



**PENGUNAAN MEDIA CD (*COMPACT DISC*) INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep
Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan
Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa
Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)**

SKRIPSI

Oleh
Maimuna
NIM 100210301113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENGGUNAAN MEDIA CD (*COMPACT DISC*) INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA**

(Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep
Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan
Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa
Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Maimuna
NIM 100210301113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kebahagiaan dan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas rahmat dan hidayah-Nya, dan sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ibunda Armi Niyati dan Ayahanda Satumin yang telah memberikan do'a, perhatian, dukungan, pengorbanan, serta cinta dan kasih sayang yang tiada terputus;
2. Adikku tercinta Ila Fitria, yang selalu memberikan dorongan semangat;
3. Guru-guruku sejak SD sampai SMA;
4. Almamaterku, Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember yang sangat aku cintai dan kujunjung tinggi.

MOTO

Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

(terjemahan Surat Al-Mujadilah ayat 11)¹

“Carilah ilmu walau sampai ke negeri Cina, karena sesungguhnya menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim”

(hadis riwayat Baihaqi)²

Hiduplah seolah engkau mati besok. Belajarlah seolah engkau hidup selamanya

(Mahatma Gandhi)³

1 Departemen Agama Republik Indonesia. 2008. *Al Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: PT. Kumudasmoro Grafindo.

2 http://www.academia.edu/5292139/KEWAJIBAN_MENUNTUT_ILMU_DAN_MENGAJARKANNYA?

3 <http://deepyudha.blogspot.com/2013/12/kata-motivasi-belajar-untuk-pelajar-dan.html>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maimuna

NIM : 100210301113

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penggunaan Media CD (*Compact Disc*) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 07 Januari 2014

Yang menyatakan,

Maimuna

NIM 100210301113

SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA CD (*COMPACT DISC*) INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep
Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan
Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa
Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)**

Oleh

Maimuna
NIM 100210301113

Pembimbing:

Dosen Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed

Dosen Pembimbing II : Dra. Retna Ngesti Sedyati, M.P

PERSETUJUAN

**PENGUNAAN MEDIA CD (*COMPACT DISC*) INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA**
(Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep
Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan
Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa
Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana Strata
Satu Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Ekonomi pada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan
Universitas Jember

Nama Mahasiswa : Maimuna
NIM : 100210301113
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Angkatan Tahun : 2010
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 07 Juni 1993

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sri Kantun, M.Ed
NIP. 19581007 198602 2 001

Dra. Retna Ngesti Sedyati, M.P
NIP. 19670715 199403 2 004

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul **“Penggunaan Media CD (*Compact Disc*) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa** (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Rabu, 07 Januari 2015

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Sri Kantun, M.Ed

NIP. 19581007 198602 2 001

Dra. Retna Ngesti Sedyati, M.P

NIP. 19670715 199403 2 004

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Umar HMS, M.Si

NIP. 19621231 198802 1 001

Titin Kartini, S.Pd, M.Pd

NIP. 19801205 200604 2 001

Mengesahkan

Dekan FKIP Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Penggunaan Media CD (*Compact Disc*) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015); Maimuna, 100210301113; 2014: 75 halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penggunaan media *powerpoint* yang kurang menarik dapat mengakibatkan motivasi dan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut terjadi di SMA Negeri Arjasa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada kompetensi dasar (KD) mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya pengawetan bahan nabati dan hewani berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya. Motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah terjadi di kelas X IPS 2. CD interaktif merupakan media yang multi arah, sehingga siswa dan guru sama-sama aktif. Penggunaan media CD interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya pada KD konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani. CD interaktif terdiri dari KI dan KD, *powerpoint presentation* (PPT), bahan ajar, gambar, video, daftar nama anggota kelompok, dan latihan. Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media CD interaktif, dan untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian ini menggunakan model skema spiral dimana tiap siklus mencakup empat fase, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat fase merupakan satu siklus. Tempat penelitian ditentukan dengan menggunakan metode *purposive*. Penentuan subyek penelitian menggunakan metode populasi. Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari metode observasi,

tugas, wawancara, dan dokumen. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media CD interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I termasuk pada kategori sedang, dan pada siklus II termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar juga diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Ketuntasan individu pada siklus I yaitu, terdapat 25 siswa tuntas dan 11 siswa tidak tuntas karena nilai dibawah KKM yaitu $< 2,67$. Pada siklus II seluruh siswa tuntas, karena nilai siswa sudah memenuhi KKM yaitu $2,67$. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 69,44%, dan siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 100%.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah, berupa skripsi yang berjudul “Penggunaan Media CD (*Compact Disc*) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)”. Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Sukidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Sukidin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Sri Kantun, M.Ed., selaku Dosen Pembimbing I dan Dra, Retna Ngesti Sedyati, M.P., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi serta Drs. Umar HMS, M.Si selaku dosen penguji I dan Titin Kartini, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan pada skripsi ini;

5. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah banyak membimbing serta memberikan ilmu kepada penulis sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan studi ini;
6. Keluarga besarku terimakasih atas doa dan dukungannya;
7. Kepala SMA Negeri Arjasa, guru bidang studi prakarya dan kewirausahaan di sekolah tersebut yang telah memberikan ijin serta membantu proses perolehan data dalam penelitian ini dan siswa-siswi kelas X IPS 2;
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2010, terima kasih atas semangat dan semua kenangan selama ini;
9. Keluarga kosan yang selalu menyemangatiku dan membawa keceriaan di kosan;
10. Semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani	10
2.3 Media Pembelajaran	12
2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.3.2 Jenis Media Pembelajaran	15

2.4 Media CD (<i>Compact Disc</i>) Interaktif.....	16
2.4.1 Cara Menggunakan Media CD Interaktif.....	17
2.4.2 Karakteristik CD (<i>Compact Disc</i>) Interaktif.....	17
2.4.3 Kekurangan dan Kelebihan Media CD Interaktif.....	18
2.4.4 Sintaks Pembelajaran Menggunakan Media CD Interaktif.....	20
2.5 Motivasi Belajar	19
2.6 Hasil Belajar	23
2.7 Peranan Media Pembelajaran CD (<i>Compact Disc</i>) Interaktif	
dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	25
2.8 Kerangka Berfikir	26
2.6 Hipotesis Tindakan	27
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian.....	28
3.1.1 Desain Penelitian.....	28
3.1.2 Prosedur Penelitian.....	30
3.1.3 Pelaksanaan Tindakan.....	31
3.2 Tempat Penelitian	34
3.3 Subyek penelitian	35
3.4 Definisi Operasional Variabel	35
3.5 Data dan Sumber Data	37
3.6 Metode Pengumpulan Data	37
3.6.1 Metode Observasi.....	37
3.6.2 Metode Tugas	38
3.6.3 Metode Wawancara.....	38
3.6.3 Metode Wawancara.....	39
3.7 Analisis Data	39
3.7.1 Analisis Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa	40
3.7.2 Analisis Data Hasil Belajar Siswa.....	43

3.7.3 Analisis Data Hasil Observasi Guru.....	45
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Data Pendukung	48
4.1.1 Profil Sekolah.....	48
4.2 Data Utama	49
4.2.1 Proses Pembelajaran pada Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Menggunakan Media CD Interaktif Siklus I.....	49
4.2.2 Proses Pembelajaran pada Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Menggunakan Media CD Interaktif Siklus II	59
4.3 Rekapitulasi Hasil Penelitian	67
4.4 Pembahasan	70
BAB 5. PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	75
DAFTAR BACAAN.....	76
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil belajar siswa pada KD sebelumnya	2
Tabel 2.1 Perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan sekarang	9
Tabel 2.2 karekteristik kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani.....	11
Tabel 2.3 Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media CD Interaktif kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani	20
Tabel 2.4 Konversi hasil belajar siswa.....	25
Tabel 3.1 Lembar observasi motivasi belajar Siswa	40
Tabel 3.2 Pedoman interpretasi skor rata-rata motivasi belajar	43
Tabel 3.3 Konversi hasil belajar siswa.....	44
Tabel 3.4 Lembar observasi guru	45
Tabel 3.5 Standar penilaian penguasaan guru menggunakan media pembelajaran.....	47
Tabel 4.1 jadwal pelaksanaan dan materi pembelajaran siklus I	49
Tabel 4.2 Skor motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan 1	51
Tabel 4.3 Skor motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan 2	53
Tabel 4.4 Skor motivasi belajar siswa pada siklus I	54
Tabel 4.5 Jadwal pelaksanaan dan materi pembelajaran siklus II	59
Tabel 4.6 Skor motivasi belajar siswa pada siklus II pertemuan 1	61
Tabel 4.7 Skor motivasi belajar siswa pada siklus II pertemuan 2	63
Tabel 4.8 Skor motivasi belajar siswa pada siklus II	65

Tabel 4.9 Kategori setiap indikator motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II	68
Tabel 4.10 Hasil belajar siswa siklus I dan siklus II	69



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Diagram siklus penelitian tindakan kelas adopsi model Kemmis & MC Taggart.....	29
Gambar 4.1 Grafik ketuntasan siswa secara klasikal siklus I	56
Gambar 4.2 Grafik ketuntasan siswa secara klasikal siklus II	66
Gambar 4.3 Grafik peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I dan siklus II.....	68
Gambar 4.4 Grafik ketuntasan siswa secara klasikal siklus I, dan siklus II..	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Matriks Penelitian.....	80
Lampiran B Tuntunan Penelitian	82
Lampiran C Silabus Mata Pelajaran.....	84
Lampiran D.1 RPP Pra Siklus.....	98
Lampiran D.2 RPP Siklus I.....	104
Lampiran D.3 RPP Siklus II	121
Lampiran E.1 Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa	139
Lampiran E.2 Pedoman Observasi Hasil Belajar Siswa	141
Lampiran E.3 Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa	147
Lampiran F Daftar Nama Anggota Kelompok	149
Lampiran G.1 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus	150
Lampiran G.2 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	
Pertemuan 1	151
Lampiran G.3 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	
Pertemuan 2	152
Lampiran G.4 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	
Pertemuan 1	153
Lampiran G.5 Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	
Pertemuan 2	154
Lampiran G.6 Analisis Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	155
Lampiran G.7 Analisis Motivasi Belajar Siswa Siklus II.....	156
Lampiran H.1 Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 Sebelum Siklus	157
Lampiran H.2 Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 Sebelum Siklus	158
Lampiran H.3 Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 3 Sebelum Siklus	159
Lampiran I.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	160
Lampiran I.2 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	161

