

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses berpikir yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui proses interaksi secara individu dengan lingkungan. Dalam pembelajaran berpikir proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri. Sedangkan pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan.

2.1.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Sanjaya (2008:112) mengungkapkan: *"Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedurs (wether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from change by factors not atributables to training"*.

Belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Menurut (Woolfolk, 2001 : 1) dalam bukunya berpendapat bahwa:

Belajar adalah suatu proses tindakan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi mereka dengan sekitarnya, atau dapat juga dikatakan perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari pembelajaran

Dimiyati dan Mujiono (2006:1), menyatakan “ belajar merupakan suatu proses seseorang di mana seseorang memperoleh perubahan yang banyak dalam kompetensi, keterampilan dan sikap”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan dua makna: *pertama*, bahwa belajar merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan tertentu, yaitu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku; *kedua*, perubahan tingkah laku yang terjadi harus secara sadar. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila setelah melakukan kegiatan pembelajaran ia menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, bahwa pengetahuannya bertambah, keterampilannya meningkat, dan sikapnya semakin positif.

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan tetapi proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Proses belajar hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat. Artinya, proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang belajar

tidak dapat disangsikan. Misalnya, ketika seorang tutor menjelaskan suatu materi pelajaran, walaupun sepertinya warga belajar memperhatikan dengan seksama sambil mengangguk-anggukan kepala, maka belum tentu yang bersangkutan belajar. Mungkin mengangguk-anggukan kepala itu bukanlah memperhatikan materi pelajaran, akan tetapi karena ia sangat mengagumi tutornya tersebut.

Warga belajar yang demikian pada hakikatnya tidak belajar, karena tidak menampakkan gejala-gejala perubahan tingkah laku. Sebaliknya, ada warga belajar yang sepertinya tidak memperhatikan, misalnya ia keliatan mengantuk, belum tentu ia tidak sedang belajar. Mungkin saja begitu itu cara warga belajar tersebut mencerna materi pelajaran. Berdasarkan adanya perubahan perilaku yang ada, maka kita yakin sebenarnya ia telah melakukan proses belajar. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Kita perlu memahami secara teoritis bagaimana terjadinya perubahan perilaku tersebut.

Proses belajar berlangsung dalam beberapa tahapan atau proses: adanya rangsangan-rangsangan, pemilihan rangsangan yang sesuai oleh organ indera, pemikiran makna sesuatu rangsangan di dalam otak, membentuk pengalaman atau ilmu pengetahuan, mengamalkan dalam situasi yang sepadan, dan perubahan tingkah laku.

Dimiyati (2009: 9) berpendapat bahwa: “Belajar adalah suatu perilaku. Pada saat belajar, maka responnya menjadi lebih baik, dan sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun”. Berdasarkan teori ini maka diperlukan adanya stimulus yang

baik dari tutor agar mendapatkan respon yang baik pula. Hal ini dapat diartikan bahwa bila tutor memberikan suatu rangsangan kepada warga belajar untuk belajar maka warga belajar akan melakukan proses belajar. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas jelaslah bahwa belajar merupakan proses kompleks, yang dimulai dari proses berpikir, perubahan perilaku sampai melibatkan mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan demikian pembelajaran yang diciptakan di dalam kelas hendaknya dapat menuntun warga belajar ke arah dimana warga belajar dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang menyenangkan serta bermakna dalam kehidupannya.

Pembelajaran dilukiskan sebagai "upaya orang yang bertujuan membantu orang belajar." Artinya, pembelajaran bukan sekedar mengajar, sebab titik beratnya ialah pada semua kejadian yang bisa berpengaruh secara langsung pada belajar orang. Pembelajaran semestinya dirancang agar memperlancar belajar warga belajar. Tutor atau perancang pengajaran menyusun rencana pembelajaran harian. Pembelajaran dirancang tidak asal-asalan dan bukan sekedar mengajar atau transfer ilmu pengetahuan saja. Proses pembelajaran mesti dirancang dengan menggunakan rancangan sistem. Begitu juga, pembelajaran harus dikembangkan berdasarkan pengetahuan tentang bagaimana orang itu belajar. Hal ini sesuai dengan teori-teori pembelajaran yang banyak dikembangkan oleh para ahli saat ini yang lebih menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada warga belajar dan

memberi penekanan lebih besar pada kreativitas, aktivitas, prestasi belajar, dan pengalaman belajar warga belajar.

Pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran di mana seluruh indera warga belajar aktif merespon materi belajar. Dengan demikian, indera pengelihatan, pendengaran, peraba, dan penciuman dapat dimanfaatkan. Penggunaan seluruh indera dalam proses pembelajaran yang bersifat abstrak sangat sulit. Namun, paling tidak pembelajaran tidak hanya menggunakan alat pandang, atau alat dengar saja. Pada hakekatnya, pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Dalam menciptakan suasana atau pelayanan, hal yang esensial bagi tutor adalah memahami bagaimana warga belajarnya memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika tutor dapat memahami proses bagaimana memperoleh pengetahuan maka ia dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi warga belajarnya. Terjadinya proses belajar pada warga belajar yang sedang belajar memang sulit untuk diketahui secara kasat mata karena proses belajar berlangsung secara mental. Namun, dari berbagai hasil penelitian atau percobaan, para ahli psikologi behavior memandang bahwa proses belajar terjadi melalui ikatan stimulus-respon.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa: (a) pembelajaran merupakan proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan, (b) pembelajaran yang terprogram mengharuskan tutor merancang dan menyusun materi, metode, dan

media pembelajaran secara baik dan detail bukan secara asal-asalan, (c) pembelajaran bukan sekedar mengajar, sebab titik beratnya ialah pada semua kejadian yang bisa berpengaruh secara langsung pada belajar orang, dan (d) pembelajaran harus lebih menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada warga belajar dan memberi penekanan lebih besar pada kreativitas, aktivitas, prestasi belajar, dan pengalaman belajar warga belajar.

Proses pembelajaran atau pengajaran kelas (*Classroom Teaching*) menurut Dunkin dan Biddle (1974:38) berada pada 4 variabel interaksi yaitu (1) variabel pertanda (*presage variables*) berupa pendidik; (2) variabel konteks (*context variables*) berupa peserta didik, sekolah, masyarakat; (3) variabel proses (*process variables*) berupa interaksi peserta didik dengan pendidik dan (4) variabel produk (*product variables*) berupa perkembangan peserta didik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Dunkin dan Biddle selanjutnya mengatakan proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika pendidik mempunyai 2 kompetensi utama yaitu: (1) kompetensi substansi materi pembelajaran atau penguasaan materi pelajaran dan (2) kompetensi metodologi pembelajaran. Artinya jika guru menguasai materi pelajaran, diharuskan juga menguasai metode pengajaran sesuai kebutuhan materi ajar yang mengacu pada prinsip pedagogik, yaitu memahami karakteristik peserta didik. Jika metode dalam pembelajaran tidak dikuasai, maka penyampaian materi ajar menjadi tidak maksimal.

Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi pembelajaran dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah

dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran. Kegiatan pembelajaran yang diprogramkan tutor merupakan kegiatan integralistik antara pendidik dengan warga belajar. Kegiatan pembelajaran secara metodologis berakar pada pihak pendidik yaitu tutor dan kegiatan belajar secara pedagogis terjadi pada diri peserta didik atau warga belajar.

Untuk mencapai keberhasilan tersebut, seorang tutor harus dapat mengorganisir kegiatan pembelajarannya sebaik mungkin, sehingga warga belajar dapat terlibat secara aktif pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, antara lain dengan penerapan metode mengajar yang lebih tepat. Metode mengajar yang digunakan seorang tutor hendaklah dapat merangsang kemampuan warga belajar untuk belajar lebih lanjut serta mendidik warga belajar dalam teknik belajar sendiri melalui usaha pribadi yang akhirnya dapat membimbing warga belajar agar dapat berdiri sendiri atas tanggungjawabnya sendiri dan haruslah disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan dan sumber belajar yang tersedia. "Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan "(UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 1 butir 20)

Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan. Bukan sekedar bentuk kegiatan pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya.

Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang terdiri atas komponen-komponen yang bersifat sistemik. Artinya komponen-komponen dalam proses pembelajaran itu saling berkaitan secara fungsional dan secara bersama-sama menentukan optimalisasi proses dan hasil pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut dapat dijabarkan atas pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan. Sedangkan menurut Winkel (2006), ” komponen pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, kondisi awal, prosedur didaktik, pengelompokan siswa, materi, media, dan penilaian”.

Secara operasional, tugas dan peran tutor dalam proses pembelajaran meliputi seluruh penanganan komponen pembelajaran yang meliputi proses pembuatan rencana pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, pengelolaan kelas, bimbingan dan penilaian. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan membuahkan hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dan tutor dituntut untuk memiliki kompetensi tersebut.

Sehingga makna pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara (1) peserta didik, dengan (2) pendidik atau tutor (yang memberikan pelayanan dan menciptakan suasana belajar) serta (3) sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang memungkinkan warga belajar berpikir secara benar, dalam membangun sendiri pengetahuannya. Adapun aspek yang perlu diperhatikan dan tidak kalah pentingnya adalah mencari penguat positif, yaitu perilaku yang lebih disukai warga belajar. Untuk ini tutor hendaknya dapat menyusun

suatu desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik warga belajar sehingga pembelajaran dapat menyenangkan bagi warga belajar.

2.1.1.2 Teori Belajar dan Pembelajaran

Teori psikologi dalam pendidikan secara garis besar digolongkan dalam behavioristik, kognitif, dan humanistik, Dalyono, (2005:29). Teori behavioristik mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behavioristik mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respons. Sedangkan apa yang terjadi di antara stimulus dan respons dianggap tidak penting diperhatikan sebab tidak bisa diamati dan diukur. Yang bisa diamati dan diukur hanyalah stimulus dan respons.

Penguatan (*reinforcement*) adalah faktor penting dalam belajar. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respons. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respons akan semakin kuat. Demikian juga jika penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) maka respons juga akan menguat. Aplikasi teori ini dalam pembelajaran, bahwa kegiatan belajar ditekankan sebagai aktifitas "*mimetic*" yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari. Penyajian materi pelajaran mengikuti urutan dari bagian-bagian ke keseluruhan. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada basil, dan

evaluasi menuntut satu jawaban benar. Jawaban yang benar menunjukkan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas belajarnya.

Pengertian belajar menurut teori kognitif Dalyono, (2005:34) adalah perubahan persepsi dan pemahaman, yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang. Menurut Piaget, kegiatan belajar terjadi sesuai dengan pola tahap-tahap perkembangan tertentu dan umur seseorang, serta melalui proses asimilasi, akomodasi dan equilibrasi. Sedangkan Bruner (Slameto, 2005:11) mengatakan bahwa belajar terjadi lebih ditentukan oleh cara seseorang mengatur pesan atau informasi, dan bukan ditentukan oleh umur. Proses belajar akan terjadi melalui tahap-tahap *enaktif, ikonik, dan simbolik*.

Dalam kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengkaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks. Perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Pandangan konstruktivistik (Sardiman, 2010;37) yang mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa. Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutakhiran struktur kognitifnya. Guru-guru konstruktivistik yang mengakui dan menghargai dorongan diri manusia/siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri, kegiatan pembelajaran yang dilakukannya akan diarahkan agar terjadi aktivitas konstruksi pengetahuan oleh siswa secara optimal.

