

Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran “Dakarso”

Ch. Erni Kartikawati

SMK Negeri 4 Klaten

Email: ernikartikawati1969@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah (1) Meningkatkan motivasi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten melalui media pembelajaran Dakarso, (2) Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten pada materi jenis dan fungsi rumus statistik melalui media pembelajaran Dakarso. Pelaksanaan PTK ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus dan pada setiap siklus meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut : Perencanaan; Pelaksanaan; Observasi; Evaluasi; dan Refleksi. Guna meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melakukan kegiatan belajar guru menggunakan media pembelajaran berupa dakon dan kartu soal yang disebut Dakarso. Setiap media dimainkan oleh dua siswa, sehingga sekelas ada 18 kelompok. Pembelajaran diawali dengan penjelasan permainan Dakarso, pembelajaran dengan Dakarso, dan diakhiri dengan evaluasi pada akhir siklus. Dari penelitian yang dilakukan melalui 2 (dua) siklus, terhadap Siswa Kelas X AK 2 SMK N 4 Klaten pada semester Gasal Tahun 2018 materi jenis dan fungsi rumus statistik dapat dilihat adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar dari kategori Sedang pada siklus I sebesar 89% turun menjadi 28%, dan pada kategori Tinggi pada siklus I sebesar 11% naik menjadi 72%, sedang pada prestasi belajar siswa ada peningkatan dari rata-rata kelas 67,4 pada pra siklus, siklus I sebesar 75,83 dan pada siklus II rata-rata nilai menjadi 83,47.

Kata Kunci: Media pembelajaran Dakon, Spreadsheet, Motivasi

Increasing Students' Learning Achievement and Motivation through “Dakarso” Learning Media

Ch. Erni Kartikawati

SMK Negeri 4 Klaten

Email: ernikartikawati1969@gmail.com

Abstract

This class action research aimed to (1) increase X Accountancy 2 students' motivation in SMK N 4 Klaten through “Dakarso” learning media, (2) improve X Accountancy 2 students' achievement in SMK N 4 Klaten, especially about statistics pattern kind and function through “Dakarso” learning media. The research was conducted in two cycles; every cycle included planning, application, observation, evaluation, and reflection. The teacher used “dakon” and cards, called “Dakarso” in order to increase their learning motivation. Every two students played two cards, so there were 18 groups in a class. The teaching and learning process was begun by explaining “Dakarso” game, learning through “Dakarso”, and ended by evaluation in every cycle. From those two cycles, it could be seen that there was improvement in students' learning achievement and motivation toward statistics pattern kind and function material. The middle learning motivation improvement in cycle 1 was 89%, then it got down to 28%, and in a high category it increased from 11% to 72%; then there was improvement in students' learning achievement from 67,4 in pre-cycle, to 75,83 in cycle 1, and 83,47 in cycle 2.

Keywords: dakarso learning media, spreadsheet, motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana yang sangat penting dalam kehidupan manusia, bahkan tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses kehidupan manusia. Melalui pendidikan bisa menjadi salah satu cara untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Kebutuhan manusia dalam hal pendidikan bersifat mutlak baik dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, dan negara. Pendidikan merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang ditransfer dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Dalam proses pendidikan juga dibutuhkan berbagai inovasi yang bertujuan untuk memajukan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga diarahkan kepada praktiknya. Rendahnya motivasi belajar siswa tak jarang menciptakan kondisi belajar yang secara fisik siswa ada didalam kelas namun secara mental siswa tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran, hal ini sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Inovasi pembelajaran dibutuhkan agar peserta didik lebih antusias, bersemangat, dan mempunyai motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Motivasi peserta didik yang tinggi dapat menunjang keberhasilan belajar, akan tetapi motivasi peserta didik yang rendah merupakan hambatan yang akan membuat prestasi belajar peserta didik menjadi rendah. Untuk itu guru harus dapat menggunakan model atau metode yang tepat sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan media diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar didik, membangkitkan motivasi belajar, membangkitkan minat belajar yang baru, meningkatkan pemahaman tentang materi yang sedang dipelajari, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya serta memadatkan informasi sehingga dapat membantu keefektifan penyampaian pesan dan memudahkan penafsiran yang kemudian secara tidak langsung menciptakan kondisi belajar yang tidak lagi di dominasi oleh guru melainkan memusat pada peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk menjawab permasalahan di atas. Karena itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain agar motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar *Spreadsheet* meningkat.

Penelitian ini menggunakan konsep belajar sambil bermain yaitu dengan mengembangkan media berupa Dakarso, yaitu dakon dengan kartu soal. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan Dakarso mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya (1) permainan ini dimainkan secara berpasangan sehingga bisa saling memacu motivasi untuk memenangkan permainan, (2) Dakarso meningkatkan konsentrasi dan keterampilan siswa untuk memecahkan

permasalahan, (3) Dakarso meningkatkan kreativitas siswa, (4) Dakarso meningkatkan memori siswa dalam menerima materi teori pembelajaran.

Hasil penelitian oleh Oon Rohanah (2013) dengan judul Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SD: Penelitian Tindakan Kelas pada pembelajaran IPS Tentang Peninggalan Sejarah di Kelas V SDN Waringinjaya 01 Kecamatan Kedungwaringin Kabupaten Bekasi, menyimpulkan bahwa 1) aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. 2) hasil belajar siswa sesudah menggunakan media gambar lebih baik dari pada sebelum menggunakan media gambar. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I mencapai 65,07 meningkat menjadi 70,09 pada siklus II, dan menjadi 75 pada siklus III. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Waringinjaya 01 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Menurut Sardiman (2014:75) motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila dia tidak suka maka akan berusaha meniadakan atau mengelakan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh dari dalam diri seseorang.

Beberapa hal yang dapat mempengaruhi besar kecilnya motivasi seseorang menurut Lipton, dkk (2005:31) antara lain adalah adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan untuk belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar dan adanya lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Surya dalam Riduwan (2004: 198) menjelaskan belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Prestasi belajar siswa adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Sudjana (2005: 3), penilaian prestasi belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa obyek yang dinilainya adalah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotor. Prestasi belajar dapat dioperasikan dalam bentuk indikator-indikator berupa nilai raport, indeks prestasi studi, angka kelulusan, predikat keberhasilan, dan semacamnya. Dengan demikian, prestasi belajar dapat dikatakan sebagai indikator penting dalam keseluruhan proses pendidikan pada umumnya dan proses belajar pada khususnya, karena prestasi belajar ini berfungsi untuk mengetahui

keberhasilan belajar pada mata pelajaran atau bidang studi tertentu dan juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan itu sendiri.

Permainan *dakon* juga disebut *congklak* merupakan permainan dengan model bertanding dengan menggunakan sebuah papan permainan yang memiliki 7 lubang kecil dan 2 lubang besar yang berada di ujung kiri dan kanan. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar (rumah) di sisi kananya dianggap sebagai milik sang pemain. Setiap lubang kecil diisi dengan biji *sawo* atau kerikil atau benda kecil lainnya minimal sejumlah 5 biji dan biasanya berjumlah 7 biji. Cara bermain *Dakon* awalnya setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Salah seorang yang memulai (biasanya melakukan suite untuk menentukan siapa yang lebih dulu) dapat memilih lubang yang akan diambil bijinya dan meletakkan satu ke tiap-tiap lubang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia mendapatkan kesempatan khusus dengan memilih lubang kecil di sisinya. Bila ternyata habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan dengan istilah “nembak” atau “menembak”. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa, selanjutnya permainan dilanjutkan oleh lawan. Apabila biji berhenti di sisi lawan dan diantara dua lubang yang berisi maka isi dari kedua lubang yang mengapit biji terakhir tersebut akan diambil dan dimasukkan ke lubang besar miliknya (rumah) dengan istilah “mikul” atau “memikul”, kemudian permainan dilanjutkan oleh lawan. Permainan *Dakon* berhenti bila biji di lubang kecil salah satu sisi/pemain habis dan semua biji berada di lubang besar (rumah) yang berada di sisi pojok kanan dan pojok kiri pemain.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, selanjutnya disingkat PTK. PTK ini dilaksanakan di kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten pada semester gasal selama 4 bulan, yaitu bulan September sampai dengan Desember tahun 2018. PTK merupakan suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan, yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran. Prosedur PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya.

Perencanaan; Perencanaan tindakan diawali dengan mendesain tindakan pembelajaran, yaitu menyusun perangkat pembelajaran (RPP), menyusun LKS, menyiapkan sumber belajar, menyiapkan *dakon* dan kartu soal, alat penilaian, kriteria penilaian, lembar angket motivasi belajar siswa, dan menyiapkan alat dokumentasi.

Pelaksanaan tindakan; 1) menyampaikan pembukaan pelajaran dengan persensi siswa dan menyampaikan pembelajaran dengan media pembelajaran Dakarso, 2) menjelaskan kompetensi dasar yang akan disampaikan, 3) menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat menerapkan jenis dan fungsi rumus statistik, 4) membentuk kelompok bermain sambil belajar siswa menjadi 18 kelompok dengan anggota 2 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda, 5) membimbing siswa dalam melaksanakan permainan Dakarso tanpa ada kunci jawaban, 6) menjadi fasilitator permainan Dakarso, 7) guru memberikan soal ulangan pengetahuan untuk siswa secara individual. Sedangkan kegiatan belajar siswa diarahkan pada; 1) menyesuaikan tempat untuk bermain Dakarso dengan teman, 2) bermain Dakarso, 3) mengerjakan soal ulangan pengetahuan secara individual.

Observasi; pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi guna mencatat aktivitas guru dan siswa.

Refleksi; menginterpretasikan temuan-temuan selama proses pembelajaran terlaksana yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan, baik pada perilaku guru maupun siswa. Dari observasi ini akan ditemukan kekurangan dan kelemahan proses pelaksanaan pada siklus pertama. Hasil evaluasi dan pengamatan tersebut digunakan untuk menentukan tindakan perbaikan berikutnya untuk mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Pada penelitian ini, populasi adalah siswa kelas AK 2 SMK Negeri 4 Klaten semester gasal tahun 2018, dengan pertimbangan motivasi belajar dan prestasi belajar yang rendah. Teknik pengumpulan data untuk kondisi awal diperoleh dari dokumentasi peneliti, baik dari daftar nilai maupun catatan-catatan yang disimpan oleh peneliti. Data prestasi belajar pada siklus I dan siklus II dilakukan dengan menggunakan tes tertulis berupa 20 butir soal pilihan ganda. Sedangkan data peningkatan motivasi belajar siswa di peroleh peneliti dengan melakukan pengamatan bersama dengan teman sejawat, dengan mengisi lembar pengamatan dan mengisi angket. Analisis data dilakukan secara dekriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil pengamatan tentang motivasi belajar dan nilai hasil evaluasi pada kondisi awal, nilai hasil evaluasi setelah pelaksanaan siklus I dan nilai hasil evaluasi setelah pelaksanaan siklus II, dan kemudian direfleksi. Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila 1) rata-rata nilai penguasaan materi pembelajaran > 80 , dan 2) motivasi belajar siswa mencapai > 70 , kategori Tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal mengenai motivasi belajar siswa kelas X AK 2 SMK N 4 Klaten pada semester gasal tahun 2018 masih rendah. Kondisi ini dapat dilihat dari hasil pengamatan oleh peneliti di kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten pada bulan Agustus 2018. Masih banyak siswa

yang kurang siap dalam mengikuti pelajaran. Bila ada tugas yang harusnya dikerjakan di rumah justru dikerjakan di sekolah dengan mencontoh pekerjaan temannya sesaat sebelum pelajaran spreadsheet dimulai. Begitu juga ketika praktik di laboratorium, banyak siswa yang masih bingung mengoperasikan tombol tombol dalam menu *microsoft excel*. Hal ini jelas menghambat siswa dalam keterampilan *spreadsheet*, yang harusnya siswa sudah paham betul dengan teori teori dasar *excel*, seperti tanda/tombol/symbol dan fungsi dari *icon excel*. Banyak siswa yang hanya menunggu teman sebelahnyanya mengerjakan kemudian meniru langkah langkah teman sebelah atau dibelakang atau depannya. Situasi di laboratorium jadi gaduh dan kurang mendukung proses pembelajaran. Semua itu membawa dampak yang negatif yaitu perolehan nilai ulangan pengetahuan dan keterampilan *spreadsheet* cenderung rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai ulangan harian pada Kompetensi Dasar Menjelaskan pengertian, jenis dan fungsi program paket pengolah angka/*spreadsheet*, yang dilaksanakan pada hari Senin, 13 Agustus 2018. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM dengan nilai 70 sebanyak 17 siswa atau 47 %, rata-rata nilai kelas 67,4 dan yang dibawah KKM ada 19 siswa atau 53 %. Nilai tertinggi sebesar 95, diperoleh oleh 3 siswa.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I ini terdiri dari tiga kali pertemuan, setiap pertemuan dengan tiga kali jam pertemuan, 45 menit tiap jam pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama pada tanggal 3 Agustus 2018 diawali dengan berdoa, memberikan salam, melakukan presensi, memotivasi siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Guru menanyakan materi kemarin yang belum dipahami dan memberikan pertanyaan tentang materi minggu lalu. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan guru memberikan kesempatan para siswa yang bisa menjawab atau berdiskusi tentang pertanyaan dari temannya tadi. Ketika pertanyaan baik dari guru maupun siswa sudah selesai dibahas maka selanjutnya penyampaian materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan proses pembelajaran dengan media berupa Dakarso sambil menunjukkan papan dakon dan kartu soal di depan kelas, siswa memperhatikan. Guru bersama siswa membahas materi Kompetensi Dasar Mengentry Data. Kemudian guru membagi siswa dalam delapan belas (18) kelompok dengan tingkat kemampuan yang berbeda, dengan tiap kelompok beranggotakan dua (2) siswa, duduk saling berhadapan. Guru membagikan media berupa papan dakon dan kartu soal sebagai media pembelajaran Dakarso yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru memberikan penjelasan cara bermain Dakarso, siswa menyimak. Siswa bermain Dakarso bersama pasangannya, diawali dengan *suit* terlebih dahulu untuk menentukan pemain pertama. Bagi siswa yang menang dalam *suit* berhak memainkan biji bijian dalam media dakon hingga mati. Permainan kedua, baru oleh siswa satunya dengan menggunakan kartu soal. Lawan mengambilkan kartu soal, bila siswa dapat menjawab soal dari

kartu dengan benar, maka berhak melanjutkan permainan, apabila siswa tidak bisa menjawab atau jawaban masih salah, maka gantian siswa tersebut mengambilkan kartu soal untuk lawannya, bila lawan dapat menjawab dengan benar maka lawan berhak memainkan biji bijian dalam media dakon, apabila lawan tidak bisa menjawab atau jawaban masih salah, maka gantian siswa tersebut mengambilkan kartu soal untuk lawannya, begitu selanjutnya. Permainan Dakarso tanpa ada batasan waktu, semakin sering mati, "*nembak*," atau "*mikul*", maka semakin banyak kartu soal yang terbuka, dan semakin banyak pula hapalan yang mampu teruji. Permainan Dakarso sangat dituntut kejujuran, karena bisa saja siswa curang dalam permainan. Kecurangan yang terjadi biasanya dalam menjalankan biji bijian, supaya bisa lanjut terus tanpa mati, seperti ada lubang yang sengaja tidak diberi biji bijian atau sengaja dilewati. Guru sebagai fasilitator harus selalu keliling, untuk menekankan kejujuran dalam bermain dan menjawab kartu soal. Keterlibatan guru juga dituntut ketika ada perselisihan dalam menjalankan biji bijian dan kebenaran dalam menjawab kartu soal. Kadangkala siswa merasa sudah benar dalam menjawab kartu soal dan ingin terus memainkan Dakarso. Permainan Dakarso harus dipantau, tidak jarang siswa bermain dengan gaduh karena terlewat senangnya diberi kesempatan bermain, dan sering terjadi kecumburuan salah satu siswa yang sering kalah dan tidak mendapatkan kesempatan yang seimbang dalam bermain, karena lawannya cerdik dan selalu benar dalam menjawab kartu soal. Maka permainan akan didominasi oleh lawan. Hal ini menyebabkan ketidakmerataan kartu soal terjawab oleh semua siswa. Peneliti mengamati dengan berjalannya permainan dan sekaligus membimbing bila ada yang kurang paham, penggunaan nomer dada memudahkan peneliti dalam pengamatan kegiatan siswa. Kartu soal yang sudah terambil dan terjawab ditempatkan pada susunan paling bawah, dan bisa terjadi akan terambil lagi, pengulangan kartu soal sangat membantu siswa dalam pengulangan materi tanpa disadari oleh siswa dan berlangsung secara menyenangkan. Pengulangan materi ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua, Senin, 10 Agustus 2018, dilaksanakan di laboratorium pada jam pertama, diawali dengan berdoa, memberikan salam, melakukan presensi, memotivasi siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Guru menanyakan materi kemarin yang belum dipahami dan memberikan pertanyaan tentang materi minggu lalu. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan guru memberikan kesempatan para siswa yang bisa menjawab atau berdiskusi tentang pertanyaan dari temannya tadi. Tindakan berikutnya adalah pengecekan pemahaman materi teori yang telah dipahami dengan media Dakarso. Pemahaman teori yang diaplikasikan ke pemahaman keterampilan juga diklarifikasi untuk melihat apakah teori dasar sudah dipahami sehingga ketika praktik di laboratorium sudah semakin lancar. Ketika pertanyaan baik dari guru