Lampiran I.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	162
Lampiran I.4 Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	163
Lampiran I.5 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	164
Lampiran I.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	165
Lampiran J.1 Lembar Observasi Penggunaan Media Oleh Guru Siklus I Pertemuan 1	166
Lampiran J.2 Lembar Observasi Penggunaan Media Oleh Guru Siklus I Pertemuan 2	167
Lampiran J.3 Lembar Observasi Penggunaan Media Oleh Guru Siklus II Pertemuan 1	168
Lampiran J.4 Lembar Observasi Penggunaan Media Oleh Guru Siklus II Pertemuan 2	169
Lampiran K.1 Penilaian Sikap Religius Siklus I Pertemuan1.....	170
Lampiran K.2 Penilaian Sikap Religius Siklus I Pertemuan2.....	171
Lampiran K.3 Penilaian Sikap Religius Siklus II Pertemuan 1	172
Lampiran K.4 Penilaian Sikap Religius Siklus II Pertemuan 2	173
Lampiran L.1 Penilaian Sikap Sosial Siklus I Pertemuan 1.....	174
Lampiran L.2 Penilaian Sikap Sosial Siklus I Pertemuan2.....	175
Lampiran L.3 Penilaian Sikap Sosial Siklus II Pertemuan 1.....	176
Lampiran L.4 Penilaian Sikap Sosial Siklus II Pertemuan2	177
Lampiran M.1 Penilaian Laporan Siklus I Pertemuan 1	178
Lampiran M.2 Penilaian Laporan Siklus I Pertemuan 2	179
Lampiran M.3 Penilaian Laporan Siklus IIPertemuan 1.....	180
Lampiran M.4 Penilaian Laporan Siklus IIPertemuan 2.....	181
Lampiran N.1 Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 1.....	182
Lampiran N.2 Penilaian Keterampilan Siklus I Pertemuan 2.....	183
Lampiran N.3 Penilaian Keterampilan Siklus IIPertemuan 1.....	184
Lampiran N.4 Penilaian Keterampilan Siklus II Pertemuan 2.....	185

Lampiran O.1 Lembar Hasil Wawancara Pra Siklus	186
Lampiran O.2 Lembar Hasil Wawancara Setelah Penggunaan Media CD Interaktif.....	190
Lampiran P.1 Nilai Latihan Siklus I.....	195
Lampiran P.2 Nilai Latihan Siklus II.....	196
Lampiran Q Dokumentasi Kegiatan.....	197
Lampiran R Tampilan CD Interaktif.....	200
Lampiran S.1 Tampilan Tugas Siklus I.....	205
Lampiran S.2 Tampilan Tugas Siklus II.....	210
Lampiran T Denah SMA Negeri Arjasa Jember.....	213
Lampiran U Lembar Konsultasi.....	214
Lampiran V Surat Ijin Penelitian.....	216
Lampiran W Daftar Riwayat Hidup.....	218

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan inti dalam sekolah adalah proses pembelajaran. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran diharapkan mampu memahami secara lebih baik, sehingga terjadi perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Hal tersebut merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran memiliki beberapa faktor penentu, salah satunya adalah guru. Guru harus mampu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajarannya agar mampu membuat siswa lebih tertarik dan paham terhadap materi yang disampaikan. Inovasi-inovasi yang dapat dilakukan antara lain dengan penggunaan model, metode, dan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Prakarya dan kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang diberikan di semua tingkatan kelas, salah satunya di kelas X SMA Negeri Arjasa. Prakarya dan kewirausahaan diberikan di seluruh kelas dengan alasan yaitu untuk menambah pengetahuan, mengenalkan dunia wirausaha, serta menambah *softskill* sehingga kemampuan siswa untuk berwirausaha akan berkembang. Bidang tersebut merupakan mata pelajaran yang kontekstual, yang berkaitan dengan lingkungan sekitar maka sangat dibutuhkan ide-ide kreatif, apalagi pada akhir semester siswa harus ada ide kreatif untuk praktek prakarya dan kewirausahaan. Diperlukan penggunaan media yang sesuai kompetensi dasar (KD) konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani, untuk menunjukkan apa yang dimaksud pengertian kewirausahaan, manfaat berwirausaha sebagai motivasi, karakter dan karakteristik (watak, nilai dan ciri) kewirausahaan, faktor-faktor penyebab keberhasilan dan kegagalan wirausaha, pengertian, tujuan, manfaat perilaku kerja prestatif, sikap dan perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju), prinsip cara kerja prestatif sehingga akan menciptakan selalu ingin maju, meningkatkan sikap kerja

ikhlas, kerja cerdas, kerja keras, kerja tuntas serta menumbuhkan kreativitas dan inovatif siswa, agar siswa lebih mudah paham.

Motivasi belajar siswa dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar siswa ditunjukkan dari hasrat keingintahuan yang cukup besar, minat siswa dalam materi yang disampaikan, reaksi siswa terhadap penjelasan guru, dan semangat siswa dalam mengerjakan tugas. Berdasarkan keterangan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X di SMA Negeri Arjasa, kelas X IPS 2 memiliki motivasi belajar yang rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan banyak siswa yang berbicara sendiri dengan teman pada saat proses pembelajaran berlangsung, tugas dengan menyalin jawaban teman. Selain itu guru juga mengatakan bahwa siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih banyak pasif, dan masih kurang memperhatikan saat guru menjelaskan.

Hasil belajar yang memenuhi standar ketuntasan minimum (SKM) menjadi tujuan utama baik guru maupun siswa. Namun hasil belajar siswa kelas X IPS 2 masih rendah, baik individu ataupun klasikal. Data hasil belajar siswa kelas X IPS yang diperoleh dari guru pada KD sebelumnya (mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya pengawetan bahan nabati dan hewani berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya) sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil belajar siswa pada KD sebelumnya

Kelas	Ketuntasan Klasikal Siswa	Jumlah Siswa	Siswa yang Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
X IPS 1	75.00%	32	24	8
X IPS 2	66.67%	36	26	12
X IPS 3	75.12%	33	25	8

Sumber : Dokumentasi dari guru bidang studi prakarya dan kewirausahaan kelas X SMA Negeri Arjasa

Nilai ketuntasan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang berlaku di SMA Negeri Arjasa secara individu pada penilaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan yaitu 2,67 dan pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B, serta ketuntasan klasikal yaitu 75%. Jumlah siswa yang tidak tuntas di kelas X IPS 2 sebanyak 12 orang, dan siswa yang tuntas yaitu 26 siswa, atau ketuntasan klasikal siswa sebesar 66,67%, ketuntasan tersebut masih dibawah SKM.

Menurut informasi dari guru, kegiatan belajar mengajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sudah menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yaitu *powerpoint presentation* (PPT), namun media tersebut belum memberikan dampak positif, motivasi dan hasil belajar siswa masih rendah. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat dibutuhkan untuk membuat siswa lebih tertarik dan semangat belajar, sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi, serta dapat mengembangkan ide kreatif yang nantinya juga akan meningkatkan hasil belajar. Guru membutuhkan media yang tepat dalam menyampaikan materi, bukan hanya berupa tulisan, namun penggabungan antara media gambar, video, teks, dan memiliki ciri khas atau kemenarikan tertentu, serta kontekstual sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran adalah media pembelajaran CD (*Compact Disc*) interaktif. CD interaktif merupakan salah satu produk multimedia yang dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri, sehingga siswa dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Isi dari media CD interaktif adalah penggabungan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (video dan animasi). CD interaktif digunakan karena media tersebut lebih mudah, tidak perlu *online* dan memiliki banyak pilihan fitur (penggabungan teks, grafik, audio, dan video). SMA Negeri Arjasa selama ini belum pernah menggunakan media CD inetraktif. CD interaktif akan digunakan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yang terjadi di kelas X IPS 2. Media ini akan diajarkan terlebih dahulu agar guru lebih *familiar* dan mudah menggunakannya.

Diperlukan adanya persetujuan dari guru mata pelajaran untuk menerapkan media CD interaktif pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, yang mengatakan:

“Saya setuju jika media CD interaktif digunakan untuk mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang saya pegang, disamping itu sebelumnya media itu belum pernah diterapkan disini, semoga media tersebut bisa membuat siswa lebih tertarik terhadap materi karena media tersebut sudah tersedia video, gambar, materi, dll (ACD, 30 Tahun)

Kesediaan guru untuk menggunakan media tersebut juga didukung oleh ketersediaan fasilitas belajar yang ada di SMA Negeri Arjasa, seperti laboratorium komputer, hal tersebut memudahkan siswa mengakses media CD interaktif.

Penelitian sejenis yang berkaitan dengan media CD interaktif ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Septa Trianawati (2012) yang berjudul *“Penggunaan Media CD Interaktif dalam pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar (Studi kasus pada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lumajang pada standar kompetensi mengenal pasar modal tahun ajaran 2011-2012)”*. Berdasarkan tujuan dari penelitian terdahulu maka dapat dijadikan acuan dalam penelitian sekarang untuk menggunakan media CD interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilihat dari motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan hasil diskusi peneliti dengan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X SMA Negeri Arjasa, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul *“Penggunaan Media CD (Compact Disc) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)”*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu :

1. bagaimana penggunaan media CD (*Compact Disc*) interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015)?
2. bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media CD (*Compact Disc*) interaktif pada siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015)?
3. bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media CD (*Compact Disc*) interaktif pada siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mendeskripsikan penggunaan media CD (*Compact Disc*) interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015)
2. untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar melalui penggunaan media CD (*Compact Disc*) interaktif pada siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015)

3. untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar melalui penggunaan media CD (*Compact Disc*) interaktif pada siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015)

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, diharapkan berguna bagi diri peneliti sendiri untuk menambah pengalaman peneliti dalam pembuatan karya ilmiah serta media pembelajaran yang diterapkan dapat peneliti gunakan dan kembangkan nantinya dalam pembelajaran sebagai guru.
- b. Bagi guru prakarya dan kewirausahaan, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar siswa tidak jenuh karena ada variasi dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti lain, sebagai referensi penelitian sejenis yang mungkin dapat lebih dikembangkan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

Konsep kajian pustaka dalam penelitian ini, meliputi kajian mengenai: Tinjauan penelitian terdahulu, (2) Karakteristik kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani, (3) Media pembelajaran, (4) Media CD (*Compact Disc*) interaktif, (5) Motivasi belajar, (6) Hasil belajar, (7) Keterkaitan media pembelajaran CD (*Compact Disc*) interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, (8) Kerangka berfikir, dan (9) Hipotesis tindakan.

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian sejenis mengenai pemanfaatan media untuk meningkatkan motivasi belajar dilakukan oleh Dewi Ramandhari tahun 2012, yang berjudul “*Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Audio Visual (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 7 Probolinggo Mata Pelajaran IPS Standar Kompetensi Pelaku Ekonomi Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012)*”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar. Hal ini dapat dilihat dalam kriteria motivasi selama melakukan penelitian sudah mencapai target yaitu dari tingkat rendah menjadi tingkat yang tinggi, yaitu pada minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran yaitu 18% semangat belajar siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya yaitu 28%, tanggungjawab siswa terhadap tugas belajarnya sebesar 24%, rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru sebesar 20% dan reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru sebesar 30%. Kemudian pada aktivitas juga mengalami peningkatan juga dari tingkat yang rendah menjadi tinggi pula, yaitu pada keberanian meliputi kegiatan: bertanya sebesar 28%, kemauan yang meliputi:

memperhatikan penjelasan guru sebesar 26% dan kemauan yang meliputi: mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sebesar 30%. Oleh karena itu media pembelajaran audio visual dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa.

Adapun penelitian sejenis yang juga menggunakan media CD interaktif dilakukan oleh Muslimatur Rohmi (2014), dengan judul “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (CD Interaktif) (studi kasus pada mata pelajaran akuntansi standar kompetensi laporan keuangan perusahaan dagang kelas XII IPS 3 semester ganjil SMA Muhammadiyah 3 Jember tahun ajaran 2013-2014)*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Skor rata-rata indikator aktivitas siswa pada sebelum tindakan yaitu 2,1 pada kategori rendah meningkat pada siklus I yaitu 3,8 dengan kategori tinggi dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 4,8 dengan kategori tinggi. Nilai rata-rata ulangan harian siswa pada sebelum tindakan yaitu 67,27 dengan ketuntasan klasikal sebesar 36,36% meningkat pada siklus I yaitu 76,06 dengan ketuntasan klasikal sebesar 72,72% dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 89,24 dengan ketuntasan klasikal sebesar 90,90%, dengan kata lain hampir seluruh siswa tuntas.

Penelitian di atas memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian sekarang. Perbedaan dan persamaan dengan penelitian terdahulu dengan penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan sekarang

Peneliti	Dewi Ramandari	Muslimatur Rohmi	Maimuna
Perbedaan dan Persamaan			
Judul	Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Audio Visual (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 7 Probolinggo Mata Pelajaran IPS Standar Kompetensi Pelaku Ekonomi Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012)	Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif (CD Interaktif) (studi kasus pada mata pelajaran akuntansi standar kompetensi laporan keuangan perusahaan dagang kelas XII IPS 3 semester ganjil SMA Muhammadiyah 3 Jember tahun ajaran 2013-2014)	Penggunaan Media CD (<i>Compact Disc</i>) Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)
Jenis Media	Audio visual	CD interaktif	CD interaktif
Tujuan	Motivasi dan aktivitas belajar	Aktivitas dan hasil belajar	Motivasi dan hasil belajar
Jenjang Pendidikan	SMP	SMA	SMA
Kelas	VIII	XII	X
Mata Pelajaran	IPS	Akuntansi	Prakarya dan Kewirausahaan
Ciri khas	Suara dan gambar bergerak (video/film)	Slide berisi video dan suara	Bahan ajar; <i>powerpoint</i> dengan instrumental; video; kuis; gambar; daftar anggota kelompok; KI, KD, dan tujuan pembelajaran;

2.2 Karakteristik Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausaha Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani

Mata pelajaran kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang kontekstual, sangat berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Kompetensi intinya yang pertama yaitu menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya; kompetensi inti yang kedua yaitu menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia; memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual.

Kompetensi inti yang ketiga adalah prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah; dan kompetensi yang keempat adalah mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Berikut kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 2.2 karakteristik kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
Konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap aktif dalam kegiatan pembelajaran. - Bekerjasama dan saling toleransi dalam kegiatan kelompok - Menjelaskan pengertian kewirausahaan - Menjelaskan manfaat berwirausaha sebagai motivasi - Menyebutkan karakter dan karakteristik (watak, nilai dan ciri) kewirausahaan - Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab keberhasilan dan kegagalan wirausaha - Menjelaskan pengertian, tujuan, manfaat perilaku kerja prestatif - Penerapan sikap dan perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju) - Menjelaskan prinsip cara kerja prestatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian kewirausahaan - Manfaat berwirausaha sebagai motivasi - Karakter dan karakteristik (watak, nilai dan ciri) kewirausahaan - Faktor-faktor penyebab keberhasilan dan kegagalan wirausaha - Pengertian, tujuan, manfaat perilaku kerja prestatif - Sikap dan perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju) - Prinsip cara kerja prestatif - Penyajian konsep kewirausahaan
Mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya pengolahan bahan pangan nabati dan hewani menjadi produk pembersih berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap aktif dalam kegiatan pembelajaran. - Bekerjasama dan saling toleransi dalam kegiatan kelompok - Menjelaskan pengertian bahan pangan nabati dan hewani, serta produk pembersih - Menjelaskan beberapa jenis bahan pangan nabati dan hewani yang dapat dibuat produk pembersih (sabun,shampo,sabun lerak) - Menjelaskan manfaat dan kandungan bahan pangan nabati dan hewani sebagai produk pembersih - Menjelaskan pengemasan produk pembersih dari bahan pangan nabati dan hewani - Menjelaskan, menetapkan desain dan pengemasan produk pembersih dari bahan pangan nabati dan hewani - Mempresentasikan laporan dari 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian bahan pangan nabati dan hewani, serta produk pembersih - Beberapa jenis bahan pangan nabati dan hewani yang dapat dibuat produk pembersih (sabun,shampo,sabun lerak) - Manfaat dan kandungan bahan pangan nabati dan hewani sebagai produk pembersih - Pengemasan produk pembersih dari bahan pangan nabati dan hewani - Menetapkan desain dan pengemasan produk pembersih dari bahan pangan nabati dan hewani - Mendesain produk dan

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
	beberapa contoh produk pembersih di lingkungan sekitar - Membuat rancangan gagasan (desain) dalam bentuk tertulis untuk kegiatan pembuatan produk pengolahan bahan pangan nabati dan hewani menjadi produk pembersih dan pengemasannya berdasarkan kesimpulan pengamatan	pengemasan karya pengolahan bahan pangan nabati dan hewani menjadi produk pembersih

Sumber : silabus mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan SMA Negeri Arjasa

Mata pelajaran kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang mempelajari sikap mental, jiwa yang selalu aktif berkreasi, berkarya dan kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu yang baru yang bernilai dan berguna bagi dirinya dan orang lain dalam rangka meningkatkan pendapatan dan kegiatan usahanya. Mata pelajaran kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang diterapkan dari kelas sepuluh sampai kelas dua belas Sekolah Menengah Atas. Jam pelajaran prakarya dan kewirausahaan dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggunya dengan waktu 90 menit atau 2 jam pelajaran.

Ketersediaan waktu yang terbatas dengan materi yang cukup banyak, dibutuhkan konsentrasi lebih agar materi bisa lebih mudah dipahami siswa. Materi yang dipelajari merupakan materi yang bisa didapat dari buku prakarya dan kewirausahaan menyangkut materi maupun *internet* menyangkut contoh-contoh produk yang berkaitan dengan materi, sehingga siswa akan lebih mudah dalam mencari tambahan materi dan memahaminya. CD interaktif digunakan pada KD ini untuk mengatasi keterbatasan waktu tetapi memiliki banyak materi.

2.3 Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran membutuhkan komunikasi untuk menyampaikan pesan materi dari guru ke siswa, yang digunakan untuk membantu guru menyajikan dan memperjelas materi pelajaran yaitu media pembelajaran. Pemanfaatan media mengajar disesuaikan dengan kebutuhan materi yang ingin diajarkan serta dipahami oleh guru. Setiap materi pelajaran memiliki karakteristik masing-masing begitupun

media pembelajaran, sehingga dibutuhkan ketepatan dalam memilih media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Rusman, 2012:60). Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2006: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pendapat lain yang disebutkan oleh Erlina dalam bukunya (2009: 2) media mengajar merupakan sejumlah alat bantu, bahan simulasi, atau program yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Heinich, dkk dalam Arsyad, 2006: 4). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat bantu untuk menyampaikan pesan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi kepada siswa. Menurut Sudjana dan Riva'i (2013: 2), media pengajaran berfungsi agar pengajaran lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran, metode pengajaran lebih bervariasi, dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih banyak. Media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengifisienkan proses belajar (Rusman, 2012:60). Pendapat lain yang diungkapkan oleh Erlina dalam bukunya (2009: 2) kegunaan media mengajar yaitu membantu guru dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dengan kegiatan yang variatif dan suasana yang tidak membosankan. Pendapat lain juga disebutkan oleh Sunaryo

(2002:172) media pembelajaran yang menarik minat akan mempermudah untuk mempelajari serta berakibat pada hasil belajar. Dengan demikian siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Angkowo dan Kosasih (2007: 27) mengemukakan bahwa salah satu fungsi media adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi, dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru. Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2013: 9) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

a. memotivasi minat atau tindakan

Memberikan dorongan kepada diri siswa untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan. Siswa yang memiliki minat pasti lebih memperhatikan pelajaran tanpa ada perintah dari guru. Ciri khas dari media tertentu memberikan rasa ketertarikan yang berbeda terhadap siswa.

b. menyampaikan informasi

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi yang disampaikan kepada siswa. Untuk lebih memudahkan guru menyampaikan informasi dibutuhkan penggunaan media yang sesuai. Kesesuaian media dengan materi menyebabkan siswa lebih mudah dalam menerima materi.

c. memberi instruksi

Media membantu guru menginstruksi siswa dalam penyampaian materi. Instruksi yang lebih sederhana dan memudahkan siswa dalam menggunakan media ataupun menerima pelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu membangkitkan keinginan, motivasi dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis serta media berfungsi untuk menyampaikan informasi dan memberi instruksi.

2.3.2 Jenis Media Pembelajaran

Media cukup banyak ragamnya. Media yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya. Dari banyaknya media yang dapat digunakan, bisa dibagi dalam beberapa jenis.

Asyar (2011:45) mengelompokkan jenis media menjadi empat jenis, yaitu:

- a. media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik.
- b. media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.
- c. media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran.
- d. multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendegaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif yang berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Media CD interaktif merupakan jenis media multimedia. CD interaktif merupakan media yang mengkombinasikan antara teks, grafik, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

2.4 Media CD (*Compact Disc*) Interaktif

CD interaktif merupakan salah satu produk multimedia. Media CD interaktif adalah media yang digunakan untuk mengajar, dimana materi disajikan dalam bentuk CD dengan menggunakan komputer. CD interaktif berasal dari dua istilah yaitu CD dan interaktif. CD berasal dari bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Compact Disc*, sedangkan interaktif dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai dialog antara komputer dan terminal atau komputer dengan komputer. CD interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disc*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (*Read Only Memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD (Mulyanta dan Marlon, 2009:1).

Menurut Daryanto (2010:51) CD interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Rusman (2008:21) CD interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Pendapat lain disebutkan oleh Arsyad (2009:15) CD interaktif merupakan alat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar dan video.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa CD interaktif adalah suatu multimedia yang berisi teks, audio (suara, musik), animasi, video, grafik dan gambar dimana penggunaannya didukung oleh komputer dan CD. CD interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah CD interaktif untuk pembelajaran pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani. CD interaktif dalam penelitian ini menggunakan *powerpoint slide show* yang terdiri dari

bahan ajar, *powerpoint* (PPT) yang di dalamnya ada audio, foto, video, KI dan KD, audio, daftar nama kelompok, dan latihan (evaluasi). Pada media pembelajaran CD interaktif ini, audio yang dimaksud bukan audio tentang materi tetapi musik relaksasi yang diputar saat siswa mempelajari materi pada *powerpoint* sehingga belajar siswa tidak tegang. Materi dalam media sudah disediakan dalam bentuk bahan ajar, *powerpoint*, foto, dan video. Sudah tersedia nama-nama kelompok, sehingga waktu digunakan secara lebih efisien karena dari awal, siswa sudah mengetahui kelompoknya. tersedia latihan yang berisi soal-soal evaluasi yang memberikan batas waktu mengerjakan, serta setelah waktu habis nilai akan muncul. CD interaktif dalam penelitian ini menggunakan *powerpoint slide show*, sehingga guru mudah membuat untuk materi yang lain.

2.4.1 Cara Menggunakan Media CD Interaktif

Penerapan media CD interaktif pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani yang dilaksanakan di laboratorium komputer dan dilakukan dengan proses dan tahapan sebagai berikut:

1. Mempersiapkan CD yang sudah berisi materi dan masukkan CD pada komputer
2. Memilih menu
3. Membuka menu yang sudah dipilih
4. Memutar kembali, jika memang diperlukan.

2.4.2 Karakteristik CD (*Compact Disc*) Interaktif

Menurut Hasanudin (2014) karakteristik CD interaktif sebagai berikut:

- a. Program multimedia yang berbasis komputer
- b. Menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, numerik, narasi dan interaktifitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran dan dikemas dalam piringan CD
- c. Bersifat plug and play dan berjalan secara autorun yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu

- d. Tidak harus dikemas dalam CD karena masih banyak media *storage* lain seperti *USB Flash Drive*, *memory card*, atau di dalam sebuah media *handphone*.

2.4.3 Kekurangan dan Kelebihan Media CD Interaktif

CD interaktif memiliki kekurangan khususnya saat digunakan siswa tetapi kelebihannya juga banyak. Menurut Mulyanta dan Marlon (2009:2) kekurangan dari CD interaktif sebagai berikut:

- a. dalam pembuatannya membutuhkan biaya yang mahal
- b. dalam penggunaannya memerlukan banyak gabungan media modern seperti komputer, *viewer*, *mouse*, CD ROM.
- c. guru yang merancang pelajaran dengan menggunakan komputer bisa bertambah beban pekerjaannya apabila tidak tahu tentang komputer.

Menurut Maroubeni (2008:25), kelebihan menggunakan CD interaktif, sebagai berikut:

- a. penggunaannya bisa berinteraksi dengan program komputer
- b. menambah pengetahuan
- c. tampilan audio visual menarik

Kelebihan yang dimaksud dalam penelitian ini yang pertama adalah, dalam CD interaktif kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani terdapat menu-menu yang dapat dipilih atau diklik siswa untuk memunculkan materi pelajaran yang berupa bahan ajar, *powerpoint* (PPT) yang di dalamnya ada audio, foto, video, KI dan KD, audio, daftar nama kelompok, dan latihan (evaluasi). Kelebihan yang kedua adalah menambah pengetahuan, pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penyajian materi pelajaran yang dirancang secara menarik dan mudah sehingga siswa lebih mudah mendapatkan informasi atau ilmu pengetahuan. Kelebihan yang terakhir adalah tampilan audio visual menarik, kemenarikan disini adalah tampilan materi dibuat secara ringkas, tetapi jelas dengan tampilan yang lebih menarik.

CD interaktif dalam penelitian ini menggunakan *powerpoint slide show* yang terdiri dari bahan ajar, *powerpoint* dan musik, foto, video, KI dan KD, evaluasi, dan daftar nama kelompok. Bahan ajar menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, dilengkapi materi sekaligus penjelasan dan contohnya. *Powerpoint* berisi poin-poin atau ringkasan materi yang ada di dalam bahan ajar, serta ditambahkan satu grafik tentang perkembangan wirausaha di Indonesia dan dua foto produk pengawetan bahan nabati dan hewani, untuk lebih memperjelas materi serta musik. Foto berisi foto atau gambar-gambar yang berkaitan dengan materi atau contoh riil dari materi yang sedang dipelajari, yang diambil dari *internet* yaitu beberapa foto produk pengawetan bahan nabati dan hewani dengan metode atau cara pengawetan yang berbeda. Video yang berada dalam media ini adalah video tentang wirausaha yang melakukan pengawetan bahan nabati dan hewani dengan metode pengawetan yang berbeda, wirausahawan tersebut mampu menjual produk ke daerah lain serta mempekerjakan orang lain (pengangguran).

KI dan KD berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta tujuan pembelajaran yang sedang dipelajari. Evaluasi berisi soal-soal yang berbentuk pilihan ganda. Daftar nama kelompok berisi daftar nama anggota dari kelompok, sehingga siswa tidak akan susah mencari kelompok. Kelompok dibentuk secara heterogen, baik dari segi kemampuan maupun jenis kelamin.

2.4.4 Sintaks Pembelajaran Menggunakan Media CD Interaktif

Sintaks pembelajaran berisi langkah-langkah yang harus dilakukan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan CD interaktif, dilaksanakan di laboratorium komputer. Langkah-langkah pembelajaran pada penggunaan media CD interaktif, dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media CD interaktif kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani

Model pembelajaran melalui media CD interaktif		
No	Guru	Siswa
1	Mempersiapkan peralatan yang digunakan (CD yang sudah berisi materi)	Mempersiapkan alat tulis
2	Memberikan gambaran umum materi yang berkaitan dengan materi pada Kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani	Memberikan pendapat awal tentang materi pada Kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani
3	Memberikan arahan pada siswa untuk membuka CD	Melakukan arahan guru yaitu membuka CD yang sudah disediakan
4	Memilih materi yang digunakan serta menghimbau siswa untuk membuka materi yang sama	Membuka materi sesuai himbauan guru
5	Meminta siswa membuka daftar anggota kelompok	Membuka daftar anggota kelompok dan langsung bergabung dengan kelompok
6	Memerintahkan siswa membuka video sesuai kelompok dan menganalisis bersama kelompok, serta membimbing jalannya diskusi	Membuka video sesuai kelompok dan menganalisis bersama kelompok
7	Mengorganisasikan siswa untuk presentasi serta menilai presentasi siswa	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
8	Mengambil kesimpulan mengenai mata pelajaran yang sudah dilaksanakan dan memberikan tugas untuk dikerjakan di luar jam pelajaran	Membuat kesimpulan dengan bantuan guru dan mencatat alamat situs untuk mengerjakan tugas di luar jam pelajaran
Catatan :		
Langkah-langkah ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran		

Sumber: Lubis, 2007:13 yang dikembangkan

2.5 Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam diri siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Purwanto (2004:73) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang didasari untuk menggerakkan, mengarahkan, menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan

tertentu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2012:75). Dalam motivasi belajar terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar (Dimayati dan Mujiono, 2002:80). Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa yang mengarahkan sikap dan perilaku siswa untuk tekun belajar.

Menurut Sudjana (2005:61), motivasi belajar siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran,
- b. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya,
- c. Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya,
- d. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru,
- e. Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dalam penelitian ini aspek yang digunakan merupakan pendapat dari Sudjana. Aspek-aspek dari motivasi belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran

Siswa yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi cenderung tertarik perhatiannya untuk mempelajari bidang studi tersebut (Dimayati dkk, 2002:43). Menurut Slameto (2003:180) minat adalah suatu rasa suka dan tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Ketertarikan siswa terhadap materi membuat siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran, perhatian terhadap materi pelajaran ditunjukkan dengan pemahaman siswa. CD interaktif memiliki menu-menu pilihan yang dapat menarik minat siswa untuk belajar, dapat dilihat dari tampilan awalnya. Setelah membuka materi seperti bahan ajar dan *powerpoint* yang juga diberikan musik di dalamnya, siswa dapat lebih memiliki perhatian karena materi pelajaran sudah dikemas dengan bahasa yang

mudah dipahami, singkat, jelas tetapi sesuai dengan materi sehingga siswa mudah paham terhadap materi.

b. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya

Dimiyati dkk (2002:51) mengatakan bahwa salah satu keaktifan siswa berwujud perilaku ingin tahu dengan mencari informasi yang dibutuhkan. Menurut Hakim (2001:13) salah satu sikap positif dalam proses belajar mengajar adalah tidak mudah putus asa bila mengalami kesulitan dan kegagalan. Siswa akan terus belajar dan mencoba sampai dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. CD interaktif dalam penelitian ini berisi tugas, yang diberikan tidak dalam bentuk tulisan melainkan video yang harus dianalisis, sehingga siswa tidak monoton terhadap tulisan setelah mempelajari materi dari *powerpoint* maupun bahan ajar, meskipun *powerpoint* merupakan ringkasan materi. *Powerpoint* juga ada musik (instrumen) yang dapat menjadi relaksasi siswa pada saat proses pembelajaran.

c. Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya

Dimiyati dkk (2002:53) mengungkapkan, salah satu bentuk tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas dari guru yaitu siswa tidak mencontek pekerjaan temannya. Sardiman (2006:83) bahwa siswa dikatakan memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas apabila siswa tersebut dapat mengumpulkan tugas tepat pada waktunya. Ketekunan dan keuletan siswa dalam mengerjakan tugas untuk mengumpulkan tugas tepat waktu merupakan ciri dari siswa yang memiliki tanggungjawab terhadap tugasnya. Siswa tidak bisa melihat pekerjaan teman atau kelompok lain karena video yang dikerjakan berbeda. Penyelesaian tugas juga dalam bentuk kelompok, jadi siswa melakukan bekerjasama dan dapat mempercepat serta tepat waktu dalam pengerjaan tugas.

d. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru

Sudjana (2005:160) mengatakan bahwa interaksi antara guru dengan siswa dapat dilihat dalam wujud tanya jawab yang dilakukan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Tanggapan siswa ketika guru memberikan stimulus di dalam kelas, dan tanya jawab merupakan bukti bahwa siswa memperhatikan materi yang

diberikan oleh guru. Siswa nantinya lebih merespon apa yang dikatakan oleh guru karena siswa dari awal pembelajaran sudah tertarik terhadap materi, yang disebabkan oleh penyajian materi yang berbeda dari biasanya.

e. Rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Slameto (2003:48) mengungkapkan, rasa senang siswa dapat diwujudkan melalui partisipasi dalam mengerjakan tugas dari guru. Dimiyati dkk (2002:28) rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru dapat diwujudkan melalui partisipasi dalam mengerjakan tugas. Djamarah (2002:121) menyatakan bahwa peserta didik yang menyenangi mata pelajaran tertentu akan dengan senang hati mempelajarinya. Siswa tidak mengeluh atas tugas yang diberikan merupakan ciri siswa yang senang untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Ketika siswa memiliki rasa senang terhadap media ataupun materi pelajaran dapat menimbulkan siswa senang dalam mengerjakan tugas pula. Tampilan CD interaktif yang menarik dapat membuat siswa senang untuk mempelajarinya, tugas juga tidak dalam bentuk tulisan tetapi video yang membutuhkan konsentrasi sehingga siswa lebih memperhatikan dengan seksama tugas yang dikerjakan.

2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir siswa setelah melalui serangkaian proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2008:30) hasil belajar adalah perubahan yang tampak pada tingkah laku. Menurut Sudjana (2013:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pendapat lain yang disebutkan oleh Nasution (2000:61) hasil belajar merupakan nilai ketercapaian siswa sebagai pedoman untuk melihat kemampuan dasar dan setelah kegiatan belajar berlangsung dan dapat dilihat dari hasil ulangan harian dan nilai semester yang didapat siswa setelah mengikuti pembelajaran. Sedangkan menurut Suprijono (2009:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam kemampuan yang dimiliki siswa setelah

mengikuti pembelajaran dengan melihat nilai ketercapaian siswa.

Berdasarkan permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, memaparkan bahwa penilaian proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan penilaian autentik (*authentic assesment*) yang menilaia kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Penilaian autentik merupakan pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Kemendikbud, 2013:258).

Penilaian ranah sikap terdiri dari sikap spiritual dan sikap sosial, penilaian sikap spiritual yaitu menilai kebersihan diri dan kelas mengacu pada hadist kebersihan sebagian dari iman, sedangkan sikap sosial meliputi penilaian mengemukakan ide atau pendapat, mendengarkan, kerja sama, dan percaya diri. Penilaian pengetahuan yaitu penilaian laporan. Sedangkan penilaian keterampilan meliputi penilaian bagaimana siswa menjelaskan konsep dari materi secara benar, menggunakan strategi yang sesuai, mengemas penyajian secara lengkap dan sistematis, dan menunjukkan kemampuan mempertahankan pendapat. Penilaian sikap religius dan sosial termasuk dalam kompetensi inti pertama dan kedua. Penilaian pengetahuan termasuk dalam kompetensi inti ketiga. Sedangkan penilaian keterampilan termasuk dalam kompetensi inti keempat.

Menurut Permendikbud No. 104 Tahun 2014, penilaian setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, dan kompetensi sikap. Kompetensi sikap dituangkan dalam bentuk predikat, yakni predikat Sangat Baik (SB), Baik (Baik), Cukup (C), dan Kurang (K). Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan dituangkan dalam bentuk angka dan huruf, yakni 4,00 – 1,00 untuk angka yang ekuivalen dengan huruf A sampai dengan D sebagaimana tertera pada tabel 2.4 dibawah ini.

Tabel 2.4 Konversi hasil belajar siswa

Nilai Kompetensi		Predikat
Sikap	Pengetahuan dan Keterampilan	
SB	3,85 – 4,00	A
	3,51 – 3,84	A-
B	3,18 – 3,50	B+
	2,85 – 3,17	B
	2,51 – 2,84	B-
C	2,18 – 2,50	C+
	1,85 – 2,17	C
	1,51 – 1,84	C-
K	1,18 – 1,50	D+
	1,00 – 1,17	D

Keterangan :

- Ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yaitu 2.67 (B-) dari skor maksimal 4 (A)
- Pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B
- Minimal terdapat 75% siswa yang tuntas dalam hasil belajar

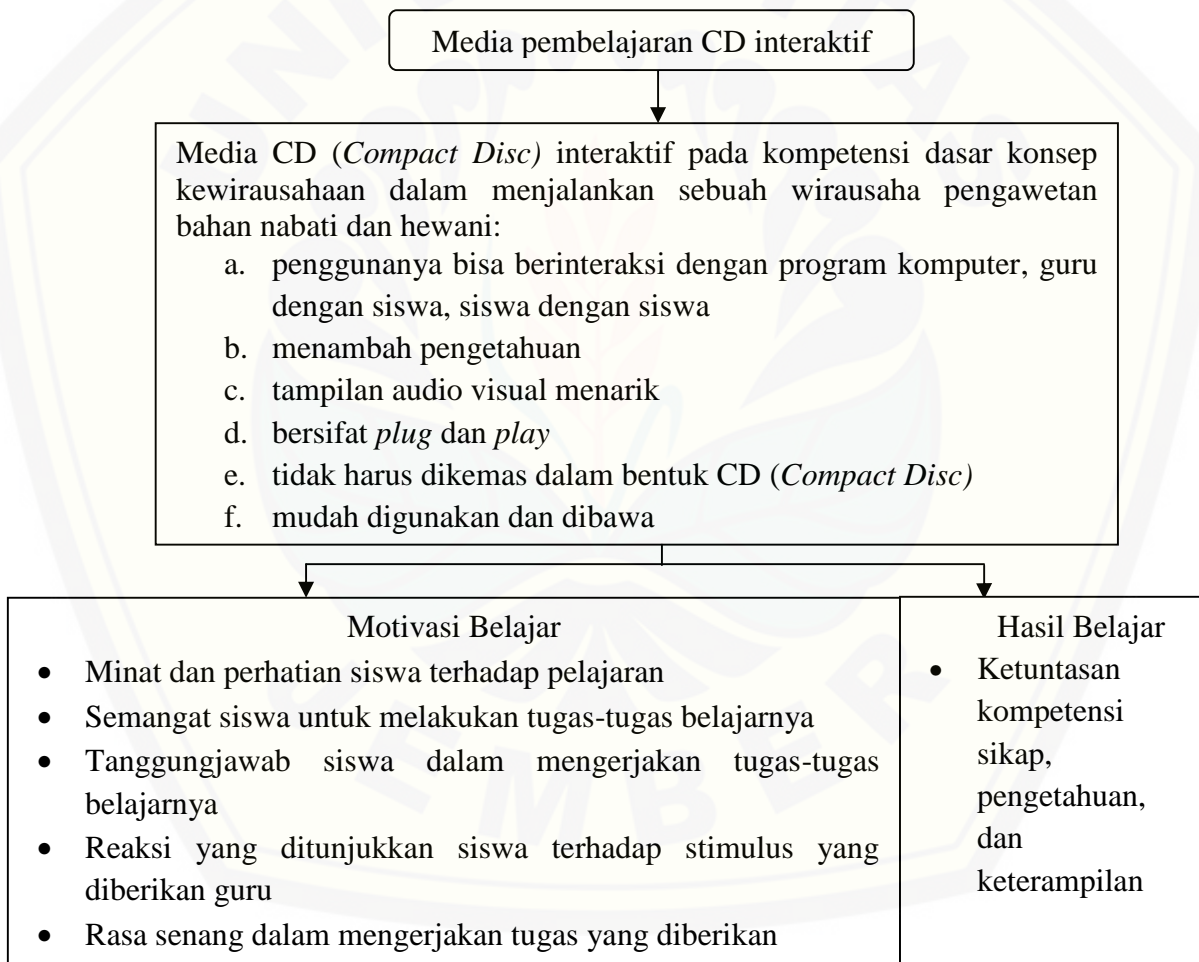
2.7 Peranan Media Pembelajaran CD (Compact Disc) Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena media CD interaktif memiliki materi yang dirancang lebih menarik dan mudah untuk digunakan sehingga memudahkan siswa untuk menerima materi. Siswa yang berusaha mencari pemecahan masalah akan memberikan pengetahuan yang bermakna, sehingga materi dapat tertanam kuat dipikiran siswa dan pada saat ada pertanyaan atau tugas dapat lebih mudah untuk