Menurut teori humanistik tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Dengan kata lain, siswa telah mampu mencapai aktualisasi diri secara optimal. Teori humanistik cenderung dapat memanfaatkan teori apa saja asal tujuannya tercapai. Beberapa tokoh penganut aliran humanistik di antaranya adalah; a. Kolb, dengan konsepnya tentang empat tahap dalam belajar, yaitu; pengalaman konkret, pengalaman aktif dan reflektif, konseptualisasi, dan eksperimentasi aktif; b. Honey dan Mumford, menggolongkan siswa menjadi 4 yaitu; aktifis, reflektor, teoritis, dan pragmatis; c. Hubermas, membedakan 3 macam atau tipe belajar yaitu; belajar

teknis, belajar praktis, dan belajar emansipatoris. d. Bloom dan Krathwohl, dengan 3 kawasan tujuan belajar yaitu; kognitif, psikomotor, dan afektif. e. Ausubel, walaupun termasuk juga ke dalam aliran kognitifisme, ia terkenal dengan konsep belajar bermakna (*Meaningful learning*). Aplikasi teori humanistik dalam kegiatan pembelajaran cenderung mendorong siswa untuk berpikir induktif. Teori ini juga amat mementingkan faktor pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar.

Belajar menurut pandangan behavioristik, adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi antara stimulus dengan respon. Proses belajar adalah suatu aktifitas positif yang dialami individu atau siswa hingga menunjukkan adanya tingkah laku baru sebagai akibat interaksi antara stimulus dan respon. Melalui teori ini dalam proses belajar selalu ada respon dari diri orang yang belajar yakni tanggapan siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Menurut Anderson (2001:29) dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, atau dikatakan sebagai “ *The Six Categories of the cognitive process dimension and related cognitive processes*” mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan. Berdasarkan tabel diatas jenjang kognitif dapat dikelompokan: dalam Pengetahuan (*Knowledge*), yang disebut C1, menekan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah siswa peroleh secara tepat berkaitan dengan simbol-simbol, terminologi dan peristilahan, fakta-fakta, keterampilan dan prinsip-prinsip,

2) Pemahaman (*Comprehension*), yang disebut C2, berhubungan dengan penguasaan atau mengerti tentang sesuatu. 3) Penerapan (*Aplication*), yang disebut C3, mendemonstrasikan pemahaman mereka berkenaan dengan sebuah abstraksi melalui penggunaannya secara tepat; 4) Analisis (*Analysis*), yang disebut C4, memilah sebuah informasi ke dalam komponen-komponen sedemikian hingga hirarki dan keterkaitan antar ide dalam informasi menjadi jelas; 5) Sintesis (*Synthesis*), yang disebut C5, mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik dan sistem; dan 6) Evaluasi (*Evaluation*), yang disebut C6, membuat penilaian berkenaan dengan nilai sebuah ide, kreasi, cara, atau metode.

Disisi lain menurut Dimiyati, (2009: 10) "Belajar merupakan kegiatan kompleks. Prestasi belajar merupakan kapabilitas, setelah belajar orang memiliki ketrampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari: (i) stimulan yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar". Pendapat ini dapat diartikan bahwa belajar adalah serangkaian proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Dalam hal ini bila tutor memberikan suatu stimulus maka warga belajar akan mengolah stimulus sebagai informasi yang dapat menjadikan warga belajar memiliki pengetahuan baru, lebih dari itu warga belajar tidak hanya mendapat pengetahuan baru tetapi juga keterampilan dan sikap positif prestasi belajar.

Berdasarkan pengertian di atas belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, belajar diartikan juga sebagai pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari intruksi (Gagne, 1992: 66).

Teori pembelajaran harus memasukkan variabel metode pembelajaran. Bila tidak, maka teori itu bukanlah teori pembelajaran. Hal ini penting sebab banyak yang terjadi apa yang dianggap sebagai teori pembelajaran yang sebenarnya adalah teori belajar. Teori pembelajaran selalu menyebutkan metode pembelajaran sedangkan teori belajar sama sekali tidak berurusan dengan metode pembelajaran.

Ketrampilan paling rendah menjadi dasar bagi pembentukan kemampuan yang lebih tinggi dalam hierarki ketrampilan intelektual. Guru harus mengetahui kemampuan dasar yang harus disiapkan. Belajar dimulai dari hal yang paling sederhana dilanjutkan pada yang lebih kompleks (belajar SR, rangkaian SR, asosiasi verbal, diskriminasi, dan belajar konsep) sampai pada tipe belajar yang lebih tinggi (belajar aturan dan pemecahan masalah).

Faktor-faktor yang berproses dalam belajar observasi adalah: Perhatian, mencakup peristiwa peniruan dan karakteristik pengamat, Penyimpanan atau proses mengingat, mencakup kode pengkodean simbolik., Reproduksi motorik, mencakup kemampuan fisik, kemampuan meniru, keakuratan umpan balik. Motivasi, mencakup dorongan dari luar dan penghargaan terhadap diri sendiri.

Skinner mengadakan pendekatan behavioristik untuk menerangkan tingkah laku. Dalam perkembangan psikologi belajar, ia mengemukakan teori operant conditioning. Di mana seorang dapat mengontrol tingkah laku organisme melalui pemberian *reinforcement* yang bijaksana dalam lingkungan relatif besar. Usaha untuk memodifikasi perilaku antara lain dengan proses penguatan yaitu memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan dan memberikan hukuman pada perilaku yang tidak tepat.

2.1.1.3 Pembelajaran Matematika

Teguh Saryanto (2005) ” Media pembelajaran berbantu komputer (studi kasus pemanfaatan *software delphi dan matlab*) ” menyimpulkan bahwa :

1. Pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat memudahkan guru dalam penyampaian pelajaran.
2. Media pembelajaran matematika berbantuan komputer sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika serta dapat meningkatkan efektivitas pendidikan dengan penyelesaian persoalan yang cepat dan akurat.

Sukarman dkk (2002:23) menyatakan bahwa” cara belajar matematika yang baik adalah dengan mempelajari konsep-konsep dan struktur yang terdapat di dalam pokok bahasan beserta hubungan antar konsep dan struktur tersebut. ”

Khusus pembelajaran matematika selain yang disebutkan di atas tutor hendaknya juga mampu mengkaitkan materi yang disajikan dengan kehidupan nyata. Menurut Wardani, Sri (2002:3),” pola pembelajaran matematika yang dapat membuat matematika terasa mudah dan menyenangkan, pembelajaran matematika hendaknya dikaitkan seoptimal mungkin dengan kehidupan dunia nyata dan alam pikiran siswa sehingga bermakna dalam kehidupan siswa dan tidak terasa abstrak.”

Selain yang disebutkan di atas tutor harus berusaha semaksimal mungkin agar warga belajarnya lebih banyak mengerti dan merasa tertarik terhadap materi pelajaran yang disajikan serta merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Rusefendi (2001:383),” bahwa dalam mengajarkan matematika modern kita harus berusaha agar anak-anak itu lebih banyak mengerti dan mengikuti pelajaran matematika dengan gembira, sehingga minatnya dalam matematika akan lebih besar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dapat diwujudkan dengan baik apabila:

1. Tutor mampu mengenal karakteristik dan latar belakang warga belajarnya.
2. Tutor mampu mengembangkan sikap berpartisipatif dan bersahabat dengan warga belajar dalam segala kegiatan pembelajaran.
3. Pelaksanaan pembelajaran dikaitkan dengan kehidupan nyata .
4. Warga belajar mendapat kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran, dengan kata lain tutor tidak lagi mendominasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

5. Tutor harus memiliki kompetensi tinggi sehingga menguasai materi yang akan diajarkan dengan penuh percaya diri.
6. Tutor mampu menampilkan keterampilan membelajarkan warga belajar yang memungkinkan memenuhi kebutuhan warga belajar yang berbeda-beda.
7. Proses pembelajaran menggunakan waktu seefektif mungkin dan mampu mencapai tujuan yang seoptimal mungkin.
8. Materi pelajaran disampaikan sesuai dengan tingkat keabstrakannya yaitu dengan urutan dari konkrit ke semi abstrak, dari semi abstrak ke abstrak sesuai dengan karakteristik matematika yakni spiral hirarki.

Pembelajaran matematika seharusnya mengandung prinsip-prinsip sebagai berikut:

- 1) belajar merupakan kebutuhan bagi warga belajar sehingga minat untuk belajar dalam diri warga belajar akan tumbuh dengan sendirinya,
- 2) motivasi dalam diri warga belajar untuk belajar dan bekerjasama,
- 3) warga belajar lebih mendominasi dalam penggunaan waktu secara aktif,
- 4) pemahaman tutor tentang karakteristik, pertumbuhan dan perkembangan jiwa serta latar belakang warga belajar tinggi,
- 5) pemahaman tutor tentang karakteristik dan tingkat keabstrakan materi pelajaran matematika tinggi,
- 6) tujuan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan dengan strategi dan metode yang tepat,
- 7) pembelajaran berlangsung dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, dan
- 8) penggunaan waktu secara efisien dan memanfaatkan media yang sesuai.

2.1.2 Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika

Proses belajar tanpa memperhatikan siapa yang belajar, materi, lokasi, jenjang pendidikan atau usia pembelajar selalu dipengaruhi oleh persepsi peserta didik. Padahal menurut Prawiradilaga, (2004:132) cara berfikir, minat, atau potensi dapat berkembang dengan baik jika seseorang memiliki persepsi yang memadai. Tujuan belajar sebenarnya adalah mengembangkan persepsi kemudian mewujudkannya menjadi kemampuan-kemampuan yang tercermin dalam cara berfikir, bekerja motorik serta sikap.

Beberapa prinsip dasar persepsi menurut Prawiradilaga (2004:133) yaitu:

- a. persepsi bersifat relatif, yaitu bahwa setiap orang akan memberikan persepsi yang berbeda, sehingga pandangan terhadap sesuatu hal sangat tergantung dari siapa yang melakukan persepsi
- b. persepsi bersifat sangat selektif, yaitu persepsi tergantung pada pilihan,
- c. minat, kegunaan, kesesuaian bagi seseorang persepsi dapat diatur, yaitu agar orang lebih mudah mencerna
- d. lingkungan atau stimulus (materi belajar) persepsi bersifat subjektif, yaitu dipengaruhi oleh harapan atau keinginan tersebut.
- e. persepsi seseorang atau kelompok bervariasi, walaupun mereka berada dalam situasi yang sama. Prinsip ini berkaitan erat dengan perbedaan karakteristik individu, sehingga setiap individu bisa mencerna stimuli dari lingkungan tidak sama dengan individu lainnya.

Persepsi adalah awal dari segala macam kegiatan belajar yang terjadi pada setiap kesempatan, disengaja atau tidak. Prawiradilaga (2004:132) memercayai persepsi sebagai “suatu penerimaan informasi yang rumit, yang diterima atau diekstraksi manusia dari lingkungan, persepsi termasuk penggunaan indera manusia”. Persepsi

terjadi karena setiap manusia memiliki indera untuk menyerap objek-objek serta kejadian disekitarnya. Pada akhirnya, persepsi dapat memengaruhi cara berfikir, bekerja, serta bersikap pada diri seseorang. Hal ini terjadi karena orang tersebut dalam menerima informasi dari lingkungan berhasil melakukan adaptasi sikap, pemikiran, atau perilaku terhadap informasi tersebut.

