

PEMBELAJARAN TEORI PELUANG BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMA

Oleh :
Rishartanto
NIM. 033124007

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis multimedia untuk materi peluang SMA, dan mengetahui adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa serta mengetahui kendala yang dihadapi.

Penelitian pengembangan akan digunakan untuk menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif Peluang. Pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui proses analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), produksi (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Implementasi dilaksanakan di SMA 7 Yogyakarta. Data penelitian diperoleh melalui angket evaluasi media, angket motivasi belajar, nilai pretes dan postes serta wawancara guru, yang selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Media yang dikembangkan dikemas dalam bentuk CD pembelajaran yang disertai dengan Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Dari hasil implementasi di sekolah diperoleh hasil bahwa media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif untuk pokok bahasan peluang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (dengan uji-*t* dan $\alpha = 0,05$), dan 51,72% dari keseluruhan siswa mengalami peningkatan motivasi belajar, namun hal ini belum memenuhi kriteria peningkatan 75%, dengan kata lain multimedia interaktif peluang yang dikembangkan belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara umum kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif untuk pokok bahasan peluang di sekolah adalah peralatan penunjang yang dimiliki sekolah berupa laboratorium komputer belum mencukupi untuk pelaksanaan pembelajaran dikarenakan laboratorium komputer juga dipakai untuk pelajaran lain. Hal ini menyebabkan waktu untuk melakukan implementasi media terbatas.