siswa menjawab pertanyaan yang ada.

Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar meningkat, dapat meningkatkan hasil belajar pula. Hal tersebut disebabkan siswa memiliki rasa senang terhadap materi pelajaran dan lebih memperhatikan secara serius materi yang disampaikan. Ketika diberikan tugas ataupun ulangan harian, siswa dapat lebih mudah untuk mengingat materi yang sudah dijelaskan.

2.8 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka yang ada, hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. media CD (*Compact Disc*) interaktif digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (studi kasus pada siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015)
- b. media CD (*Compact Disc*) interaktif digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (studi kasus pada siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015)

BAB 3. METODE PENELITIAN

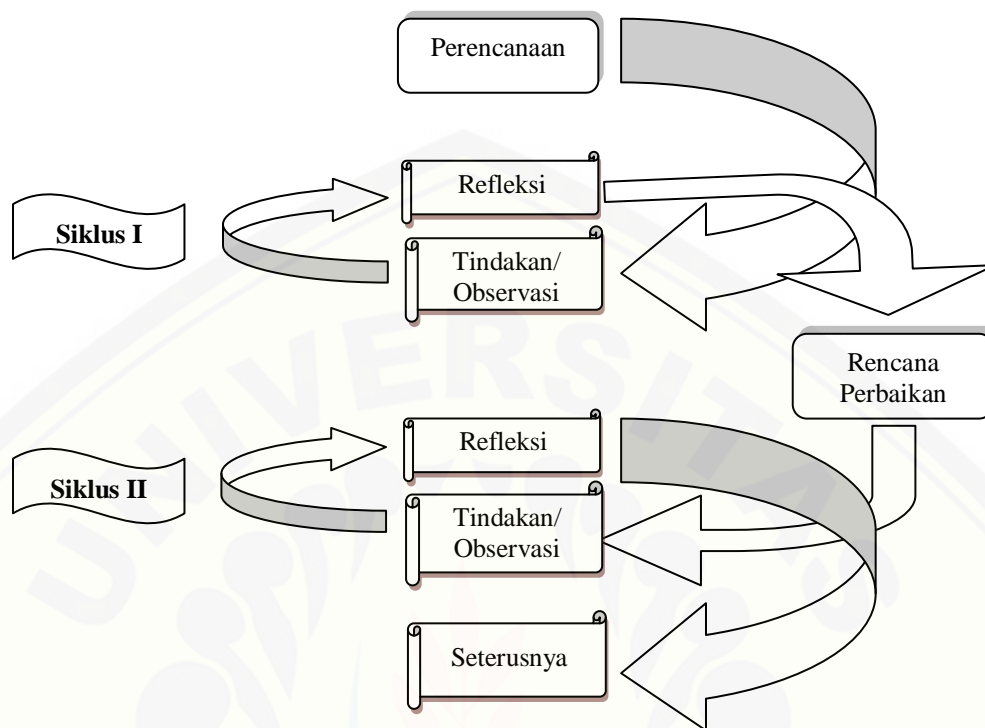
Bab ini menyajikan bahasan berkaitan dengan metode penelitian antara lain (1) Tempat penelitian (2) Subjek penelitian (3) Definisi operasional penelitian (4) Desain penelitian dan prosedur penelitian (5) Metode pengumpulan data, serta (6) Analisis data.

3.1 Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian

3.1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *classroom action research* atau penelitian tindakan kelas (PTK). Rencana penelitian ini menggunakan model skema spiral dengan menggunakan empat fase, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat fase tersebut merupakan satu siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Hal tersebut dimaksudkan agar penelitian ini tidak mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Pelaksanaan penelitian ini bersifat kolaboratif, yakni antara pelaksana tindakan (guru) dan pihak pengamat proses jalannya tindakan (observer).

Setiap tahap dalam penelitian terus berulang sampai motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Target pencapaian penelitian ini yaitu peningkatan dari motivasi dan hasil belajar yang sebelumnya rendah menjadi tinggi. Jika siklus I target ketercapaian tujuan pembelajaran belum tercapai maka penggunaan media CD interaktif dilanjutkan pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan siklus I. Setelah hasil menunjukkan target penelitian tercapai maka penelitian dihentikan dan dilakukan pelaporan atas hasil yang dicapai. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Diagram siklus penelitian tindakan kelas adopsi model Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2006:93)

Berdasarkan gambar spiral di atas, penelitian yang peneliti terapkan terdiri dari empat fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil dari siklus I tersebut apabila belum mencapai target yang ditentukan (sesuai kriteria), dilakukan rencana perbaikan. Tahap-tahap tersebut sebagai berikut:

1. perencanaan (*Plan*), pada tahap perencanaan peneliti menyusun pedoman observasi berupa tabel penilaian terhadap motivasi belajar siswa dan pedoman penskoran hasil belajar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri Arjasa untuk melihat perkembangan motivasi dan hasil belajar siswa, menyusun rencana dan strategi pembelajaran serta panduan observasi untuk siklus I.
2. tindakan (*Act*), setelah tahap perencanaan dilakukan dilanjutkan tindakan yaitu pengaplikasian media CD interaktif dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan

sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2.

3. observasi (*Observation*), dilakukan bersamaan dengan tahap tindakan. Kegiatan observasi kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru mata pelajaran kewirausahaan kelas X IPS 2 dalam mengaplikasikan media CD interaktif sekaligus dilakukan pengamatan oleh observer menggunakan lembar observasi.
4. refleksi (*Reflect*), guru, peneliti, dan observer melakukan refleksi terhadap penggunaan media CD interaktif pada mata pelajaran kewirausahaan kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani ini yaitu dengan menganalisa permasalahan dan kelemahan-kelemahan yang terjadi pada tahap tindakan pada siklus I.

3.1.2 Prosedur Penelitian

Tindakan pendahuluan dilakukan sebelum dilakukannya pelaksanaan siklus I. Tindakan ini memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi belajar siswa sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, sekaligus sebagai upaya untuk melakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian. Kegiatan pendahuluan ini dilakukan beberapa kegiatan sebagai langkah awal penelitian, yaitu :

- a. Meminta izin kepada Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum serta guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk melakukan penelitian di SMA Negeri Arjasa.
- b. Wawancara dengan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dan beberapa siswa secara acak untuk mengetahui media pembelajaran yang diterapkan guru dan permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran.

- c. Peneliti melihat hasil belajar siswa pada KD sebelumnya untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
- d. Melakukan observasi di kelas X IPS 2 ketika pembelajaran berlangsung untuk mengetahui media yang digunakan guru dalam pembelajaran kewirausahaan dan cara belajar siswa di kelas sebelum tindakan penelitian.
- e. Melakukan diskusi dengan guru tentang tindakan yang perlu diambil dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa
- f. Peneliti mengajukan media CD interaktif sebagai salah satu alternatif pilihan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.
- g. Memberikan penjelasan serta panduan untuk guru mengenai proses penerapan dan simulasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan media CD interaktif kepada guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
- h. Guru dilatih untuk menggunakan media CD interaktif kemudian peneliti menjelaskan aspek-aspek yang diamati dalam penelitian ini, setelah itu guru setuju untuk mencoba menerapkan media pembelajaran tersebut untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada hasil tindakan pendahuluan yang telah dilakukan peneliti terhadap guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta hasil pengamatan motivasi dan hasil belajar siswa dikelas sebelum tindakan dilakukan, dijadikan peneliti sebagai tolak ukur bagi peneliti untuk melakukan analisis yang pada akhirnya digunakan untuk menyiapkan siklus.

3.1.3 Pelaksanaan Tindakan

Setiap tahap penelitian ini terus berulang sampai tujuan tercapai yaitu meningkatnya motivasi dan hasil belajar. Adapun tahapan yang dilakukan atau dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Pelaksanaan Siklus I

Tahap-tahap yang dilakukan pada siklus I dalam penelitian ini didasarkan pada bentuk spiral yang telah dijelaskan di atas yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Materi yang diajarkan pada siklus I adalah kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani. Kegiatannya adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I adalah sebagai berikut :

- a) Mendiskusikan tindakan yang akan dilaksanakan dengan guru yang bersangkutan
- b) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan yang terdiri dari 2 kali pertemuan yang disampaikan menggunakan media CD interaktif
- c) Koordinasi dengan guru dan observer yang bersangkutan tentang teknis pelaksanaan penelitian sekaligus mempersiapkan lembar panduan penggunaan media CD interaktif
- d) Sebelum media pembelajaran disajikan kepada siswa, terlebih dahulu guru dan peneliti melakukan simulasi proses penerapan media pembelajaran yang digunakan
- e) Peneliti dengan guru menyiapkan tugas yang akan dibagikan dan dikerjakan oleh siswa baik individu maupun kelompok untuk mendapatkan nilai sebagai tolok ukur hasil belajar siswa.
- f) Peneliti mempersiapkan instrumen penilaian
- g) Menyiapkan alat dokumentasi yang digunakan dalam penelitian.

2) Tindakan

Tahap pelaksanaan pada siklus I, guru berperan sebagai pengajar dan para observer sebagai pengumpul data, baik data yang telah dikumpulkan melalui pengamatan langsung maupun melalui wawancara yang telah dilakukan. Tindakan pada siklus I ini adalah melaksanakan proses pembelajaran prakarya dan

kewirausahaan dengan penggunaan media CD interaktif yang mengacu pada persiapan yang sudah dilakukan. Berikut adalah rincian kegiatan yang akan dilakukan oleh guru pada siklus I sebagai berikut:

- a) guru memberikan gambaran umum dan memperkenalkan media CD interaktif sebagai media yang baru, untuk membangkitkan minat motivasi belajar siswa, kegiatan pembelajaran berada di laboratorium komputer.
- b) Guru memberikan arahan pada siswa untuk membuka CD
- c) Guru meminta siswa membuka dan mempelajari materi menggunakan CD interaktif
- d) Guru meminta siswa membuka daftar anggota kelompok dan mengerjakan tugas analisis video
- e) guru memberikan kesempatan bagi kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain memberikan tanggapan
- f) penutup, pada tahap ini guru meminta siswa mengerjakan soal evaluasi, memberikan penguatan, penghargaan, dan kesimpulan atas materi yang telah dipelajari, dan sekaligus mengakhiri jalannya proses belajar mengajar.

3) *Observasi*

Tahap observasi dilakukan untuk menilai motivasi belajar siswa didalam kelas dengan penggunaan media pembelajaran CD interaktif. Kegiatan obeservasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan berlangsung, dengan dibantu oleh tiga orang observer. Obsevasi ini dilakukan ketika guru menerapkan media pembelajaran CD interaktif. Observasi dimaksudkan secara umum untuk kepentingan refleksi dengan menggunakan lembar observasi. Tugas dari observer adalah mengamati motivasi belajar siswa dalam menerapkan media CD interaktif, mengobservasi kegiatan guru dalam menerapkan media CD interaktif. Guru selain sebagai pelaksana juga mengamati motivasi belajar dan menilai hasil belajar siswa sehingga dapat menilai keberhasilan dari media pembelajaran yang diterapkan. Observer dalam penelitian ini adalah peneliti bersama Zainal, Nurhadi, dan Robi. Sebelum tindakan dilakukan, observer dilatih terlebih dahulu untuk melakukan

pengamatan agar lebih paham. Setiap observer mengamati 1,5 kelompok (9 orang) dengan posisi kelompok berdekatan, agar pengamatan dilakukan dengan lebih mudah. Setiap observer saling membantu jadi, meskipun satu observer mengamati sembilan siswa, observer masih bisa mengamati dengan baik.

4) Refleksi

Tahap refleksi diperlukan untuk mengetahui dan mengkaji serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui berhasil tidaknya tindakan yang dilakukan pada siklus I (berdasarkan kriteria). Kegiatan pada tahap refleksi adalah menganalisis, menjelaskan, dan mengumpulkan hasil-hasil dari observasi pada saat proses pembelajaran untuk mengetahui kegiatan yang telah dicapai dan yang belum dicapai. Melalui refleksi, peneliti dapat mengetahui kekurangan serta kesulitan yang dihadapi siswa kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran CD interaktif dan untuk menentukan tindakan selanjutnya untuk mencapai target yang telah ditetapkan. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar dari siklus I. Apabila tujuan penelitian telah tercapai pada siklus 1, penelitian tetap dilanjutkan pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal lagi.

b. Siklus II

Prosedur penelitian yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I. Siklus II merupakan perbaikan atau pemantapan dari siklus I setelah dilakukan refleksi. Pada siklus II melanjutkan KD selanjutnya. Seluruh instrumen penilaian sama dengan siklus pertama, hanya saja ada sedikit perbaikan terhadap kekurangan pada siklus I. Pada siklus II, hasilnya lebih dioptimalkan sesuai dengan yang rancangan perbaikan.

3.2 Tempat Penelitian

Penentuan daerah penelitian ini menggunakan metode *purposive*, yaitu menentukan dengan sengaja daerah atau tempat penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu (Arikunto, 2006:139). Tempat penelitian yang digunakan

adalah SMA Negeri Arjasa Tahun Ajaran 2014/2015 dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a) kesediaan pihak sekolah untuk dijadikan tempat penelitian ini;
- b) belum pernah dilakukan penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama;
- c) di kelas X IPS 2 SMA Negeri Arjasa motivasi dan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori rendah dibandingkan kelas X lainnya.
- d) diberikan ijin menggunakan laboratorium komputer sekolah sebagai sarana dalam proses penelitian

3.3 Subyek Penelitian

Penentuan subyek penelitian menggunakan metode populasi yaitu siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015. Kelas X di SMA Negeri Arjasa terdiri dari delapan kelas yaitu, jurusan IPA berjumlah lima kelas dan IPS berjumlah 3 kelas. Pemilihan subyek penelitian ini adalah berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan dengan guru bidang studi prakarya dan kewirausahaan bahwa kelas yang cocok untuk digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IPS 2 yang berjumlah 36 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 19 siswa dan siswa perempuan sebanyak 17 siswa. Alasan pemilihan kelas tersebut, karena terdapat permasalahan yang dihadapi guru yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran makna istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka diberikan definisi operasional. Definisi operasional yang digunakan adalah sebagai berikut.

1) Media CD interaktif

Media CD interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas X IPS 2 pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa. CD

interaktif yaitu salah satu produk multimedia yang pada penelitian ini berisi teks berupa bahan ajar, *powerpoint*, musik instrumental yang menjadi satu bagian dengan *powerpoint*, video wirausahawan sukses dengan produk pengawetan baik hewani maupun nabati, grafik perkembangan wirausaha di Indonesia, gambar produk-produk pengawetan, evaluasi yang berisi soal pilihan ganda, KI, KD, dan tujuan pembelajaran yaitu sebagai acuannya, daftar nama anggota kelompok, dimana penggunaannya didukung oleh komputer dan CD. Kegiatan belajar dilakukan ditempat yang sama yaitu laboratorium komputer SMA Negeri Arjasa.

2) Motivasi belajar siswa

Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini merupakan dorongan yang kuat siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri Arjasa untuk belajar yang meliputi, minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran menggunakan media CD interaktif, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya secara berkelompok ataupun individu, tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

3) Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran prakarya dan kewirausahaan yang ditunjukkan dengan ketuntasan seluruh aspek-aspek hasil belajar meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan, pada KD konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari perolehan skor siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif. Kriteria ketuntasan belajar siswa bidang studi prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri Arjasa dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yaitu 2.67 (B-) dari skor maksimal 4 (A)
- b. Pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B
- c. Minimal terdapat 75% siswa yang tuntas dalam hasil belajar

3.5 Data dan Sumber data

Data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer atau data utama yang bersumber dari hasil observasi motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri Arjasa. Data sekunder mencakup data yang mendukung penelitian ini meliputi data siswa yang berisi nama dan jenis kelamin siswa serta hasil belajar siswa kelas X IPS 2 pada materi sebelumnya untuk menentukan kelompok belajar yang akan dibentuk, dan profil sekolah.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode observasi, metode tugas, metode wawancara, dan metode dokumen.

3.6.1 Metode Observasi

Pada penelitian ini observasi dilakukan secara langsung pada subjek yang diteliti, yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa, aspek sikap, dan keterampilan siswa yang merupakan bagian dari penilaian hasil belajar siswa. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung dan sebelum tindakan dilaksanakan, yaitu sebagai observasi awal. Observasi awal dilakukan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa dan media pembelajaran yang digunakan guru sebelum tindakan dilakukan. Metode observasi ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mendapatkan data selama penelitian. Observer melakukan kegiatan meneliti motivasi (minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas-

tugas belajar, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, dan rasa senang dalam mengerjakan tugas yang diberikan). Observasi juga dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa yaitu pada saat siswa presentasi, setiap siswa diwajibkan memberikan pendapat pada saat presentasi, untuk memperoleh nilai dari aspek keterampilan, dan observasi juga untuk mendapatkan nilai sikap spiritual serta sikap sosial siswa pada saat pembelajaran.

3.6.2 Metode Tugas

Tugas digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Tugas yang digunakan adalah buatan peneliti sendiri yang didiskusikan dengan guru yang berupa tugas dalam bentuk analisis video dan permasalahan yang terjadi di sekitar lingkungan. Pemilihan tugas bentuk ini, agar dapat memunculkan dan mengembangkan kreativitas siswa dalam berpikir sehingga dapat diketahui sejauh mana siswa mendalami suatu masalah yang diberikan. Tugas dilakukan sebanyak empat kali yaitu setiap pertemuan dalam dua siklus yang dilaksanakan.

3.6.3 Metode Wawancara

Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara terstruktur yaitu pewawancara membawa pedoman wawancara yang berisi garis besarnya dan pengembangannya dilakukan saat wawancara berlangsung. Hal tersebut dilakukan untuk mendapat tambahan data dan mengecek keabsahan data hasil observasi. Wawancara dilakukan menggunakan alat perekam yaitu *hand phone*. Wawancara dilakukan kepada guru bidang studi prakarya dan kewirausahaan dan kepada siswa.

Wawancara kepada guru dilakukan sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan media CD interaktif. Wawancara sebelum penerapan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui media yang digunakan saat mengajar serta kelas yang tingkat motivasinya paling rendah. Wawancara setelah penerapan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru bidang studi prakarya dan

kewirausahaan mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media CD interaktif.

Wawancara kepada siswa dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media CD interaktif. Wawancara sebelum penerapan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui media yang digunakan guru saat mengajar dan tanggapan terhadap pembelajaran selama ini. Wawancara setelah penggunaan media CD interaktif dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa tentang media CD interaktif pada saat pembelajaran berlangsung dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran.

3.6.4 Metode Dokumen

Metode dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data siswa yang berisi nama dan jenis kelamin siswa serta hasil belajar siswa kelas X IPS 2 pada materi sebelumnya untuk menentukan kelompok belajar yang akan dibentuk. Metode dokumen juga digunakan untuk mengumpulkan data-data terkait dengan sekolah. Data ini diperoleh dari guru yang bersangkutan dan dari bagian tata usaha di sekolah serta dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pada saat pelaksanaan atau tindakan.

3.7 Analisis Data

Analisis data adalah cara untuk menyusun dan mengolah data yang diperoleh dalam penelitian untuk menghasilkan kesimpulan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif kualitatif terhadap data yang diperoleh dari penelitian melalui observasi, tugas, wawancara, dan dokumentasi yaitu berusaha memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan yang mencakup proses dan dampak yang terjadi dari siklus secara keseluruhan.

3.7.1 Analisis Data Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Analisis data observasi pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi motivasi selama proses pembelajaran yang kemudian diberi skor dan dideskripsikan. Motivasi belajar siswa yang diamati dan kriteria penilaian dengan lembar observasi sebagai berikut ini.

3.7.1.1 Analisis Data Observasi Motivasi Belajar Siswa

Tabel. 3.1 Lembar observasi motivasi belajar siswa

No	Nama	Aspek yang diamati															\sum Skor Setiap Siswa	\bar{X} Skor Setiap Siswa							
		1			S k o r	2			S k o r	3			S k o r	4					S k o r	5			S k o r		
		a	b	c		A	b	c		a	b	c		a	b	c				a	b	c			
1.																									
...																									
\sum Skor																									
\bar{X}																									

Sumber :Trianto (2007:169)

Keterangan:

1. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
 - a. Memperhatikan penjelasan guru
 - b. Mencatat hal-hal yang penting mengenai materi yang dijelaskan oleh guru
 - c. Siswa tidak mengerjakan hal-hal lain kecuali mengikuti pembelajaran secara seksama
2. Semangat belajar siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya
 - a. Memperhatikan penjelasan guru dan tidak bergurau dengan teman
 - b. Tidak putus asa dalam mengerjakan tugas
 - c. Selalu berusaha mencoba sampai siswa mampu menjawab dengan tepat dalam mengerjakan tugas

3. Tanggung jawab siswa terhadap tugas belajarnya
 - a. Langsung mengerjakan tugas
 - b. Fokus dan memberi kontribusi pada kelompok belajarnya
 - c. Tepat waktu dalam mengumpulkan tugas
4. Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru
 - a. Memperhatikan pertanyaan yang diberikan guru
 - b. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
 - c. Menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan guru
5. Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru
 - a. Tidak mengeluh saat guru memberikan tugas
 - b. Berusaha menyelesaikan pekerjaan secepat mungkin
 - c. Mengerjakan tugas secepat mungkin

Langkah-langkah dalam menganalisis penilaian observasi:

- a. Aspek-aspek yang diamati pada masing-masing indikator motivasi belajar dilihat melalui lembar observasi motivasi belajar siswa
- b. Menentukan skor siswa untuk masing-masing indikator dengan cara sebagai berikut:
 - 1) Jika siswa memenuhi ke 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 4
 - 2) Jika siswa memenuhi 2 dari 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 3
 - 3) Jika siswa memenuhi skor 1 dari 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 2
 - 4) Jika siswa tidak memenuhi ketiga aspek yang diamati, memperoleh skor 1
- c. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis dengan distribusi frekuensi dan langkah selanjutnya yang ditempuh adalah:
 - 1) Menjumlah masing-masing skor siswa dan membaginya dengan jumlah indikator
 - 2) Menjumlah masing-masing aspek yang diamati serta indikatornya dan mendeskripsikan

- 3) Menjumlah masing-masing indikator kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh skor rata-rata masing-masing indikator

$$\text{Skor rata-rata masing-masing indikator } X = \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Siswa}}$$

Keterangan:

X = skor rata-rata masing-masing indikator

\sum Skor = jumlah skor yang diperoleh siswa

\sum Siswa = jumlah siswa

(Sudjana, 2010:67)

- 4) Mencari skor rata-rata motivasi siswa dengan cara menjumlahkan skor rata-rata indikator dan dibagi dengan jumlah indikator

$$\text{Jumlah skor rata-rata motivasi belajar siswa} = \frac{\sum \text{skor X}}{\sum \text{Indikator}}$$

(Sudjana, 2010:423)

- 5) Peneliti melakukan tabulasi kemudian menghitung skor rata-rata motivasi siswa.
- 6) Mendeskripsikan skor rata-rata motivasi siswa berdasarkan indikator dan aspek yang diamati dan kemudian ditentukan kriteria motivasi siswa
- 7) Untuk mengetahui tingkat kriteria motivasi siswa, peneliti membagi dalam 5 kriteria, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Adapun untuk menentukan interval kelas dengan rumus, yaitu:

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Range}}{\sum \text{kelas}} = \frac{4-1}{3} = \frac{3}{3} = 1$$

Ujung bawah interval pertama = 1

Sumber: Purwanto dan Sulistyastuti, 2007:57

Tabel 3.2 Pedoman interpretasi skor rata-rata motivasi belajar

No.	Rata-rata Skor	Kriteria Motivasi Belajar
1.	1,0-2,0	Rendah
2.	> 2,0-3,0	Sedang
3.	> 3,0-4,0	Tinggi

Setelah data observasi analisis maka dapat diketahui skor rata-rata dari motivasi belajar siswa apakah rendah, sedang, tinggi sesuai dengan skor rata-rata yang telah ditentukan. Jika terjadi peningkatan motivasi belajar siswa menunjukkan tujuan dari penggunaan media CD interaktif tercapai, karena pembelajaran ditekankan pada proses.

3.7.2 Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Analisis data ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa, data hasil belajar siswa diperoleh dari penilaian tiga kompetensi yaitu kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Aspek sikap dan keterampilan diperoleh dari observasi selama proses pembelajaran, dan aspek pengetahuan diperoleh dari nilai tugas. Penelitian ini menggunakan kriteria ketuntasan hasil belajar sesuai dengan Permendikbud mengenai kurikulum 2013, dan digunakan oleh SMA Negeri Arjasa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Konversi hasil belajar siswa

Nilai Kompetensi		Predikat
Sikap	Pengetahuan dan Keterampilan	
SB	3,85 – 4,00	A
	3,51 – 3,84	A-
B	3,18 – 3,50	B+
	2,85 – 3,17	B
	2,51 – 2,84	B-
C	2,18 – 2,50	C+
	1,85 – 2,17	C
	1,51 – 1,84	C-
K	1,18 – 1,50	D+
	1,00 – 1,17	D

Kompetensi sikap dituangkan dalam bentuk predikat, yakni predikat Sangat Baik (SB), Baik (Baik), Cukup (C), dan Kurang (K). Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan dituangkan dalam bentuk angka dan huruf, yakni 4,00 – 1,00 untuk angka yang ekuivalen dengan huruf A sampai dengan D. Perhitungan skor dari ketiga kompetensi tersebut dapat dicari dengan rumus:

$$\frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

Sedangkan untuk mencari ketuntasan hasil belajar siswa dapat dicari dengan rumus:

$$Pi = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pi = persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal

n = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

Berikut kriteria ketuntasan minimal hasil belajar siswa, baik individu maupun klasikal:

- a. Ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yaitu 2.67 (B-) dari skor maksimal 4 (A)
- b. Pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B
- c. Minimal terdapat 75% siswa yang tuntas dalam hasil belajar

Untuk mengetahui peningkatan atau penurunan motivasi dan hasil belajar siswa, peneliti membandingkan skor motivasi dan hasil belajar siswa sebelum tindakan dijadikan sebagai acuan, dan yang dibuat perbandingan adalah siklus I dan siklus II, yaitu pembelajaran menggunakan media CD interaktif. Apabila motivasi dan hasil belajar setelah menggunakan media CD interaktif meningkat maka tujuan pembelajaran tercapai atau sesuai target.

3.7.3 Analisis Data Hasil Observasi Guru

Analisis data guru dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru dalam menggunakan CD interaktif. Data tersebut digunakan untuk refleksi sebagai acuan untuk perbaikan hasil penelitian. Berikut aspek yang diobservasi pada kegiatan guru:

Tabel 3.4 Lembar observasi guru

No	Aspek yang Diamati	Skor		
		1	2	3
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran			
2	Memotivasi siswa			
3	Mengaitkan pembelajaran dengan materi awal			
4	Memberikan gambaran umum			
5	Menjelaskan aturan proses pembelajaran dengan media CD interaktif			
6	Memberikan waktu kepada siswa belajar materi di dalam media CD interaktif			
7	Membentuk kelompok secara heterogen			

No	Aspek yang Diamati	Skor		
		1	2	3
8	Memberikan alokasi untuk mengerjakan tugas			
9	Membimbing siswa dalam mengerjakan tugas kelompok			
10	Menilai hasil kerja kelompok siswa (presentasi)			
11	Memberikan apresiasi kepada siswa			
12	Membimbing siswa mengambil kesimpulan			
13	Pemberian tugas kelompok di luar jam sekolah			
14	Pengelolaan waktu			
Jumlah Skor				

Sumber : data primer yang diolah

Keterangan:

1. Tidak melakukan kegiatan
2. Melakukan kegiatan, tetapi kurang baik
3. Melakukan kegiatan dengan baik

Kemampuan guru dalam penggunaan media CD Interaktif, dihitung dengan rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- E = Tingkat kemampuan guru saat pembelajaran menggunakan media CD interaktif
- n = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Total skor