Berdasarkan prinsip dasar persepsi tersebut, dapat kiranya disimpulkan bahwa persepsi bersifat relatif, selektif, dapat diatur, subjektif dan bervariasi. Dengan demikian seorang guru harus dapat menyampaikan materi ajar yang mudah diserap siswa, melalui pengaturan kedalaman materi, pengaturan laju belajar, selain itu guru harus menyampaikan materi yang menarik, mudah dicerna sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam persepsi baik guru maupun siswa memiliki persepsi masing-masing. Guru dapat membina sikap siswa jika ia berusaha untuk menjadi panutan bagi siswanya. Keberhasilan proses belajar dapat tercapai jika guru berhasil memberikan 'gambaran visual' yang baik bagi siswanya.

Persepsi menurut Slameto (2005: 102) adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam pemikiran/otak manusia. Melalui persepsi manusia akan terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya melalui indera. Sedangkan persepsi menurut Rakhmat (2006: 51), adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi juga merupakan proses dimana kita menafsirkan dan

mengorganisasikan pola stimulus dalam lingkungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa persepsi adalah proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh seorang individu.

Dikarenakan persepsi bertautan dengan cara mendapatkan pengetahuan khusus tentang kejadian pada saat tertentu, maka persepsi terjadi kapan saja stimulus menggerakkan indera. Dalam hal ini persepsi diartikan sebagai proses mengetahui atau Sebagai cara pandang, persepsi timbul karena adanya respon terhadap stimulus. Stimulus yang diterima seseorang sangat kompleks, stimulus masuk ke dalam otak, kemudian diartikan, ditafsirkan serta diberi makna melalui proses yang rumit baru kemudian dihasilkan persepsi.

2.1.2.1 Pengertian Persepsi

Persepsi menurut Chaplin (2001: 358) adalah kesadaran intuitif mengenai kebenaran langsung atau keyakinan yang serta merta mengenai sesuatu. Sedangkan menurut Walgito (2003:53) persepsi merupakan suatu bentuk atau proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme atau individu sehingga merupakan sesuatu yang berarti, dan merupakan aktivitas menyatu dalam diri individu. Karena merupakan aktivitas yang menyatu, maka seluruh pribadi, seluruh apa yang ada dalam diri individu aktif berperan dalam persepsi itu. Lebih lanjut Walgito menyatakan dengan persepsi individu dapat menyadari, dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada disekitarnya dan juga tentang keadaan diri yang bersangkutan. Dalam persepsi stimulus dapat datang dari luar dan dari dalam individu

yang bersangkutan. Seluruh yang ada dalam individu seperti perasaan, pengalaman, kerangka acuan, kemampuan berfikir, dan aspek-aspek lain.

Persepsi seseorang dapat dipengaruhi berbagai faktor, baik faktor intern maupun faktor ekstern individu seperti stimulus dan lingkungan dimana persepsi itu berlangsung. Kejelasan stimulus akan banyak berpengaruh dalam persepsi. Menurut Walgito (2003:55) bila stimulus itu berujud benda-benda bukan manusia, maka ketepatan persepsi lebih terletak pada individu yang mengadakan persepsi, karena benda-benda yang dipersepsi tersebut tidak ada usaha untuk mempengaruhi yang mempersepsi. Dalam penelitian ini yang dipersepsi adalah bukan manusia melainkan mata pelajaran, sehingga persepsi siswa terhadap mata pelajaran Matematika adalah tergantung kepada siswa itu sendiri. Secara psikologis, pengalaman, perasaan, kemampuan berfikir, kerangka acuan, motivasi akan berpengaruh pada diri siswa dalam mengadakan persepsi. Faktor lainnya adalah lingkungan yang melatarbelakangi stimulus. Bila mata pelajaran matematika yang dipersepsi atas dasar pengalaman siswa merupakan pengalaman yang menyenangkan, maka hasilnya akan berbeda dengan siswa yang pengalamannya sebaliknya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas persepsi adalah suatu proses dimana individu mengorganisasikan dan menafsirkan kesan-kesan indera mereka untuk memberikan makna terhadap lingkungannya yang dialami oleh setiap orang dalam memahami setiap informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan dan penciuman.

2.1.2.2 Pembentukan Persepsi

Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia (Slameto, 2005:102). Melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, setelah itu terjadi Proses seleksi terjadi pada saat seseorang memperoleh informasi, maka akan berlangsung proses penyeleksian pesan tentang mana pesan yang dianggap penting dan tidak penting. interpretasi berlangsung ketika yang bersangkutan memberi tafsiran atau makna terhadap informasi tersebut.

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi menurut Hamalik (2001: 32) adalah :

1. Kemampuan dan keterbatasan fisik dari alat indera dapat mempengaruhi persepsi untuk sementara waktu ataupun permanen.
2. Kondisi lingkungan.
3. Pengalaman masa lalu. Bagaimana cara individu untuk menginterpretasikan atau bereaksi terhadap suatu stimulus tergantung dari pengalaman masa lalunya.
4. Kebutuhan dan keinginan. Ketika seorang individu membutuhkan atau
5. Menginginkan sesuatu maka ia akan terus berfokus pada hal yang dibutuhkan dan diinginkannya tersebut.
6. Kepercayaan, prasangka dan nilai. Individu akan lebih memperhatikan dan menerima orang lain yang memiliki kepercayaan dan nilai yang sama dengannya.

Persepsi juga merupakan keadaan internal seseorang atau individu yang menjadi nyata apabila orang tersebut berhadapan dengan obyek atau benda dan peristiwa serta merupakan kesiapan mental dan kecenderungan memberikan respon untuk dapat bereaksi pada orang, obyek, atau ide. Persepsi merupakan perwujudan perasaan seseorang serta penilaian terhadap suatu obyek yang didasarkan pada pengetahuan, pemahaman, pendapat, dan keyakinan maupun gagasan-gagasan terhadap suatu

obyek sehingga menghasilkan suatu kecenderungan untuk bertindak pada suatu obyek. Obyek persepsi dapat berupa manusia atau non manusia seperti benda, gagasan, konsep, dan lainnya, dapat juga berupa aktivitas belajar, benda, misalnya mata pelajaran pelajaran Matematika.

Persepsi siswa terhadap pelajaran matematika merupakan pengorganisasian keyakinan, perasaan, dan kecenderungan perilaku yang relatif bersifat permanen pada mata pelajaran matematika. Komponen perasaan mengacu pada emosi yang berhubungan dengan obyek. Apakah obyek tersebut menyenangkan atau tidak menyenangkan, disukai atau tidak disukai. Emosi inilah yang memberikan persepsi karakter yang bersifat mendorong.

Kecenderungan tindakan merujuk pada kesiapan tingkah laku yang berkaitan dengan persepsi. Jika seseorang memiliki persepsi positif terhadap suatu obyek, ia akan cenderung memihak, membantu, atau mendukung obyek tersebut. Jika persepsinya negatif, ia akan cenderung menghindari obyek tersebut. Dengan demikian, bila seorang siswa mempunyai persepsi yang positif terhadap mata pelajaran matematika, ia akan mempelajari pelajaran matematika dengan senang hati. Tetapi kalau persepsinya negatif, ia akan menghindarinya. Ia tidak akan bertanya mengenai pelajaran matematika, dan tentu saja ia akan enggan mendiskusikan mata pelajaran ini dengan teman-temannya.

Setiap siswa dapat memiliki persepsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Sekalipun secara teoritis persepsi dapat dibedakan antara persepsi positif dan persepsi negatif, namun perbedaan persepsi di antara siswa hanyalah perbedaan dalam kadar atau bobot dari persepsi yang mereka miliki terhadap pelajaran matematika. Perbedaan persepsi yang ada di antara siswa dapat ditunjukkan oleh skor yang diperoleh setiap siswa pada suatu skala persepsi yang khusus disusun untuk penelitian ini.

Persepsi dalam penelitian ini adalah yang terkait dengan mata pelajaran yaitu persepsi siswa terhadap pelajaran matematika yang merupakan keadaan internal siswa, berupa kecenderungan atau kesiapan memberikan respon meliputi dimensi: (1) persepsi terhadap tujuan dan isi pelajaran matematika, (2) persepsi terhadap cara mempelajari mata pelajaran matematika, (3) persepsi sistem penyampaian materi pelajaran matematika, dan (4) persepsi terhadap upaya memperdalam mata pelajaran.

2.1.3 Media Pembelajaran

Proses komunikasi, media hanyalah satu dari tiga komponen yang harus ada, yaitu sumber informasi, penerima informasi dan media. Jika satu saja dari tiga komponen ini tidak ada maka proses komunikasi tidak mungkin terjadi. Karena itu media mempunyai makna jika kedua komponen yang lain ada (Prastati, 2001: 3). Dari kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah unsur penting dalam berkomunikasi.

2.1.3.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara. Makna umumnya adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Schramm dalam Arsyad (2002: 6) mendefinisikan media lebih khusus yaitu teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2002: 3) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam perlu diperhatikan dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu untuk meningkatkan rangsangan warga belajar dalam kegiatan belajar.

Menurut Rohani (2007: 9-10) fungsi media pembelajaran adalah: menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, memperjelas informasi pada waktu tatapmuka dalam proses pembelajaran, melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan pembelajaran, mendorong motivasi belajar, meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam menyampaikannya, menambah variasi dalam penyajian materi, menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan, memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru, serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat lebih produktif, memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya, mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru, peserta didik dengan peserta didik serta dengan lingkungannya, mencegah terjadinya verbalisme, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat, dapat menimbulkan semangat, yang lesu menjadi berairah, pelajaran berlangsung menjadi lebih hidup, mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan, dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.

Media pembelajaran, baik itu berupa media visual, audiovisual maupun media yang lainnya sangatlah bermanfaat baik bagi warga belajar maupun tutor dan sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi makin memperkaya baik jenis maupun fungsi media bagi pendidikan. Dalam kaitan ini, maka pembahasan akan dititik beratkan pada media pembelajaran dengan menggunakan komputer.

2.1.3.2 Pemanfaatan Media Komputer dalam Pembelajaran

Pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner dalam Arsyad (2005) ”ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*)”.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Dale, 2009). Pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh warga belajar. Dale menggambarkan bentuk kerucut, hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu.

Ada kemungkinan rendahnya nilai kompetensi warga belajar disebabkan oleh strategi penyampaian pelajaran kurang tepat. Dalam hal ini tutor mungkin kurang atau tidak memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Diantaranya tutor dalam menyampaikan pengajaran sering mengabaikan penggunaan media, padahal media itu berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar dan pada gilirannya akan meningkatkan prestasi belajar warga belajar.

Peranan media dalam proses pembelajaran menurut Gerlac dan Ely (1971:285) ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran: 1) media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian, 2) media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, 3) media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Begitu juga, Ibrahim (2002:12) mengemukakan fungsi atau peranan media dalam proses pembelajaran antara lain: 1) dapat menghindari verbalisme, 2) membangkitkan minat atau motivasi, menarik perhatian, 3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, 4) mengaktifkan siswa dalam belajar dan, 5) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Perlu disadari bahwa mutu pendidikan yang tinggi baru dapat dicapai jika proses pembelajaran yang diselenggarakan di kelas efektif dan fungsional bagi pencapaian kompetensi yang dimaksud. Oleh sebab itu usaha meningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas dari usaha memperbaiki proses pembelajaran. Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional, maka fungsi media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna warga belajar terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memperkembangkan dan memperkayakan lagi topik yang disampaikan. Penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran bukan saja dapat memperbaiki kualitas pengajaran bahkan dapat mengubah kepentingan sesuatu topik dalam penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat membantu pelajar memahami konsep dan prinsip matematik dengan mudah dan efektif. Pelajar juga memiliki sikap yang lebih positif dan berupaya menyelesaikan masalah yang lebih kompleks.

Kumpulan pelajar yang belajar dengan komputer mempunyai kemampuan mengingat hasil belajar masa yang lebih lama. Penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran melibatkan beberapa aplikasi seperti spreadsheet, multimedia dan internet. Penggunaan software seperti microsoft-excell, microsoft-word, *microsoft powerpoint* dapat menarik minat warga belajar terhadap pembelajaran. Komputer juga merupakan media pengajaran yang dapat menarik minat belajar dan menganggap belajar sebagai sesuatu yang menyenangkan.

Efektifitas penggunaan media pembelajaran sangat tergantung pada derajat kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan. Disamping itu tergantung juga pada keahlian guru dalam menggunakan media tersebut. Dalam hal ini Dick & Carey menyatakan bahwa "salah satu keputusan yang paling penting dalam merancang pembelajaran ialah dengan menggunakan media yang sesuai dalam rangka penyampaian pesan-pesan pembelajaran".

Menurut Miarso (2004) ”media yang dirancang dengan baik dalam batas tertentu dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dalam diri siswa yang belajar”. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara warga belajar dengan media atau secara tidak langsung antara warga belajar dengan sumber pesan atau tutor. Media berhasil membawakan pesan belajar bila kemudian terjadi perubahan kualitas dalam diri warga belajar. Perlu kita diketahui bahwa teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi informasi harus disadari telah mampu membuat berbagai cara untuk mempermudah penyampaian informasi, seperti misalnya teknologi program *power point* dan film drama. Merupakan suatu hal yang menarik untuk melakukan suatu percobaan dengan penggunaan media belajar program Power Point dalam pembelajaran Matematika.

Komputer dirujuk sebagai media dalam pembelajaran matematika, karena pada pokok bahasan geometri (dimensi tiga) warga belajar sangat sulit memahami unsur-unsur bangun ruang jika digambarkan pada whiteboard (dimensi dua). Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menggambarkan bentuk sesungguhnya bangun ruang tersebut. Melalui media komputer bentuk-bentuk bangun ruang dapat dilihat berdasarkan beberapa sudut, dan dapat dipahami oleh warga belajar. Sehingga jika dikemas secara khusus dan menarik akan dapat meningkatkan pemahaman warga belajar terhadap materi ajar baik yang bersifat abstrak dapat disajikan secara nyata.

2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Uno (2008:23). Motivasi untuk belajar adalah penting dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi merupakan pendorong yang dapat melahirkan kegiatan bagi seseorang. Seseorang yang bersemangat untuk menyelesaikan suatu kegiatan karena ada motivasi yang kuat dalam dirinya. Motivasi merupakan faktor yang menentukan dan berfungsi menimbulkan, mendasari, dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya pencapaian tujuan sehingga motivasinya akan semakin besar akan gigih, tidak mau menyerah, giat membaca buku untuk meningkatkan prestasinya dalam belajar. Sebaliknya, mereka yang lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada mata pelajaran, meninggalkan pelajaran, akibatnya banyak mengalami kesulitan belajar.

2.1.4.1 Pengertian Motivasi

Menurut Suciati, (2001: 41) istilah motivasi berasal dari bahasa Latin, kata “*movere*” yang berarti “menggerakkan”. Menurut Siagian (2004:142) berbagai hal yang biasanya terkandung dalam berbagai definisi tentang motivasi antara lain adalah keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dorongan dan insentif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa suatu motif adalah keadaan kejiwaan yang mendorong, mengaktifkan atau menggerakkan dan motif itulah yang mengarahkan dan

menyalurkan perilaku, sikap, dan tindak tanduk seseorang yang selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan, termasuk dalam mencapai prestasi belajar yang terbaik.

Sedangkan Suciati (2001: 41) menjelaskan motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menibulkan perilaku tertentu, dan yang memberi arah dan ketahanan (*persistence*) pada tingkah laku tersebut. Dengan arti kata “motif “ itu, maka motivasi dapat diartikan “ sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendesak.

Djamarah (2002: 63) menyatakan motivasi berfungsi sebagai “ pendorong timbulnya aktivitas, sebagai pengarah, dan sebagai penggerak untuk melakukan suatu pekerjaan”. Sedangkan menurut Sardiman (2004: 50) motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi belajar siswa. Dengan demikian motivasi mempunyai arti yang sangat penting dalam belajar. Minat tanpa disertai dengan motivasi hanyalah sekedar berminat, tetapi belum tentu berbuat.

Kemudian menurut Purwanto (2004: 73) motivasi mempunyai tujuan yaitu “ untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu”.

Motivasi berasal sari kata motif yang dapat dikatakan kekuatan yang terdapat dalam diri individu yang menyebabkan seseorang bertindak atau berbuat (Uno, 2007:3). Di

dalam motivasi tercakup konsep seperti keinginan untuk berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan dan keingintahuan seseorang terhadap sesuatu.

Menurut Ahmadi (2001:193) motivasi di artikan sebagai keinginan untuk mencurahkan segala tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses ini dirangsang oleh kemampuan untuk memenuhi kebutuhan idividu, artinya dengan didasari atas pemenuhan kebutuhannya maka seseorang akan terpacu untuk melakukan sesuatu usaha sehingga pada akhirnya akan dapat memenuhi apa yang dibutuhkannya dan terwujud dalam bentuk perilaku tertentu.

Motivasi adalah suatu kecenderungan berdasarkan beberapa bentuk aktifitas mental atau perilaku tampak dengan sendirinya, motivasi juga mengubah pola perilaku, tujuan perilaku dan merupakan peristiwa yang dapat mengubah pola perilaku tertentu, dan yang memberi arah dan ketahanan (persistense) pada tingkah laku tersebut. Motivasi adalah kekuatan yang tersembunyi didalam diri kita, yang mendorong kita berkelakuan dan bertindak dengan cara yang khas. Kadang kekuatan itu berpangkal pada naluri, kadang pula berpangkal pada suatu keputusan rasional; tetapi lebih sering lagi hal itu merupakan perpaduan dari kedua proses tersebut.

Mc.Donald dalam Purwanto (2004: 204) memberikan sebuah definisi tentang motivasi sebagai suatu perubahan tenaga didalam diri/pribadi seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Definisi ini berisi tiga hal utama yang dijabarkan sebagai berikut: 1) Motivasi dimulai dengan

suatu perubahan tenaga dalam diri seseorang. Kita berasumsi, bahwa setiap perubahan motivasi mengakibatkan beberapa perubahan tenaga di dalam sistem neurofisiologis dari pada organisme manusia. Banyaknya "motives" yang kepastian hakikatnya organis dari perubahan tenaganya tidak diketahui misalnya keinginan untuk dihargai dan diakui tidak dapat diterangkan tetapi dapat diasumsikan. Dasar organ dan perubahan tenaga lainnya dapat diketahui misalnya haus, lapar, dan lelah.

2) Motivasi ditandai oleh dorongan aktif. Banyaknya istilah yang dipakai untuk menerangkan tentang keadaan "perasaan" ini. Secara subyektif keadaan ini dapat dicirikan sebagai "emosi".

Dorongan motivasi efektif yang kuat sering nyata dalam tingkah laku, misalnya kata-kata kasar, bentakan, suara nyaring/teriakan, pukulan kemeja dan sebagainya. Dilain pihak ada pula dorongan efektif yang sulit untuk diamati. Misalnya anak tenang-tenang duduk bekerja dimejanya, tampak kurang nyatanya dorongan efektif pada anak itu, padahal ia mempunyai dorongan kuat berupa manifestasi perubahan psikologis yang terjadi dalam dirinya.

3) Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi mencapai tujuan. Orang yang termotivasi, membuat reaksi-reaksi yang mengarahkan dirinya kepada usaha mencapai tujuan, untuk mengurangi ketegangan yang ditimbulkan oleh perubahan tenaga di dalam dirinya, dengan perkataan lain, motivasi memimpin kearah reaksi-reaksi mencapai tujuan, misalnya untuk dapat dihargai dan diakui oleh orang lain.

Berdasarkan sumbernya motivasi menurut Uno (2007:73) dapat dibagi dua, yaitu: (a) motivasi instrinsik; motivasi instrinsik mengacu pada faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sehingga dalam melakukan sesuatu tidak diperlukan rangsangan dari luar. Didalam belajar keinginan untuk menambah pengetahuan merupakan faktor instrinsik pada semua orang; (b) motivasi ekstrinsik; motivasi ekstrinsik mengacu kepada faktor-faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Motivasi ekstrinsik biasanya berupa penghargaan, pujian, hukuman atau celaan. Motivasi yang berasal dari dalam lebih menguntungkan dalam belajar karena dapat bertahan lebih lama. Hal ini disebabkan dorongan belajar yang timbul merupakan suatu kebutuhan keharusan untuk menjadi orang terdidik dan berilmu pengetahuan. Sedangkan motivasi yang berasal dari luar dapat diberikan oleh seseorang atau tutor dengan jalan mengatur kondisi dan situasi belajar agar lebih kondusif.

Menurut Sadiman (2006-11), dikatakan bahwa manusia hidup itu memiliki berbagai kebutuhan, yaitu:

- 1) Kebutuhan untuk berbuat sesuatu aktifitas.
- 2) Kebutuhan untuk menyenangkan orang lain.
- 3) Kebutuhan untuk mencapai hasil.
- 4) Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan.

Motivasi yang selalu berkait dengan kebutuhan, tentu akan berubah-ubah atau bersifat dinamis, sesuai dengan soal kebutuhan itu maka timbulah teori tentang motivasi, yaitu: kebutuhan fisiologis, seperti lapar, haus, kebutuhan untuk istirahat, dan sebagainya. Kebutuhan akan keamanan (*security*), yakni rasa aman, bebas dari

rasa takut dan kecemasan. Kebutuhan akan cinta kasih: kasih, rasa diterima dalam suatu masyarakat atau golongan (keluarga, sekolah, kelompok).

Menurut Abin Samsudin (2000; 33) motivasi belajar terdiri atas 8 aspek belajar terdiri Berdasarkan beberapa aspek: (1) durasi kegiatan, yaitu berapa lama kemampuan penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan, (2) frekuensi kegiatan, yaitu berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode tertentu, (3) persistensi, yaitu ketetapan dan kelekatan pada tujuan kegiatan, (4) ketabahan, yaitu keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan, (5) devosi, yaitu pengorbanan untuk mencapai tujuan, (6) tingkat aspirasi, yaitu sasaran dan target yang akan dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, (7) tingkat kualifikasi, yaitu prestasi yang dicapai dari kegiatan, dan (8) arah sikap, yaitu sasaran kegiatan belajar.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas maka yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar siswa untuk mencapai kemampuan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

2.1.4.2 Teori Motivasi

Abin Syamsuddin (2003:33) mengemukakan dalam konteks studi psikologi, bahwa untuk memahami motivasi individu dapat dilihat dari beberapa indikator: (1) durasi kegiatan; (2) frekuensi kegiatan; (3) persistensi pada kegiatan; (4) ketabahan,

keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan; (5) devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan; (6) tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan; (7) tingkat kualifikasi prestasi atau produk (out put) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan; (8) arah sikap terhadap sasaran kegiatan.

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/02/06/teori-teori-motivasi/> antara lain: (1) teori Abraham H. Maslow (teori kebutuhan); (2) teori McClelland (teori kebutuhan Berprestasi); (3) teori Clyton Alderfer (Teori ERG); (4) teori Herzberg (teori dua faktor); (5) teori keadilan; (6) teori penetapan tujuan; (7) teori Victor H. Vroom (teori harapan); (8) teori penguatan dan modifikasi perilaku; dan (9) teori kaitan imbalan dengan prestasi.

1. Teori Abraham H. Maslow (Teori Kebutuhan)

Teori motivasi yang dikembangkan Maslow dalam Uno (2007: 40) berpendapat bahwa manusia mempunyai lima tingkat/hierarki kebutuhan, yaitu: (1) kebutuhan fisiologikal (*physiological needs*), seperti: rasa lapar, haus, istirahat dan sex; (2) kebutuhan rasa aman (*safety needs*), tidak dalam fisik semata, tetapi juga mental, psikologikal dan intelektual; (3) kebutuhan akan kasih sayang (*love needs*); (4) kebutuhan akan harga diri (*esteem needs*), yang pada umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol status; dan (5) aktualisasi diri (*self actualization*), dalam arti tersedianya kesempatan bagi seseorang untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya sehingga berubah menjadi kemampuan nyata.

2. Teori Mc Clelland (Teori Kebutuhan Berprestasi)

McClelland dikenal tentang teori kebutuhan untuk mencapai prestasi atau *Need for Achievement* (N.Ach) yang menyatakan bahwa motivasi berbeda-beda, sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi. Kebutuhan akan prestasi tersebut sebagai keinginan: “Melaksanakan sesuatu tugas atau pekerjaan yang sulit. Menguasai, memanipulasi, atau mengorganisasi obyek-obyek fisik, manusia, atau ide-ide melaksanakan hal-hal tersebut secepat mungkin dan seindependen mungkin, sesuai kondisi yang berlaku. Mengatasi kendala-kendala, mencapai standar tinggi. Mencapai performa puncak untuk diri sendiri. Mampu menang dalam persaingan dengan pihak lain. Meningkatkan kemampuan diri melalui penerapan bakat secara berhasil.”

Menurut McClelland karakteristik orang yang berprestasi tinggi (*high achievers*) memiliki tiga ciri umum yaitu : (1) sebuah preferensi untuk mengerjakan tugas-tugas dengan derajat kesulitan moderat; (2) menyukai situasi-situasi di mana kinerja mereka timbul karena upaya-upaya mereka sendiri, dan bukan karena faktor-faktor lain, seperti kemujuran misalnya; dan (3) menginginkan umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan mereka, dibandingkan dengan mereka yang berprestasi rendah.

3. Teori Clyton Alderfer (Teori “ERG”)

Teori Alderfer dalam Uno (2007: 43) dikenal dengan akronim “ERG” . Akronim “ERG” dalam teori Alderfer merupakan huruf-huruf pertama dari tiga istilah yaitu : E = *Existence* (kebutuhan akan eksistensi), R = *Relatedness* (kebutuhan untuk berhubungan dengan pihak lain, dan G = *Growth* (kebutuhan akan pertumbuhan)

Jika makna tiga istilah tersebut didalami akan tampak dua hal penting. Pertama, secara konseptual terdapat persamaan antara teori atau model yang dikembangkan oleh Maslow dan Alderfer. Karena “*Existence*” dapat dikatakan identik dengan hierarki pertama dan kedua dalam teori Maslow; “*Relatedness*” senada dengan hierarki kebutuhan ketiga dan keempat menurut konsep Maslow dan “*Growth*” mengandung makna sama dengan “*self actualization*” menurut Maslow. Kedua, teori ini menekankan bahwa berbagai jenis kebutuhan manusia itu diusahakan pemuasannya secara serentak. Apabila teori ini disimak lebih lanjut akan tampak bahwa: 1) Makin tidak terpenuhinya suatu kebutuhan tertentu, makin besar pula keinginan untuk memuaskannya; 2) Kuatnya keinginan memuaskan kebutuhan yang “lebih tinggi” semakin besar apabila kebutuhan yang lebih rendah telah dipuaskan; dan 3) Sebaliknya, semakin sulit memuaskan kebutuhan yang tingkatnya lebih tinggi, semakin besar keinginan untuk memuaskan kebutuhan yang lebih mendasar. Manusia karena menyadari keterbatasannya, seseorang dapat menyesuaikan diri pada kondisi obyektif yang dihadapinya dengan antara lain memusatkan perhatiannya kepada hal-hal yang mungkin dicapainya.

4. Teori Herzberg (Teori Dua Faktor)

Ilmuwan ketiga yang diakui telah memberikan kontribusi penting dalam pemahaman motivasi Herzberg dalam Uno (2007: 43). Teori yang dikembangkannya dikenal dengan “ Model Dua Faktor” dari motivasi, yaitu faktor motivasional dan faktor hygiene atau “pemeliharaan”.

Menurut teori ini yang dimaksud faktor motivasional adalah hal-hal yang mendorong berprestasi yang sifatnya intrinsik, yang berarti bersumber dalam diri seseorang, sedangkan yang dimaksud dengan faktor hygiene atau pemeliharaan adalah faktor-faktor yang sifatnya ekstrinsik yang berarti bersumber dari luar diri yang turut menentukan perilaku seseorang dalam kehidupan seseorang.

Menurut Herzberg, yang tergolong sebagai faktor motivasional antara lain ialah pekerjaan seseorang, keberhasilan yang diraih, kesempatan bertumbuh, kemajuan dalam karier dan pengakuan orang lain. Sedangkan faktor-faktor hygiene atau pemeliharaan mencakup antara lain status seseorang dalam organisasi, hubungan seorang individu dengan atasannya, hubungan seseorang dengan rekan-rekan sekerjanya, teknik penyeliaan yang diterapkan oleh para penyelia, kebijakan organisasi, sistem administrasi dalam organisasi, kondisi kerja dan sistem imbalan yang berlaku. Salah satu tantangan dalam memahami dan menerapkan teori Herzberg ialah memperhitungkan dengan tepat faktor mana yang lebih berpengaruh kuat dalam kehidupan seseorang, apakah yang bersifat intrinsik atautkah yang bersifat ekstrinsik.

5. Teori Keadilan

Inti teori ini terletak pada pandangan bahwa manusia terdorong untuk menghilangkan kesenjangan antara usaha yang dibuat bagi kepentingan organisasi dengan imbalan yang diterima. Artinya, apabila seseorang mempunyai persepsi bahwa imbalan yang diterimanya tidak memadai, dua kemungkinan dapat terjadi, yaitu: 1) seorang akan berusaha memperoleh imbalan yang lebih besar, atau, 2) mengurangi intensitas usaha yang dibuat dalam melaksanakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, Uno (2007: 49).

Persepsi seseorang biasanya menggunakan empat hal untuk pembandingan, yaitu: 1) harapannya tentang jumlah imbalan yang dianggapnya layak diterima berdasarkan kualifikasi pribadi, seperti pendidikan, keterampilan, sifat pekerjaan dan pengalamannya; 2) imbalan yang diterima oleh orang lain dalam organisasi yang kualifikasi dan sifat pekerjaannya relatif sama dengan yang bersangkutan sendiri; 3) imbalan yang diterima oleh pegawai lain di organisasi lain di kawasan yang sama serta melakukan kegiatan sejenis; 4) peraturan perundang-undangan yang berlaku mengenai jumlah dan jenis imbalan yang merupakan hak para pegawai

6. Teori Penetapan Tujuan (*Goal Setting Theory*)

Edwin Locke dalam Uno (2007: 49) mengemukakan bahwa dalam penetapan tujuan memiliki empat macam mekanisme motivasional yakni: (a) tujuan-tujuan mengarahkan perhatian; (b) tujuan-tujuan mengatur upaya; (c) tujuan-tujuan

meningkatkan persistensi; dan (d) tujuan-tujuan menunjang strategi-strategi dan rencana-rencana kegiatan. Bagan berikut ini menyajikan tentang model instruktif tentang penetapan tujuan.

7. Teori Victor H. Vroom (Teori Harapan)

Victor H. Vroom, mengetengahkan suatu teori yang disebutnya sebagai “ Teori Harapan”. Menurut teori ini, motivasi merupakan akibat suatu hasil dari yang ingin dicapai oleh seorang dan perkiraan yang bersangkutan bahwa tindakannya akan mengarah kepada hasil yang diinginkannya itu. Artinya, apabila seseorang sangat menginginkan sesuatu, dan jalan tampaknya terbuka untuk memperolehnya, yang bersangkutan akan berupaya mendapatkannya. Teori harapan berkata bahwa jika seseorang menginginkan sesuatu dan harapan untuk memperoleh sesuatu itu cukup besar, yang bersangkutan akan sangat terdorong untuk memperoleh hal yang diinginkannya itu.

8. Teori Penguatan dan Modifikasi Perilaku

Berbagai teori atau model motivasi yang telah dibahas di muka dapat digolongkan sebagai model kognitif motivasi karena didasarkan pada kebutuhan seseorang berdasarkan persepsi orang yang bersangkutan berarti sifatnya sangat subyektif. Perilakunya pun ditentukan oleh persepsi tersebut, Uno (2007: 40)

Teori ini dikenal dengan “hukum pengaruh” yang menyatakan bahwa manusia cenderung untuk mengulangi perilaku yang mempunyai konsekuensi yang menguntungkan dirinya dan mengelakkan perilaku yang mengakibatkan timbulnya konsekuensi yang merugikan.

9. Teori Kaitan Imbalan dengan Prestasi.

Bertitik tolak dari pandangan bahwa tidak ada satu model motivasi yang sempurna, dalam arti masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, para ilmuwan terus menerus berusaha mencari dan menemukan sistem motivasi yang terbaik, dalam arti menggabung berbagai kelebihan model-model tersebut menjadi satu model, dalam Uno (2007: 51).

Menurut model ini, motivasi seorang individu sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Termasuk pada faktor internal adalah : (a) persepsi seseorang mengenai diri sendiri; (b) harga diri; (c) harapan pribadi; (d) kebutuhan; (e) keinginan; (f) kepuasan kerja; (g) prestasi kerja yang dihasilkan. Sedangkan faktor eksternal mempengaruhi motivasi seseorang, antara lain ialah : (a) jenis dan sifat pekerjaan; (b) kelompok kerja dimana seseorang bergabung; (c) organisasi tempat bekerja; (d) situasi lingkungan pada umumnya; (e) sistem imbalan yang berlaku dan cara penerapannya.

2.1.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arahan pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan demikian menurut W.S. Winkel (2006:150). Pentingnya suatu dorongan untuk belajar karena belajar merupakan suatu kebutuhan. Kebutuhan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan baik, kebutuhan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik akan memberikan dorongan belajar yang semakin tinggi sehingga akan selalu berusaha untuk menciptakan kondisi yang mengarahkan kepada aktivitas belajar, dengan demikian motivasi belajar sangat penting bagi warga belajar. Hal ini dinyatakan secara tegas oleh Nana Sudjana (2001:60) bahwa "kegiatan belajar siswa dapat terjadi apabila siswa ada perhatian dan dorongan terhadap stimulus belajar". Motivasi belajar yang khas adalah dalam menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar, warga belajar yang memiliki motivasi kuat, akan memiliki energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi untuk belajar mata pelajaran matematika dapat diberikan oleh guru dan orang tua sebagai motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri siswa, karena motivasi menurut Sardiman (2004: 85-86) pada dasarnya terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Motivasi intrinsik.

Yang dimaksud motivasi intrinsik yaitu motif – motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

2. Motivasi ekstrinsik.

Yang dimaksud motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif dan fungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Banyak faktor yang dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi warga belajar yaitu:

- 1) Memberi angka, angka dalam hal ini sebagai simbol nilai dari kegiatan belajarnya. Banyak warga belajar yang utama justru untuk mencapai angka yang baik sehingga yang dikejar biasanya nilai ulangan atau nilai raport yang baik.
- 2) Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian, karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak menarik bagi seseorang yang tidak senang atau tidak berbakat untuk pekerjaan tersebut.
- 3) Saingan/kompetisi. Saingan atau kompetisi digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar warga belajar. Persaingan, baik persaingan individual atau persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar warga belajar.
- 4) *Ego-involvement* yaitu menumbuhkan kesadaran kepada warga belajar agar merasa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah suatu bentuk motivasi yang sangat penting penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol harga diri.
- 5) Memberi ulangan, warga belajar akan lebih giat belajar apabila mengetahui akan ada ulangan.
- 6) Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil dari pekerjaan, apalagi bila ada kemajuan akan mendorong warga belajar lebih giat lagi untuk belajar.

- 7) Pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus membangkitkan harga diri.
- 8) Hukuman sekaligus *reincemen* yang negatif tetapi bila diberikan secara tepat dan bijak dapat menjadi alat motivasi.
- 9) Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik memang ada motivasi untuk belajar, dengan demikian prestasinya akan lebih baik,
- 10) Tujuan yang diakui, rumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh warga belajar akan merupakan alat motivasi yang sangat penting sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai karena sangat berguna dan menguntungkan maka timbul gairah untuk terus belajar.

Selain faktor diatas berikut ini juga merupakan faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi dalam belajar, yaitu:

- 1) Bahan pelajaran yang dapat dihayati warga belajar.
- 2) Warga belajar menyadari tujuan yang sedang dipelajarinya.
- 3) Bahan yang disajikan sesuai dengan bakat, kecerdasan, atau pengalaman anak.
- 4) Sistem evaluasi yang teratur dan setiap kesalahan diperbincangkan bersama.
- 5) Pujian dan perhatian dari pihak tutor dan orangtua.
- 6) Sistem evaluasi yang hanya dititik beratkan kepada hapalan saja akan mengurangi motivasi belajar.
- 7) Hubungan tutor dan warga belajar yang terjalin baik.

Motivasi pada kegiatan belajar, mempunyai peranan yang sangat menentukan, kegiatan akan bermakna dan berhasil guna jika individu itu terdorong untuk belajar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar akan sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran dan juga mempengaruhi perestasi belajar warga belajar.

2.1.3.3 Fungsi Motivasi

Motivasi belajar berguna untuk menumbuhkan gairah dalam belajar. Semangat yang timbul mengakibatkan seseorang merasa senang ketika melakukan kegiatan belajar, tanpa ada faktor tekanan atau paksaan dari orang lain. Hal tersebut di atas didukung oleh pendapat Sardiman (2004: 90) yang mengungkapkan bahwa motivasi berperan sebagai berikut.

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah yang hendak dicapai.
3. Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan itu dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan termasuk belajar. Motivasi akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut, tetapi motivasi juga dipengaruhi oleh tujuan. Makin tinggi dan berarti suatu tujuan, makin besar motivasinya, dan makin besar motivasinya makin kuat kegiatan yang dilaksanakan

(Sukmadinata, 2004:61). Dengan demikian jelas bahwa seseorang yang memiliki tujuan yang besar dan penting maka dia akan semakin termotivasi untuk melakukan kegiatan guna menunjang keberhasilan tujuannya. Lebih Lanjut, Sukmadinata (2004:62) menyatakan motivasi berfungsi (1) mengarahkan, (2) mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan.

Pemberian motivasi tidak dapat dipisahkan dengan konsep kebutuhan manusia. Maslow dalam Sukmadinata (2004:68) membagi keseluruhan motif yang mendorong perbuatan individu, atas lima kategori yang membentuk suatu hierarki dari yang terendah ke yang tertinggi, yaitu:

- 1) motif fisiologis, yaitu dorongan-dorongan untuk memenuhi kebutuhan jasmaniah, seperti kebutuhan akan makan, minum, dan lain-lain.
- 2) motif pengamanan, yaitu dorongan-dorongan untuk menjaga atau melindungi diri dari gangguan,
- 3) motif persaudaraan dan kasih sayang, yaitu motif untuk membina hubungan baik, dengan orang lain.
- 4) motif harga diri, yaitu motif untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan, dan penghormatan dari orang lain
- 5) motif aktualisasi diri.

Lebih lanjut menurut Maslow, pada umumnya motif yang lebih tinggi akan muncul apabila motif dibawahnya telah terpenuhi. Meskipun demikian tidak mustahil terjadi kekecualian, bahwa motif yang lebih tinggi meskipun motif dibawahnya belum terpenuhi.

Sejalan dengan jenjang kebutuhan menurut Maslow tersebut, Kenneth dalam Uno (2008:68) mengemukakan berbagai kebutuhan yang mempengaruhi perilaku individu

dalam organisasi sebagai berikut: (1) kebutuhan hidup, (2) kebutuhan keamanan, (3) kebutuhan berafiliasi, (4) kebutuhan akan adanya penghargaan, (5) kebutuhan untuk tidak bergantung pada orang lain, dan (6) kebutuhan akan prestasi dan kompetensi.

Emosi merupakan unsur yang membangkitkan motivasi, yang akhirnya akan menggerakkan persepsi dan tindakan seseorang. Menurut Suryabrata (2004: 63) motif adalah “keadaan dalam pribadi orang yang mendorong untuk melakukan aktivitas-aktivitas guna mencapai sesuatu tujuan” . Jadi, motif bukanlah hal yang dapat diamati, tetapi adalah hal yang dapat disimpulkan adanya karena sesuatu yang dapat kita saksikan. Tiap aktivitas yang dilakukan seseorang itu didorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri orang itu, kekuatan inilah yang kemudian disebut motif. Dengan demikian motivasi berfungsi (1) mengarahkan, (2) mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan.

2.1.5 Prestasi Belajar

Secara etimologi prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu “*prestatie*” yang diartikan sebagai hasil usaha, Zainal A. (2008; 1) menyebutkan bahwa ”prestasi adalah kemampuan nyata yang dapat diukur langsung dengan tes tertentu dan dapat dihitung hasilnya”. Menurut Djamarah (2004; 26)” prestasi belajar merupakan hasil penilaian pendidikan tentang kemampuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar”.

Beberapa pendapat tersebut menunjukkan bahwa istilah prestasi digunakan untuk menunjukkan berbagai hasil kegiatan atau usaha. Sehingga istilah prestasi sering kita temui dalam kegiatan sehari-hari, seperti prestasi kerja, prestasi olah raga, prestasi belajar, dan lain sebagainya.

Menurut Gagne dalam Winkel (2006; 98) prestasi belajar siswa dapat diperoleh dari hasil belajar yang terdiri dari lima kategori belajar yaitu:

1. Informasi verbal; yang dimaksud dengan informasi verbal adalah pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang dan dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa lisan dan tulisan,.
2. Keterampilan intelektual; yaitu kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk suatu representasi.
3. Strategi kognitif; yaitu kemampuan dalam menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri, khususnya bila dalam belajar dan berpikir.
4. Keterampilan motorik; yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak-gerak jasmani.
5. Sikap; yaitu kemampuan untuk bersikap menerima atau menolak suatu obyek berdasarkan penilaian atas obyek tersebut berguna atau tidak berguna, dan baik atau tidak baik baginya.

Berdasarkan pengertian di atas, prestasi belajar pada dasarnya adalah tingkat keberhasilan warga belajar terhadap semua materi yang telah dipelajarinya. Prestasi belajar merupakan hasil dari usaha warga belajar yang dapat dicapainya saat dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana penguasaan warga belajar terhadap berbagai hal yang pernah diajarkan atau dilatihkan, sehingga dapat diperoleh gambaran yang nyata tentang pencapaian program pendidikan secara menyeluruh.

Untuk mengetahui prestasi belajar warga belajar dapat diketahui dengan mengadakan pengukuran langsung terhadap hasil usaha belajarnya. Pengukuran ini dapat

dilakukan dengan berbagai cara antara lain dengan cara memberikan tes tertulis atau lisan, ulangan atau ujian pada waktu-waktu tertentu.

Usman (2003: 7) menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran dengan bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khusus dapat tercapai. Selanjutnya Usman mengemukakan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus guru perlu mengadakan tes. Setiap siswa yang mengikuti pembelajaran diharapkan dapat menguasai apa yang dipelajarinya. Dalam suatu lembaga pendidikan formal hasil belajar akan terlihat dari nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan menguasai materi pembelajaran juga tergambar dalam kemampuannya mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian di atas, prestasi belajar pada dasarnya adalah tingkat keberhasilan warga belajar terhadap semua materi yang telah dipelajarinya. Prestasi belajar merupakan hasil dari usaha warga belajar yang dapat dicapainya saat dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana penguasaan warga belajar terhadap berbagai hal yang pernah diajarkan atau dilatihkan, sehingga dapat diperoleh gambaran yang nyata tentang pencapaian program pendidikan secara menyeluruh.

2.1.6 Karakteristik Pembelajaran Paket C

a. Pengertian Pembelajaran Paket C

Program Paket C Setara SMA/MA memberikan pelayanan pendidikan bagi siapa pun yang kebutuhan pendidikannya tidak dapat dipenuhi oleh jalur pendidikan formal. Pendidikan kesetaraan dapat dilaksanakan pada satuan pendidikan nonformal seperti lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, Pusat Kegiatan Masyarakat (PKBM) pondok pesantren, komunitas sekolahrumah, dan satuan pendidikan sejenis lainnya. Program paket C memiliki penekanan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian professional peserta didik.

Program ini (Direktorat Kesetaraan, 2006) merupakan pendidikan menengah pada jalur pendidikan nonformal setara SMA/MA bagi siapapun yang terkendala ke pendidikan formal atau berminat dan memilih pendidikan kesetaraan kesetaraan untuk ketuntasan pendidikan menengah. Pemegang ijazah program paket C memiliki hak *eligibilitas* yang sama dengan pemegang ijazah SMA/MA.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pendidikan kesetaraan adalah: 1) Memperluas akses pendidikan menengah melalui jalur pendidikan nonformal program paket C setara SMA/MA yang menekankan keterampilan fungsional dan kepribadian professional, 2) Meningkatkan

mutu dan daya saing lulusan serta relevansi program dan daya saing pendidikan kesetaraan program Paket C, dan 3) Memperkuat tata kelola, akuntabilitas dan citra public terhadap penyelenggaraan dan penilaian program pendidikan kesetaraan.

c. Sasaran Pembelajaran

Sasaran pendidikan kesetaraan terdiri dari:

1. Kelompok masyarakat usia 15 – 44 yang belum tuntas wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun.
2. Kelompok masyarakat yang membentuk komunitas belajar sendiri dengan *flexi learning* seperti komunitas sekolahrumah atau komunitas e- learning.
3. Penduduk yang terkendala ke jalur formal karena berbagai hal berikut :
 - a. potensi khusus seperti pemusik, atlet, pelukis dll,
 - b. terkendala waktu seperti pengrajin, buruh, dan pekerja lainnya,
 - c. geografi seperti etnik minoritas, suku terasing dan terisolir,
 - d. ekonomi seperti penduduk miskin dari kalangan petani, nelayan, penduduk kumuh dan miskin perkotaan, pekerja rumah tangga, dan tenaga kerja wanita,
 - e. keyakinan seperti warga pondok pesantren yang tidak menyelenggarakan pendidikan formal (madrasah),
 - f. bermasalah sosial/hukum seperti anak jalanan, korban Napza, dan anak Lapas.

d.. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga kependidikan pada pendidikan kesetaraan sekurang-kurangnya terdiri atas pengelola kelompok belajar, tenaga administratif, tenaga perpustakaan dan tenaga laboran. Sedangkan pendidik pada pendidikan kesetaraan harus memiliki kompetensi personal dan sosial serta didukung dengan kualifikasi pendidikan yang sesuai:

- 1) Kompetensi profesional, personal dan sosial. Pendidik pada pendidikan kesetaraan harus memiliki kompetensi professional, personal dan social. Kompetensi professional yaitu berupa penguasaan materi pembelajaran, pedagogik dan andragogik (mengelola pembelajaran nonformal), dan pengalaman mengajar dalam bidang pendidikan nonformal. Kompetensi personal yaitu berupa kepribadian yang menjadi teladan, berakhlak mulia, sabar, ikhlas. Kompetensi sosial dalam berkomunikasi dan bergaul secara efektif.
- 2) Kualifikasi Akademik. Syarat kualifikasi akademik yang harus dimiliki pendidik pada Pendidikan Kesetaraan adalah sebagai berikut: 1) Pendidikan minimal D-IV atau S1 dan yang sederajat untuk Paket A, B dan C. Namun untuk daerah yang tidak memiliki SDM yang sesuai, pendidikan minimal D-II dan yang sederajat untuk Paket A dan B, dan D-III untuk paket C, 2). Guru SD/MI untuk Paket A, guru SMP/ MTs untuk Paket B dan guru SMA/MA untuk Paket C, 3) Kyai, ustadz di pondok pesantren dan tokoh masyarakat dengan kompetensi yang sesuai dengan pelajaran yang berkaitan, 4) Nara

sumber teknis (NST) dengan kompetensi /kualifikasi sesuai dengan mata pelajaran keterampilan yang diampunya, seperti penyuluh pertanian atau kelompok tani nelayan andalan (KTNA).

e. Kurikulum

Kurikulum pendidikan kesetaraan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pengembangan Kurikulum pendidikan kesetaraan mengacu pada 4 (empat) komponen yang merupakan satu kesatuan yang saling terkait, yaitu:

1. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang ditetapkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 23 tahun 2006 yang member kedudukan kompetensi lulusan pendidikan kesetaraan sama dengan kompetensi lulusan pendidikan formal.
2. Standar Isi Pendidikan Kesetaraan Program Paket A yang ditetapkan dengan Permendiknas No. 14 tahun 2007. Standar isi memuat struktur materi kurikulum untuk setiap mata pelajaran serta beban belajar yang disebut Satuan Kredit Kompetensi (SKK). Satuan Kredit Kompetensi (SKK) menunjukkan satuan kompetensi yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran melalui tatap muka, praktek keterampilan dan kegiatan mandiri terstruktur.

3. Standar Proses Pendidikan Kesetaraan program Paket A ditetapkan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 3 Tahun 2008, yang mengatur tatacara proses pembelajaran pendidikan kesetaraan.
4. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan kurikulum operasional ditetapkan oleh Dinas yang membidangi pendidikan nonformal dan informal di tingkat Kabupaten/Kota.

f. Proses Pembelajaran

Sesuai Permendiknas No. 3 tahun 2008 tentang standar proses pendidikan kesetaraan, bahwa pembelajaran pendidikan kesetaraan meliputi perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil pembelajaran serta pengawasan program pembelajaran. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran pendidikan kesetaraan adalah pembelajaran harus memperhatikan prinsip: a. perbedaan individual peserta didik, b. fokus pada pencapaian kompetensi, c. mendorong partisipasi aktif peserta didik, d. mengembangkan budaya membaca dan menulis, dan e. menerapkan teknologi informasi dan komunikasi.

Beban belajar peserta didik program paket C dinyatakan dalam SKK yang menunjukkan bobot kompetensi yang harus dicapai peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran. Ketentuan SKK sebagai berikut : a. Merupakan ukuran kegiatan pembelajaran yang pelaksanaannya fleksibel, b. SKK dapat digunakan untuk alih kredit kompetensi yang diperoleh dari jalur pendidikan formal, informal, kursus,

keahlian, dan pengalaman yang relevan, c. Program Paket C (IPA/IPS) Tingkatan 5/Mahir 1 (Setara Kelas X) mempunyai beban 40 SKK setara dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan minimal 20 SKK per semester, sedangkan program Paket C (IPA/IPS) Tingkatan 6/Mahir 2 (Setara Kelas XI – XII) mempunyai beban 82 SKK setara dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan minimal 21 SKK per semester.

Setiap peserta didik wajib mengikuti kegiatan pembelajaran dalam bentuk tatap muka, tutorial maupun mandiri sesuai dengan jumlah SKK yang tercantum dalam standar isi program paket A, B dan C. Pengaturan kegiatan pembelajaran tersebut adalah tatap muka 20 %, tutorial minimal 30 % dan mandiri maksimal 50%. Jumlah maksimal peserta didik per kelompok atau rombongan belajar Program Paket C setara SMA/MA adalah 30 peserta.

g. Lembaga Penyelenggara

Lembaga penyelenggara pendidikan kesetaraan adalah satuan pendidikan nonformal yang berbeda hukum dan memiliki izin operasional untuk menyelenggarakan pendidikan kesetaraan program paket C setara SMA/MA. Satuan pendidikan nonformal tersebut adalah ; 1. Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), 2. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), 3. Yayasan, 4. Majelis Taklim dan lembaga keagamaan lainnya, 5. Lembaga Swadaya masyarakat atau organisasi social kemasyarakatan, 6. Kelompok belajar, 7. Lembaga lain yang sejenis

h. Sarana dan Prasarana dan Pengelolaan

Proses belajar mengajar dapat dilaksanakan di berbagai lokasi dan tempat yang sudah ada baik milik pemerintah, masyarakat maupun pribadi, seperti gedung sekolah, madrasah, sarana-sarana yang dimiliki pondok pesantren, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), Sanggar Kegiatan Masyarakat (SKB), masjid, pusat-pusat majlis taklim, gereja, balai desa, kantor organisasi-organisasi kemasyarakatan, rumah penduduk dan tempat-tempat lainnya yang layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

Pembinaan dan pengawasan berada dibawah Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Direktorat Pendidikan Masyarakat melaksanakan pembinaan terhadap penyelenggaraan Pendidikan Kesetaraan program Paket A, B, dan C melalui pengadaan; kurikulum, modul, dan berbagai acuan Pendidikan Kesetaraan. Kasubdin Provinsi dan Kabupaten/Kota yang membidangi PNFI membina pelaksanaan penyelenggaraan, kegiatan belajar, evaluasi dan kegiatan lain yang berkaitan, dan Penilik Dikmas di Kecamatan memantau pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pembelajaran secara rutin.

i. Evaluasi

Evaluasi program pendidikan kesetaraan dilakukan untuk mengukur perkembangan pelaksanaan program serta mengukur keberhasilan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh satuan pendidikan nonformal yang menyelenggarakan program

paket C. Evaluasi hasil belajar dilakukan oleh pendidik terhadap hasil pembelajaran peserta didik untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis dan terprogram dengan menggunakan tes dalam bentuk tertulis atau lisan, dan nontes dalam bentuk pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, portofolio dan penilaian diri. Penilaian hasil belajar untuk memperoleh ijazah program paket C dilakukan setelah peserta didik mencapai standar Kompetensi Kelulusan (SKK) yang disyaratkan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Seiring dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini semakin banyak ahli yang meyakini bahwa dengan pemanfaatan teknologi yang optimal, teknologi ini dalam media pembelajaran akan lebih membuat warga belajar lebih tertarik, lebih mudah untuk memahami dan meningkatkan motivasi belajar.

1. Asep Buldoni (2008), meneliti tentang tentang persepsi siswa bertujuan untuk mengetahui korelasi antara persepsi siswa terhadap pelajaran, motivasi berprestasi dan kemandirian belajar dengan prestasi belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA N 16 Bandar Lampung yang belum tuntas pada uji blok II sebanyak 107 orang. Sampel diperoleh

dengan sistem *simple random sampling* mengambil 35 % dari populasi diperoleh 37 siswa. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) Semakin positif persepsi siswa terhadap pelajaran maka semakin tinggi pula prestasi belajarnya dengan indek korelasi sebesar 0,408. (2) Semakin ting motivasi berprestasi siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajarnya dengan indek korelasi sebesar 0,431 (3) Semakin tinggi kemandirian belajar siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajarnya dengan indek korelasi sebesar 0,537, (4) Semakin tinggi persepsi siswa terhadap pelajaran, motivasi berprestasi, dan kemandirian belajar maka semakin tinggi pula prestasi belajarnya dengan indek korelasi sebesar 0,735.

2. Seperti penelitian yang dilakukan Saryanto (2005) ”Media pembelajaran berbantu komputer (studi kasus pemanfaatan *software delphi* dan *matlab*) ” menyimpulkan bahwa: 1) Pembelajaran menggunakan media komputer dapat memudahkan guru dalam penyampaian pelajaran, 2) Media pembelajaran matematika berbantuan komputer sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pelajaran matematika serta dapat meningkatkan efektivitas pendidikan dengan penyelesaian persoalan yang cepat dan akurat.
3. Henry Mahatma Jaya (2008), meneliti tentang motivasi dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara sikap siswa terhadap pelajaran, motivasi belajar dan aktivitas belajar dengan prestasi pelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Utama 2 Bandar Lampung yang

belum tuntas sebanyak 177 dari total seluruh siswa 215 siswa. Jumlah sample menggunakan teori Suharsimi Arikunto dengan mengambil 25 % diperoleh 44 siswa sample dengan perincian Kelas $X_1 = 7$ siswa, kelas $X_2 = 8$ siswa, $X_3 = 9$ siswa, $X_4 = 10$ siswa dan $X_5 = 10$ siswa dengan sistem *simple randc sampel*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) terdapat hubungan yang positif, dan signifikan sikap siswa terhadap pelajaran (X_1) dengan prestasi pelajaran matematika (Y) dengan koefisien hubungan $r_{x_1y} = 0,406$. (2) terdapat hubungan yang positif, dan signifikan antara motivasi belajar (X_2) dengan prestasi pelajaran matematika (Y) dengan koefisien hubungan $r_{x_2y} = 0,412$ (3) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara aktivitas belajar (X_3) dengan prestasi pelajaran matematika (Y) dengan koefisien hubungan $r_{x_3y} = 0,440$; (4) terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara sikap siswa terhadap pelajaran (X_1), motivasi belajar (X_2) dan aktivitas belajar (X_3) secara bersama-sama dengan prestasi pelajaran matematika (Y) dengan koefisien hubungan $r_{x_123y} = 0,539$

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar warga belajar dan dapat membantu warga belajar untuk keberhasilan belajarnya. Sehubungan dengan hal tersebut diatas peneliti merasa perlu untuk melihat hasil implementasinya di paket C PKBM Taruna Jaya Bandar Lampung agar prestasi belajar warga belajar meningkat dan menjadikan pelajaran lebih bermakna bagi warga belajar.

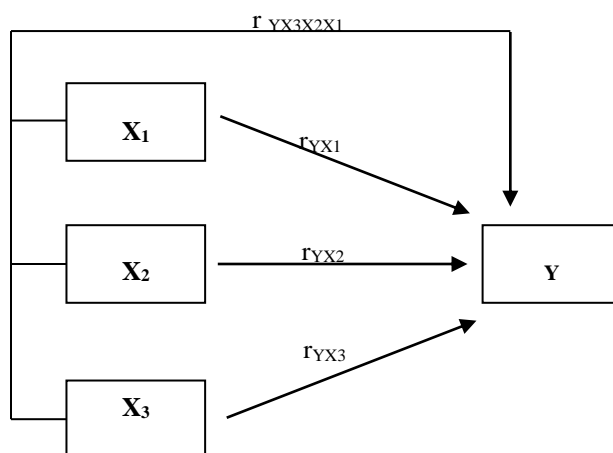
2.3 Kerangka Pikir

Keberhasilan proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari kemampuan warga belajar dalam memahami dan menerapkan berbagai konsep untuk memecahkan masalah. Warga belajar memiliki persepsi yang baik akan mudah menerima pelajaran.

Kemajuan teknologi yang begitu pesat mendorong kita untuk melakukan perubahan khususnya dibidang pendidikan. Pendidikan bisa dirubah dengan memanfaatkan teknologi yang ada selama ini. Komputer dengan aplikasi *microsof power point* bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk warga belajar karena program tersebut dilengkapi dengan berbagai bentuk gambar, animasi dan tampilan yang menarik, komputer juga dapat menampilkan gambar berupa film-film yang dikemas dalam dunia nyata sehingga pemahaman warga belajar dalam merielkan hal-hal yang abstrak menjadi lebih nyata hal ini diharapkan mampu menarik perhatian warga belajar sehingga termotivasi belajar. Media tersebut diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas karena program itu mudah untuk dioperasikan. Motivasi yang tinggi dari warga belajar, proses belajar juga akan efektif dan mampu menciptakan suasana yang kondusif. Hal ini apabila didukung dengan tutor yang berkualitas, media belajar yang lengkap akan meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengenal masalah-masalah yang menyebabkan rendahnya kemampuan warga belajar dalam memahami materi pada pembelajaran matematika dan untuk mengetahui usaha dalam mengatasinya. Dalam penelitian ini diperlukan evaluasi awal sebagai upaya untuk menentukan fakta-fakta yang dapat digunakan untuk melengkapi kajian teori yang ada untuk menyusun perencanaan tindakan yang tepat agar pemahaman dapat ditingkatkan.

Kerangka berpikir mengenai pengaruh keempat variabel penelitian yaitu dugaan adanya pengaruh positif dan signifikan persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika, dugaan adanya pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan media komputer, dugaan adanya pengaruh positif dan signifikan antara motivasi belajar, baik secara sendiri maupun bersamaan terhadap prestasi belajar warga matematika secara grafis pola hubungan variabel dapat digambarkan sebagai berikut ;



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Keterangan ;

X_1 : Persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika

X_2 : Pemanfaatan media komputer

X_3 : Motivasi belajar

Y : Prestasi belajar

r_{YX_1} : Pengaruh X_1 terhadap Y

r_{YX_2} : Pengaruh X_2 terhadap Y

r_{YX_3} : Pengaruh X_3 terhadap Y

$r_{YX_3X_2X_1}$: Pengaruh X_1 , X_2 , dan X_3 terhadap Y

2.3.1 Pengaruh Persepsi Warga Belajar pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Prestasi Belajar

Persepsi warga belajar yang positif terhadap pelajaran diduga berhubungan dengan peningkatan prestasi belajar. Persepsi warga belajar bertujuan untuk membangun pola pemikiran positif akan pentingnya pelajaran matematika sehingga siswa berusaha untuk mempelajari maksimal, semakin positif persepsi siswa akan pelajaran matematika, maka diduga akan dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Siswa yang mempunyai persepsi positif tentang hal yang dipelajarinya akan lebih memudahkan proses pembelajaran pada otaknya. Hal tersebut biasanya didukung oleh perasaan senang dan tidak merasa sebagai beban atau rasa ketakutan sehingga menimbulkan perasaan nyaman dalam belajar.

Warga belajar akan mencapai keberhasilan dalam belajar, jika persepsinya baik. Dengan persepsi yang baik akan dapat dengan mudah menerima pengetahuan, sehingga peserta didiknya akan mendapatkan prestasi belajar yang tinggi, dengan demikian diduga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara persepsi warga belajar pada mata pelajaran terhadap prestasi belajar matematika.

2.3.2 Pengaruh Pemanfaatan Media Komputer terhadap Prestasi Belajar Matematika.

Untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam proses pembelajaran di kelas diperlukan dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Pemilihan dan penggunaan metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu untuk meningkatkan rangsangan warga belajar dalam kegiatan belajar, baik rangsangan dari dalam diri warga belajar maupun dari luar diri warga belajar.

Pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan media komputer diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi tutor maupun warga belajar. Selain itu juga pembelajaran dengan multimedia dapat meningkatkan gairah belajar yang pada akhirnya mempermudah untuk memahami materi yang diajarkan oleh tutor.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tutor dalam menyampaikan konsep materi yang harus dipahami oleh warga belajar, sehingga memudahkan warga belajar untuk dapat memahami atau menguasai materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran matematika. Dengan menggunakan media audio visual proses pembelajaran matematika akan menjadi menarik dan menyenangkan, materi pelajaran

mudah dicerna dan pesan-pesan yang disampaikan mudah diserap dan akan bertahan lama. Melalui pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan media komputer diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam rangka mencapai tujuan belajar. Disamping memudahkan warga belajar untuk menerima informasi materi pembelajaran keberadaan media pembelajaran juga akan menimbulkan motivasi belajar pada diri warga belajar. Media pembelajaran yang berupa komputer seharusnya dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam proses belajar dengan harapan akan membangkitkan motivasi belajar pada diri warga belajar yang implikasinya tujuan belajar dapat tercapai. Pemanfaatan media belajar adalah penggunaan media pembelajaran baik yang dirancang maupun yang dapat langsung dimanfaatkan untuk membantu dan mempermudah warga belajar untuk belajar. Media komputer yang digunakan dalam pembelajaran dapat menjadikan proses belajar langsung dimengerti oleh warga belajar karena media komputer dapat menjembatani antara pemberi informasi dan penerima informasi.

Semakin sering warga belajar memanfaatkan media komputer sebagai media pembelajaran maka akan semakin banyak yang dapat diketahui dan dipahami warga belajar. Semakin sering memanfaatkan media komputer sebagai media pembelajaran maka dapat dipastikan warga belajar akan mendapatkan prestasi belajar yang semakin baik, dengan demikian dapat diduga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan

pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika.

2.3.3 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika.

Motivasi merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi proses belajar. Tingkat keberhasilan warga belajar sangat ditentukan oleh adanya motivasi baik motivasi yang timbul dari dalam maupun dari luar diri warga belajar. Dari segi fungsinya, motivasi mendorong warga belajar untuk berbuat, menentukan arah perbuatan dan menyeleksi perbuatan-perbuatan yang harus dilakukan.

Motivasi merupakan energi penting dalam meraih prestasi belajar dan merupakan bentuk aktualisasi yang diwujudkan dalam perbuatan nyata. Warga belajar untuk belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan itu berupa keinginan, perhatian kemauan dan cita-cita. Motivasi dipandang sebagai suatu dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan warga belajar untuk belajar.

Motivasi akan menjadi pendorong yang menyebabkan terjadinya energi yang ada pada diri warga belajar sehingga terkait dengan gejala kejiwaan, perasaan dan emosi siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar. Untuk mencapai prestasi puncak dalam belajar maka perlu dibangkitkan motivasi yang memusatkan pada kebutuhan aktualisasi diri dengan memberikan dorongan untuk belajar yang secara terus menerus, maka motivasi belajar mandiri harus selalu terjaga sehingga dapat dipastikan siswa yang motivasi belajarnya tinggi (kuat) akan mendapatkan prestasi

belajar yang tinggi, dengan demikian diduga bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika.

2.3.3 Pengaruh Persepsi Warga Belajar pada Mata Pelajaran Matematika, Pemanfaatan Media Komputer dalam Pembelajaran, dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar

Sebagaimana diungkapkan persepsi yang positif terhadap pelajaran dan didukung pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan media komputer merupakan sarana penting dalam upaya meningkatkan motivasi belajar warga belajar, karena salah satu fungsi multimedia dalam pembelajaran berguna untuk mendorong dan membangkitkan motivasi belajar jika motivasi belajar sudah tinggi diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Kemampuan seorang tutor dalam memberdayakan kelas, warga belajar, dan segala sarana yang ada untuk dirancang dan dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi kegiatan yang inovatif, kreatif, dan warga belajar termotivasi untuk terlibat secara aktif. Jika proses pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan dan siswa terlibat secara aktif maka tujuan pembelajaran akan dapat dicapai secara maksimal, yang implikasinya pada prestasi belajar siswa.

Jadi semakin tinggi kompetensi seorang tutor, semakin pandai memanfaatkan media komputer sehingga mempertinggi motivasi belajar warga belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang diperolehnya, dengan demikian dapat diduga bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan persepsi

warga belajar pada mata pelajaran, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar matematika.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan diskripsi teoritis dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar, semakin tinggi persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika diduga semakin baik pula prestasi belajarnya.
2. Pemanfaatan media komputer dalam pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar matematika, semakin sering warga belajar memanfaatkan media komputer diduga semakin baik pula prestasi belajarnya
3. Motivasi belajar warga belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar matematika, semakin tinggi motivasi warga belajar diduga semakin baik pula prestasi belajarnya
4. Persepsi warga belajar pada mata pelajaran matematika, pemanfaatan media komputer, dan motivasi belajar secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajarnya, semakin tinggi persepsi warga belajar pada mata pelajaran, semakin sering memanfaatkan media komputer, dan semakin tinggi motivasi belajar diduga semakin baik pula prestasi belajarnya.