maupun siswa sudah selesai dibahas maka selanjutnya penyampaian materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan materi secara klasikal, siswa menyimak. Guru bersama siswa membahas materi Karakter Sel. Pada jam pertemuan kedua proses pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan tujuan penerapan media Dakarso tidak mengganggu peralatan komputer yang ada di laboratorium dan lebih mudah dalam pengamatan dan pembimbingan. Di depan kelas menjelaskan kembali permainan dan aturan Dakarso. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketiga pada tanggal 17 September 2018, secara prinsip sama dengan tindakan pada pertemuan kedua. Pada jam pertemuan terakhir diadakan evaluasi secara mandiri, dengan dua puluh (20) butir soal pilihan ganda. Dari hasil evaluasi individu pada hari, Senin, 17 September 2018, diperoleh data siswa yang sudah mencapai KKM 70 sebanyak 27 siswa atau 75%. Siswa yang belum mencapai KKM ada 9 siswa atau 25%. Rata rata nilai 75,83. Dari hasil angket motivasi belajar siswa 11% pada kategori Tinggi, masih dibawah indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan, yaitu sebesar 70% pada kategori Tinggi, dan prestasi belajar siswa masih dibawah indikator yang sudah ditentukan, yaitu sebesar 80%, maka masih diperlukan pelaksanaan tindakan pada siklus II.

Karena indikator yang ditetapkan belum tercapai, maka perlu dilaksanakan tindakan perbaikan. Tindakan perbaikan disini berupa pembelajaran siklus II dengan perencanaan lebih disempurnakan dengan meningkatkan hal-hal yang belum berhasil pada siklus I. Hal-hal yang perlu ditingkatkan pada tindakan siklus II, antara lain adalah: (1) siswa dijelaskan lagi tentang penggunaan Dakarso dan pada siklus II ini disertai kunci jawaban dari kartu soal, dengan harapan siswa mempunyai pedoman jawaban yang benar sehingga pemahaman materi terbangun dengan benar dan ketika evaluasi siswa lebih mantap dalam menjawab dengan jawaban yang benar, (2) untuk pemilihan pasangan diadakan dengan bergantian, tidak sama dengan pertemuan sebelumnya, (3) peran guru dalam memotivasi permainan Dakarso lebih ditingkatkan, agar siswa mampu dan yakin bermain dan menyampaikan jawaban pada kartu soal yang diambilkan oleh pasangannya (4) pembimbingan guru untuk permainan Dakarso perlu merata agar semua siswa mendapat perhatian, bimbingan dan klarifikasi dari guru, (5) dalam memberikan semangat, pujian, dan penguatan kepada siswa, guru memberikannya secara merata. Perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan dalam materi Mengentry data berdasarkan rumus matematik melalui penerapan media pembelajaran Dakarso. Kegiatan perencanaan pada siklus II pada prinsipnya tidak jauh dengan siklus II. Senin, 15 Oktober 2018, diperoleh data siswa yang sudah mencapai KKM 70 sebanyak 33 siswa atau 92%. Siswa yang belum mencapai KKM ada 3 siswa atau 8%. Rata rata prestasi belajar siswa 83,47. Dari hasil angket motivasi belajar siswa terdapat 72% pada kategori Tinggi. Prestasi belajar siswa 83,47

dan motivasi belajar siswa 72% pada kategori Tinggi dan sudah mencapai indikator keberhasilan tercapai maka tindakan dihentikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Motivasi belajar siswa X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten pada materi jenis dan fungsi rumus statistik ada peningkatan melalui media pembelajarana Dakarso, dari kategori Sedang pada siklus I sebesar 89% turun menjadi 28%, dan pada kategori Tinggi pada siklus I sebesar 11% naik menjadi 72%. Prestasi belajar siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten pada materi jenis dan fungsi rumus statistik ada peningkatan melalui media pembelajarana Dakarso, dari rata rata kelas 67,4 pada pra siklus, siklus I sebesar 75,83 dan pada siklus II rata rata nilai menjadi 83,47.

Meskipun pemanfaatan media pembelajaran dakarso mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten, bukan berarti hasil penelitian ini dapat digeneralisasikan pada kelas atau mata pelajaran lainnya. Pemilihan media pembelajaran bukan didasarkan kecanggihan, tetapi keefktifan, efisiensi dan daya trik bagi siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran inovatif yang tepat sehingga dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian. Sutu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Lipton, Laura & Deborah Hubble. (2005). *Menumbuhkembangkan Kemandirian Belajar*. Bandung: Nuansa.
- Nana, S. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Rooijackers. (2005). *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta: Gramedia.
- Riduwan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tarmizi, M. Nasrun, Sri Utami. 2014. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Dakon Pada Pembelajaran Matematika Di SD.
- Wina, S. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.