat dari pengolahan data berdasarkan perhitungan statistika yang diambil dari hasil jawaban siswa lewat angket penelitian.

Hasil analisis deskriptif atas data hasil belajar menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen lebih baik dibanding dengan kelas kontrol, baik dari segi rata-rata skor maupun peningkatannya.

Saran

Dari hasil analisis dan simpulan, yaitu bahwa penelitian Pengaruh Penggunaan CD Interaktif Pembelajaran Matematika terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap hasil dan minat belajar siswa, peneliti memberikan saran agar para guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan CD interaktif. Selain itu, saran kepada pihak sekolah (SD) maupun pihak lain yang mempunyai kepentingan dengan pendidikan agar supaya mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis pada subjek yang lebih luas.

PUSTAKA ACUAN

- Adi, A. S., Sugiyanto, & Rusilowati, A. (2018). Identifikasi Profil Kesulitan Belajar Fisika Topik Fluida Statis pada Siswa SMA di Kabupaten Demak. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/upej.v7i1.22475>
- Andari, I. Y. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA se-Banten. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 263–275. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5765/4138>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Revisi). Jakarta: Rajawali Pres.
- Ismail. (2016). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 42.
- Kemdikbud. (2014a). *Kurikulum 2013 (Pedoman Guru Mata Pelajaran Fisika untuk SMA/MA)*. Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2014b). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemdikbud.
- Kurniawati, I. (2013). Evaluasi Sistem Pemanfaatan Tv Edukasi. *Jurnal Teknodik*, 17(3), 307–322. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i3.563>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, S. P. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XII. *Jurnal Dedikasi*, 1(2). <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi/article/viewFile/80/80>
- Mega, N. A., Nissa, H., & Nugraha, A. (2019). Memfasilitasi Kebutuhan Pemelajar Moderen Melalui Video Instruksional Yang Efektif dan Menarik. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 137–149. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.518>
- Nur Agustiniingsih, & Pamungkas, S. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Candi Muara Jambi Berbasis Sejarah Lokal pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia. *Diakronika*, 18(1), 67-87. <http://diakronika.ppj.unp.ac.id>
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson.