

Received : 20-12-2020

Revised : 10-01-2021

Published : 15-02-2021

## UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA BAGI SISWA SMP MENGGUNAKAN MEDIA BERBASIS APLIKASI “MOLARGA“

**Anna Prihatiningsih**

SMP Negeri 2 Ampel, Boyolali, Indonesia

[annaprihatiningsih@gmail.com](mailto:annaprihatiningsih@gmail.com)

### **Abstrak:**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan Media “Molarga “. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 34 siswa terdiri dari 20 siswa laki – laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri atas tahap Perencanaan Tindakan, Pengamatan, Refleksi. Sedangkan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan Media berbasis aplikasi “Molarga”. Adapun data dalam penelitian ini diperoleh dengan observasi dan nilai tes, dimana fungsi dari data yang telah diperoleh sebagai berikut: Observasi untuk mengetahui motivasi siswa dalam pembelajaran, dan nilai tes untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pada kondisi awal proses pembelajaran siswa dari pengamatan langsung guru, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat buruk dengan skor 56 .Pada siklus I proses pembelajaran, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat menjadi 68 (cukup). Pada siklus II proses pembelajaran, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran lebih meningkat lagi 94 (sangat baik). Pada kondisi awal hasil prestasi belajar, jumlah siswa tuntas 7 anak 20,59 %, belum tuntas 27 anak atau 79,41 %, nilai tertinggi 80, nilai terendah 40 nilai rata-rata 59,70. Pada siklus I hasil prestasi belajar jumlah siswa tuntas 21 atau 61,76 %, belum tuntas 13 atau 38,24%, nilai tertinggi 90 nilai terendah 50 dan rata-rata 71,47. Pada siklus II hasil prestasi belajar jumlah siswa tuntas 33 atau 99,97%, belum tuntas 1 atau 0,03 %, nilai tertinggi 100, nilai terendah 60 dan rata-rata 81,18.

**Kata kunci:** motivasi; hasil belajar; media molarga

## PENDAHULUAN

Pemerintah melaksanakan usaha dan membuat beberapa program agar kualitas pendidikan di negara ini meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dengan cara mengadakan dan memperbaiki fisik sekolah, bintek atau workshop bagi para pendidik maupun tenaga pendidikan, dan melengkapi fasilitas pendidikan lainnya. Usaha itu dilakukan pemerintah dengan tujuan untuk mewujudkan salah satu tujuan negara yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia (sesuai pembukaan UUD 1945 alinea 4). Upaya pemerintah mencerdaskan rakyat Indonesia dimulai sejak dini, secara formal mulai dari Pendidikan Usia Dini sampai Wajib Belajar Sembilan Tahun dan peningkatan kualitas dan hasil belajar merupakan upaya mencerdaskan anak bangsa juga disebutkan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang bilangan dan bersifat abstrak, sehingga untuk menunjang pembelajaran membutuhkan media-media yang membantu proses pemahaman pengetahuan dalam membimbing siswa. Berdasarkan kondisi awal siswa Kelas VII A SMP N 2 Ampel kabupaten Boyolali Semester 2 pada tahun pelajaran 2019/2020 motivasi belajarnya masih sangat rendah. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak mau bertanya ataupun mengutarakan pendapatnya di depan kelas, sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang berkualitas, kemampuan pemahaman materi menjadi kurang optimal. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi hasil belajar siswa juga ikut rendah. Maka dari itu peneliti akan mencoba memecahkan masalah tersebut dengan memanfaatkan media yang membantu pemahaman materi pelajaran misalnya Alat Permainan Edukatif (APE), media edukatif dan media berbasis teknologi yaitu berupa Media “ Molarga “.

Pada proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran metode ceramah kurang bermakna bagi siswa, siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa pasif. Partisipasi siswa yang sedikit disebabkan guru dominan dalam proses pembelajaran dan minimnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran Matematika berdampak menurunnya motivasi belajar siswa. Padahal Matematika merupakan pondasi dari semua ilmu pengetahuan. Guru dalam proses pembelajaran materi Aritmatika Sosial juga belum memanfaatkan media yang akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Sehingga walaupun guru sudah menjelaskan dan mengajak diskusi siswa namun motivasi dalam mengikuti pembelajaran masih sangat rendah sehingga hasil belajar yang diperoleh juga rendah. Dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran akan berfungsi menarik perhatian, menimbulkan semangat dan motivasi serta memudahkan anak lebih memahami materi yang disampaikan guru.

Dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan dan pengevaluasian yang matang dari guru maka pengelolaan kelas lebih baik, partisipasi siswa lebih banyak, diharapkan materi pelajaran mudah diserap. Pengoptimalan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan alat yang membantu meningkatkan pengoptimalan partisipasi siswa diharapkan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran sangat membantu suasana kondusif kegiatan belajar mengajar sehingga meningkatkan proses komunikasi siswa dengan siswa, siswa dengan guru. Proses interaksi dua arah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hal hal di atas upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media “ Molarga “ diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan semua siswa bisa memperoleh nilai diatas KKM.

Salah satu alat edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran misalnya permainan-permainan yang sudah biasa dimainkan siswa digunakan sebagai alat permainan pendidikan. Dengan menggunakan permainan peneliti berharap akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permainan monopoli dan ular tangga sudah banyak dikenal dan biasa dimainkan oleh anak namun biasanya permainan ini berdiri sendiri-sendiri. Permainan monopoli merupakan bentuk sistem ekonomi, tawar menawar, jual dan beli sesuai dengan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika. Sedangkan ular tangga merupakan contoh permainan maju, mundur, naik, turun, penjumlahan dan pengendalian emosi anak. Pengembangan konsep permainan ini adalah penggabungan permainan monopoli dan ular tangga berisi materi pembelajaran Matematika kelas VII semester 2 pada pokok bahasan Aritmatika Sosial. Media “Molarga” merupakan perpaduan antara monopoli dan ular tangga bertujuan supaya siswa memiliki nuansa belajar yang berbeda dari biasanya dengan cara bermain sehingga diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar Matematika.

Gabungan permainan monopoli dan ular tangga ini disebut “Molarga” (Monopoli Ular Tangga). Media “Molarga” ini berbasis komputer dengan aplikasi Microsoft Powerpoint. Isi Media “Molarga” berisi materi Matematika tentang Aritmatika Sosial. Media “Molarga” dikembangkan bertujuan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

Pada kegiatan pembelajaran sebelumnya siswa kurang antusias dalam belajar matematika, motivasi dalam kegiatan pembelajaran sangat rendah sehingga hasil belajar yang diperoleh juga rendah. Dengan menggunakan media permainan khususnya media “Molarga” siswa menjadi lebih semangat, antusias, termotivasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif baik secara individu maupun dalam kelompoknya sehingga hasil belajarnya juga semakin meningkat.

Penelitian ini ingin mengetahui penggunaan media Molarga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika pada materi Aritmatika Sosial bagi siswa kelas VII A SMP N 2 Ampel.

## KAJIAN TEORI

Sardiman (2014:102) menjelaskan motivasi merupakan dorongan aktivitas yang ada didiri siswa yang dapat menjamin kelangsungan dan memberikan arah proses kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan. Hamzah (2017: 1) menjelaskan motivasi adalah kekuatan yang mendorong dari dalam diri seseorang baik dari dalam atau luar untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Untuk menumbuhkan penyemangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang akan menumbuhkan semangat, gairah maupun rasa senang untuk belajar maka motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam belajar.

Hasil belajar didefinisikan sebagai kompetensi kompetensi yang telah dicapai ataupun dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar mengajar (Sudjana, 2004:22). Dimiyati dan Mudjiono (2009:32), menjelaskan hasil proses interaksi, hasil proses tindakan ataupun hasil perolehan saat penilaian berupa evaluasi yang diberikan guru ke siswa disebut hasil belajar. Dari pendapat kedua ahli tersebut, hasil belajar merupakan kompetensi yang ada pada siswa setelah kegiatan belajar mengajar yang ditunjukkan nilai hasil uji kompetensi. Sehingga nilai uji kompetensi atau evaluasi dijadikan alat ukur hasil belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar optimal:

- a. Faktor dari dalam diri siswa (intern siswa)  
Faktor intern atau merupakan faktor yang ada didiri siswa yang mempengaruhi nilai setelah belajar. Faktor intern meliputi faktor-faktor kejiwaan siswa, jasmaniah, dan kemampuan yang dimiliki proses belajar.
- b. Faktor dari luar siswa atau factor ekstern  
Faktor ekstern atau faktor dari luar diri siswa misalnya faktor sekitar siswa (sekolah, keluarga dan masyarakat). (Slameto, 2010: 54)

Karakteristik media pembelajaran yang dibuat penulis adalah sebuah permainan “Molarga” tentang Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Semester 2. Pembuatan media pembelajaran permainan “Molarga” bertujuan untuk materi Aritmatika Sosial..Molarga adalah sebuah permainan gabungan Permainan Monopoli dan Ular Tangga

Sebuah papan permainan yang bertema pembelian properti pertama kali diperkenalkan oleh Charles Todd seorang pebisnis asal Philadelphia pada tahun 1932. Mula mula permainan ini diperkenalkan dilingkungan terdekatnya pada malam hari.Pada dasarnya konsep permainan ini dimainkan dengan cara menggunakan dadu dan memindahkan bidaknya pada suatu papan permainan sesuai angka yang dikeluarkan oleh dadu tersebut. Pemain bisa melakukan pembelian properti berdasarkan kepemilikan keuangan tiap-tiap pemain. (Aswab Nanda, Kompos.com 5 November 2008)

Sedangkan ular tangga merupakan permainan sederhana dengan papan yang terbuat dari kertas segi empat, berisi aneka gambar disetiap petaknya disertai gambar ular untuk turun dan tangga untuk naik. Selain itu ada nomor-nomor pada papan kertas tersebut dari satu sampai seratus. Permainan dapat dimainkan dua sampai delapan orang, Sesuai dengan perkembangan teknologi permainan ular tangga dapat dimainkan dengan teknologi modern. Cara bermain bergiliran pemain melempar dadu kemudian melangkahkan bidak sesuai jumlah titik yang didapatkan ketika melempar dadu. Jika bidak jatuh pada nomor yang ada gambar tangga secara otomatis pemain berhak naik tangga tersebut menuju pucuk tangga. Jika bidak jatuh pada nomor yang ada gambar kepala ular secara otomatis pemain akan dapat saksi bidak harus turun sampai pada ekor ular. Jika pemain telah sampai pada angka seratus lebih dahulu maka dialah pemenang dalam permainan.

Prinsip permainan ini dengan menggabungkan permainan monopoli dan permainan ular tangga menjadi satu permainan. Media Pembelajaran ini merupakan gabungan dua permainan dan disebut Permainan “Molarga”. Molarga merupakan sebuah akronim dari Monopoli Ular Tangga yang dibuat secara digital. Permainan “Molarga” sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dengan menumbuhkan motivasi dari dalam diri siswa. Kelebihan dari pengembangan media permainan “Molarga” adalah menyenangkan, tidak membosankan serta pemain merasa senang, dan adanya rasa ingin tahu.

Media permainan monopoli dan ular tangga sudah banyak digunakan dalam pembelajaran, namun pengembangannya berbeda sesuai kreasi dari yang punya gagasan. Menurut Jacobsen (2009;2) proses pembelajaran yang baik harus menciptakan kegiatan belajar dimana siswa yang harus aktif dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar harus melibatkan diri siswa secara keseluruhan jasmani dan rohani. Kompetensi spiritual, kompetensi sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi ketrampilan dapat dicapai dengan menciptakan situasi keaktifan siswa. Perwujudan empat kompetensi tersebut dapat diwujudkan dalam pembelajaran dengan model permainan (*game*).

Menurut Surya (2004:28) bermain merupakan kegiatan yang sangat menunjang bagi pembelajaran siswa. Sebuah permainan dapat berfungsi untuk menumbuhkan perkembangan emosi, bahasa, sosial, kreativitas siswa, dan kecerdasan. Siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan khayalan dan kreativitas siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Contoh permainan yang dapat menunjang perkembangan siswa adalah monopoli dan ular tangga.

Menurut Ahmad, (2011), kedua permainan ini permainan melatih ketangkasan, berstrategi, kedisiplinan, pengetahuan dan ketrampilan sosial, sehingga permainan dapat menumbuhkan perkembangan emosi, bahasa, sosial, kreativitas siswa, dan kecerdasan.

## **METODE**

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif komparatif yaitu membandingkan data awal dengan data akhir yang diperoleh dari observasi untuk data kuantitatif yang menunjukkan motivasi belajar siswa dan data kualitatif yang diperoleh dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

### **Subjek Penelitian**

Subyek penelitian tindakan ini adalah siswa Kelas VII A SMP N 2 Ampel semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 34 orang yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan perempuan sebanyak 14 orang.

Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas VII A (Y1), hasil belajar siswa kelas VII A (Y2), dan Media “ Molarga” Berbasis Aplikasi (X) pada materi Aritmatika Sosial.

### **Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

#### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 teknik, yaitu teknik observasi dan teknik tes.

#### ***a) Teknik Non Tes / Observasi***

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan teknik dokumentasi, data motivasi belajar siklus I dan siklus I dengan teknik observasi pengamatan.. Adapun hal-hal yang diobservasi antara lain:

1. Observasi terhadap rencana pembelajaran.
2. Observasi terhadap proses pembelajaran.
3. Observasi terhadap hasil yang diperoleh siswa setelah dilakukan tindakan.

#### ***b) Teknik Tes***

Teknik tes dilakukan pada akhir kegiatan pembelajaran berupa ulangan harian dengan menggunakan lembar soal untuk mengukur kemampuan siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai setelah kegiatan pemberian Tindakan

#### ***Alat Pengumpulan Data***

Data hasil belajar kondisi awal dikumpulkan melalui dokumen daftar nilai. Data motivasi belajar kondisi awal dikumpulkan dari buku perkembangan sikap siswa. Data motivasi belajar siklus I dan II dikumpulkan dari lembar observasi yang melibatkan guru mitra kolaborator. Data hasil belajar siklus I dan II dikumpulkan menggunakan butir soal pilihan ganda yang dilaksanakan secara tertulis.

## Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif komparatif, dilanjutkan dengan refleksi. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan data kondisi awal dengan data siklus 1, data siklus I dibandingkan dengan data siklus II, dan data kondisi awal dibandingkan dengan data siklus II. Dalam penelitian ini peneliti membandingkan data hasil belajar kondisi awal dengan data hasil belajar siklus I, data siklus I dibandingkan dengan data siklus II, kemudian data kondisi awal dibandingkan dengan data siklus II. Refleksi dilakukan dengan membuat simpulan berdasarkan deskriptif komparatif, membuat ulasan dan menentukan tindak lanjut. Untuk data kualitatif hasil pengamatan menggunakan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi dari tiap-tiap siklus.

Teknik analisis data yang digunakan ada yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dikategorikan dan diklasifikasikan berdasarkan analisis kaitan logisnya, kemudian disajikan secara aktual dan sistematis dalam keseluruhan permasalahan dan kegiatan penelitian.

### 1. Kualitatif

Data kualitatif berupa hasil observasi motivasi belajar siswa saat prasiklus, siklus 1 ataupun siklus 2. Hasil peskoran dikonversikan dengan skala 5 dengan acuan konversi Sukardjo (2006:55) dengan skala 1-100.

**Tabel 1.** Konversi Skor Dengan 1-100

Skor	Predikat	Kategori
A	90-100	Sangat baik
B	75-89	Baik
C	65-74	Cukup
D	55-64	Buruk
E	0-54	Sangat buruk

Sedangkan untuk skor penilaian proses pembelajaran diatur sebagai berikut :

- 1 : jika jumlah siswa yang melakukan 1 – 7 siswa
- 2 : jika jumlah siswa yang melakukan 8 – 14 siswa
- 3 : jika jumlah siswa yang melakukan 15 – 21 siswa
- 4: jika jumlah siswa yang melakukan 22 – 28 siswa
- 5: jika jumlah siswa yang melakukan 29 – 34 siswa

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan kedalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, berdasarkan kriteria ketuntasan (KKM) yaitu 65.

### 2. Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar yang mengukur tingkat kognitif siswa. Jika penilaian menggunakan skor tertinggi (maksimal) 100, maka dapat diketahui rumus untuk menentukan skor pada siswa.

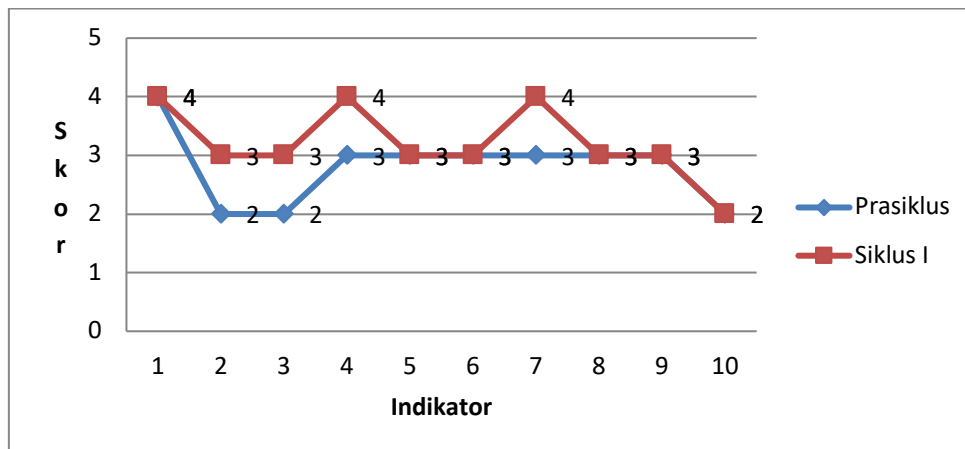
Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan kedalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, berdasarkan kriteria ketuntasan (KKM) yaitu 65.

## HASIL

Menurut karakteristik maupun ciri dari sebuah penelitian tindakan, penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dimana masing masing siklus dilaksanakan empat tahapan yaitu planning(perencanaan), acting (pelaksanaan), observing (pengamatan) dan reflecting (refleksi).

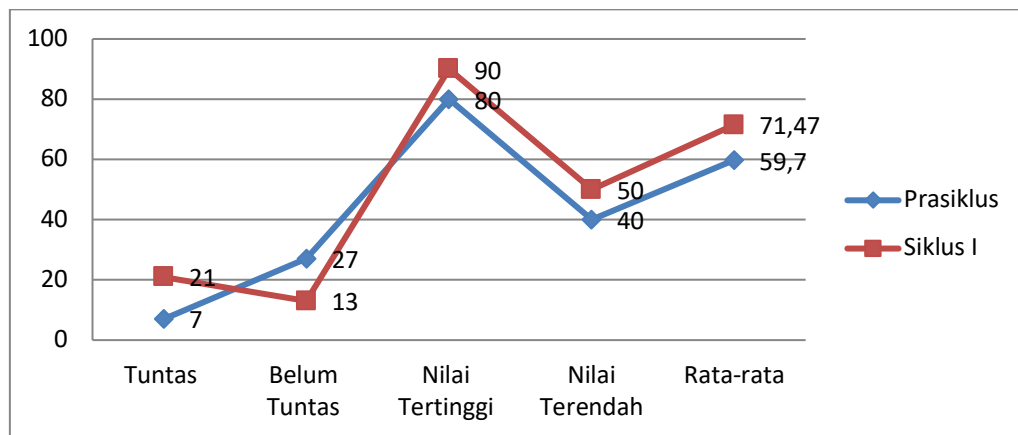
Sebelum penelitian dilakukan bahwa pada tindakan awal (pra siklus) kondisi proses belajar mengajar siswa belum baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap motivasi siswa selama proses pembelajaran. Demikian juga nilai prestasi hasil belajar siswa kelas VII A SMP N 2 Ampel pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 rendah. Berdasarkan data di atas maka guru perlu memodifikasi kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti berusaha mengembangkan pembelajaran dengan bermain “Molarga” yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. “Molarga” suatu media pembelajaran dengan cara bermain. Isi Molarga memuat masalah nyata, isi materi sesuai dengan materi pelajaran yang dibahas.

Pada siklus I materi yang digunakan adalah Aritmatika Sosial sub materi Bruto, Netto, Tara dan diskon menggunakan media Molarga dengan kelompok besar tanpa dibatasi waktu untuk menjawab setiap soal. Media Molarga ini berisi materi yang berupa video, gambar, soal jawaban singkat maupun uraian dengan cara bermain memutar dadu untuk mendapatkan soal atau materi dan mendapatkan hadiah sejumlah uang. Kelompok yang bisa memperoleh uang terbanyak adalah kelompok yang mendapatkan juara.



**Gambar 1.** Diagram Peningkatan Motivasi Belajar





Gambar 2. Peningkatan Hasil Prestasi Belajar

Dengan demikian setelah pembelajaran dengan menggunakan media Molarga proses pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan dan hasil belajar mengalami peningkatan. Oleh karena itu media Molarga dapat dikatakan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil prestasi belajar siswa. Pada proses tindakan siklus I hasil yang diperoleh siswa dirasa masih bisa untuk dimaksimalkan, oleh sebab itu perlu dilakukan tindak lanjut yaitu dengan tetap menggunakan media Molarga dengan pembagian kelompok kecil. Jika pada siklus I dengan bantuan media Molarga menggunakan kelompok besar dan program dibatasi waktu, tetapi pada siklus II dengan bantuan media Molarga menggunakan kelompok kecil tanpa batasan waktu.



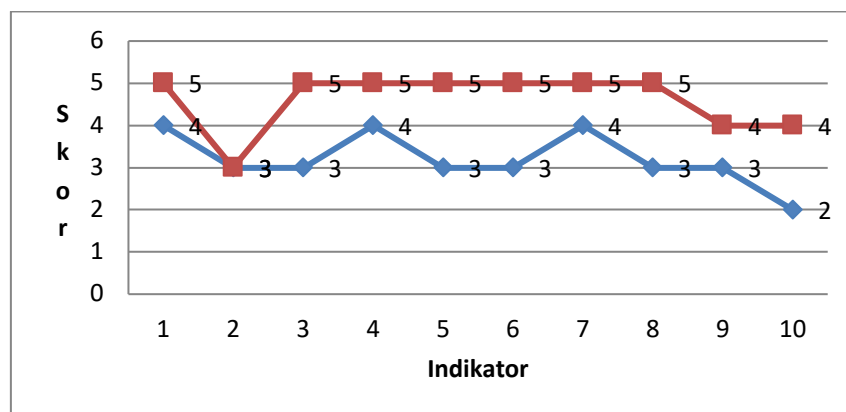
Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Molarga dengan pembagian kelompok besar dan pengamatan teman sejawat / kolaborator ( Siklus 1)

Dalam Penelitian siklus 1 terdapat beberapa kendala diantaranya jumlah anggota kelompok yang masih terlalu besar sehingga motivasi siswa tiap kelompok rendah karena saling mengandalkan teman. Kendala-kendala ini dapat diatasi oleh guru pada siklus 2 sebagai fasilitator dengan cara membagi kelompok dengan anggota yang lebih kecil sehingga sifat

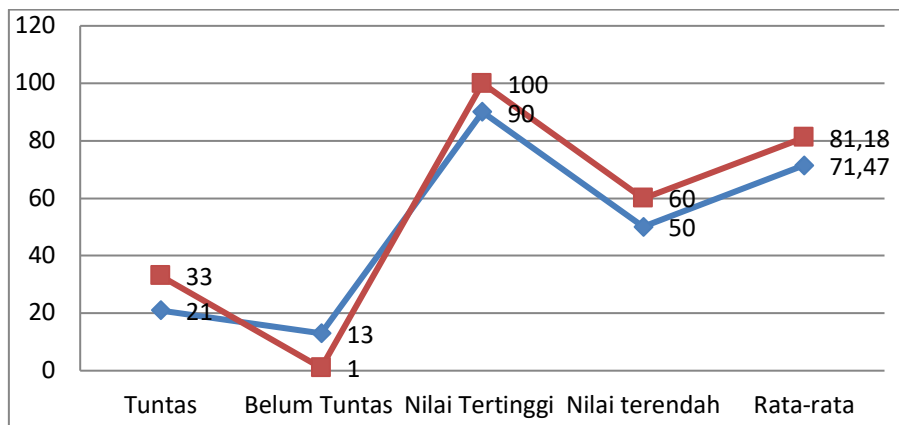


social dan komunikasi antar siswa meningkat , tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tujuan penelitian tercapai.

Pada siklus 2 materi yang digunakan adalah Aritmatika Sosial sub materi Pajak, bunga perbankan menggunakan media Molarga dengan kelompok kecil dan tidak dibatasi waktu untuk menjawab setiap soal sehingga siswa di beri kesempatan untuk mengeksplere materi sebanyak banyaknya. Media Molarga ini berisi materi yang berupa video, gambar, soal jawaban singkat maupun uraian dengan cara bermain dengan memutar dadu untuk mendapatkan soal atau materi dan mendapatkan hadiah sejumlah uang. Kelompok yang bisa memperoleh uang terbanyak adalah kelompok yang mendapatkan juara.



**Gambar 4.** Diagram Data Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II



**Gambar 5.** Diagram Peningkatan Hasil Prestasi Belajar

Pada kondisi awal proses pembelajaran motivasis siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah. Pada pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 suasana pembelajaran menumbuhkan motivasi belajar siswa, terlihat dalam pengamatan sikap belajar siswa senang, tidak bosan, gembira, membangkitkan aktivitas, kreativitas, sifat sosial siswa meningkat, hubungan antara guru sama siswa terlihat kondusif dan siswa dengan siswa yang lain juga kondusif.



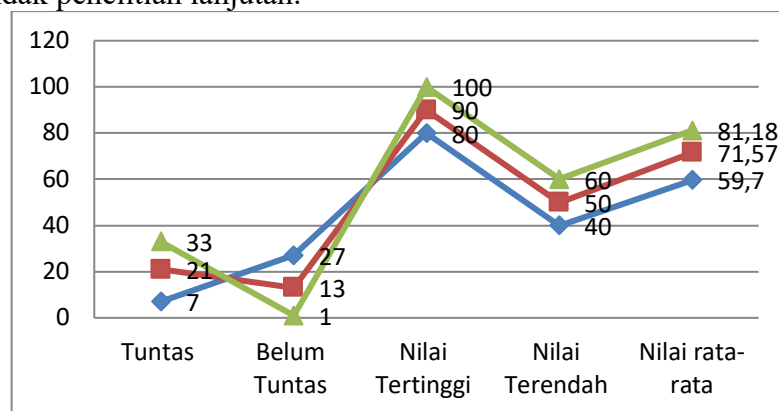
**Gambar 6.** Aktifitas Pembelajaran pada Siklus 2 dengan kelompok kecil dan pengamatan teman sejawat dimana siswa antusias mengikuti Pembelajaran

Berdasarkan data-data diatas pada kondisi awal bahwa motivasi dan hasil belajar siswa Kelas VII A SMP N 2 Ampel masih rendah dengan prosentase motivasi mereka masih sangat buruk dan hasil belajar dari ulangan harian yang tuntas hanya 20,59 %. Maka dilakukan upaya perbaikan dengan penerapan Metode Scientific dengan Media Molarga.

Pada siklus I upaya peningkatan motivasi siswa belum mencapai yang diharapkan > 70 % dan hasil belajar siswa pada siklus 1 sudah ada peningkatan dengan siswa yang tuntas 61,76 %, tetapi juga masih < 70 % .Dengan demikian perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Pada siklus 2 upaya peningkatan motivasi sangat baik serta hasil belajar siswa telah memenuhi harapan. Hasil observasi motivasi siswa meningkat dan telah memenuhi rata rata baik, > 80 %. Hasil belajar siswa juga meningkat dengan jumlah siswa yang tuntas > 80 % yaitu 99/97 %

Dengan demikian hipotesis tindakan penggunaan media Molarga telah dibuktikan baik dan mampu meningkatkan motivasi belajar 67 %. dan hasil belajar mengalami peningkatan 35,9 % Dari proses tindakan Siklus 2 hasil yang diperoleh siswa sudah optimal, oleh sebab itu tidak dilakukan tindak penelitian lanjutan.



**Gambar 7.** Diagram Peningkatan prestasi hasil belajar dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada prasiklus, siklus I dan dilanjutkan siklus II dapat disimpulkan melalui media “Molarga” dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika bagi siswa VII A SMPN 2 Ampel semester 2 tahun pelajaran 2019/2020.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abin Syamsudin Makmun. (2001), *Psikologi Kependidikan*, Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. Prenada. Media Group
- A.M, Sardiman.2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta : Raja.Grafindo Persada
- A.M, Sardiman. (2014) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan ke-4. Bandung: Alfabeta
- Arikunto.(2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta
- Hamzah B.Uno, (2017) *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.Jakarta : Bumi Aksara
- Jacobsen, David dkk. (2009). *Methods for Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- M.A, Tadjab. (1994), *Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Abditama
- Mohamad Surya. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Muhsetyo, Gatot. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Pembukaan Alinea Keempat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Tahun 1945
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana, N. (2004). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda.
- Sudjana, Nana. (2010). *Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Tabrani R. (1994), *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya