

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA LABIRIN DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS II SDN 239 INPRES NIPA
KABUPATEN MAROS**

Oleh

**NURASINTA
NIM 4512103159**



**UNIVERSITAS
BOSOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA**

2016

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA LABIRIN DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
PADA SISWA KELAS II SDN 239 INPRES NIPA
KABUPATEN MAROS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

UNIVERSITAS

BOSOWA

Oleh

**NURASINTA
NIM 4512103159**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA**

2016

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA LABIRIN DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SDN 239
INPRES NIPA KABUPATEN MAROS

Disusun dan diajukan oleh

NURASINTA
NIM 4512103159



Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 25 Agustus 2016

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Handwritten signature of Sundari Hamid in blue ink.

Sundari Hamid, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0924037001

Handwritten signature of Fathimah Az-Zahra Nasiruddin in blue ink.

Fathimah Az-Zahra Nasiruddin, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 09200338703

Mengetahui:

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Handwritten signature of Dr. Mas'ud Muhammadiyah in blue ink.

Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.
NIK.D. 450 096

Handwritten signature of St. Muriati in blue ink.

St. Muriati, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450 437

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Labirin dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros” beserta seluruh isinya adalah benar benar karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. Saya siap menanggung resiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya saya ini, termasuk adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar, 17 Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,



Nurasinta

ABSTRAK

Nurasinta. 2016. Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Labirin Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dibimbing oleh Sundari Hamid, S.Pd, M.Si dan Fathimah Az.Zahra Nasiruddin S.Pd, M.Pd

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket, instrumen ini diberikan kepada responden untuk memperoleh gambaran tingkat motivasi dalam pembelajaran matematika. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis statistika deskriptif dan analisis statistika inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat peraga labirin berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros, yang dibuktikan dengan hasil uji-t sebesar 17,3 lebih besar dari t tabel 2,6. Dilihat dari hasil tersebut disarankan kepada guru kelas II agar kiranya menggunakan alat peraga labirin dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Alat peraga labirin, motivasi belajar

ABSTRACT

Nurasinta. 2016. Influence of Maze Viewer Tool to Improve Student Motivation Math In Class II SDN 239 Instruction Nipa Maros. Thesis, Departement Of Primary School Teacher Education Supervised by Sundari Hamid, S.Pd., M.Si and Fathimah Az.Zahra Nasiruddin S.Pd.,M.Pd

The purpose of tht study is to determine the effect of the use of props in increasing motivation to learn math grade II SDN 239 Instuction Nipa Maros.

Data collection techniques used in this research was questionnaire, these instrumen are given to respondent to obtain a level of motivation in learning mathematics. Data analysis techniques in this study consisted of discriptive statistical analysis.

The result showed that props maze signifcant effect on student motivation grade II SDN 239 Instruction Nipa Maros, evidenced by the t-test result of 17.3 is greater than t table 2.6. judging from these results suggested the grade II teachers that would use props maze in the learning process.

Keywords: Prpos maze, motivation to learn

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kasih-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Labirin Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 239 Inpres Kabupaten Maros.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Bosowa tahun ajaran 2016/2017

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng selaku Rektor Universitas Bosowa, yang telah memberikan izin kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat dilakukan.
2. Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, yang telah menyetujui serta mendukung pelaksanaan penyusunan skripsi ini dimulai dari penyusunan proposal hingga penyusunan akhir.
3. St. Muriati, S.Pd. M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa, yang telah memberikan izin sehingga penelitian skripsi ini dapat berjalan sebagaimana mestinya.
4. Sundari Hamid, S.Pd. M.Si dan Fathimah Az.Zahra Nasiruddin S.Pd. M.Pd yang masing masing sebagai pembimbing I dan pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan arahan, bimbingan, petunjuk dan motivasi selama proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini.

5. Dosen FKIP Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal pengetahuan kepada penulis sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikan studi dengan baik,
6. Ayahanda dan ibunda, serta keluarga tercinta, yang telah mendoakan ananda demi kesuksesan ananda, serta memberikan motivasi dan dukungan baik moril maupun materi.
7. Kepala sekolah SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros yang telah bersedia memberikan izin dan waktu kepada penulis untuk melaksanakan penelitian pada sekolah yang dipimpinnya
8. Saudara saudariku yang telah banyak memberikan bantuan, baik moril maupun materi selama penulis menempuh pendidikan.
9. Rekan rekan mahasiswa dan teruntuk sahabat-sahabatku angkatan 2012 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dorongan dan semangat selama masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi serta telah banyak memberikan pengalaman dalam lembaran kisahku.
10. Seluruh pihak yang telah membantu yang tidak luput untuk penulis ucapkan terima kasih.

Akhirnya, semoga penulisan skripsi bermanfaat bagi para pembaca, serta bermanfaat bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya pengembangan pendidikan di sekolah dasar.

Makassar, 25 Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

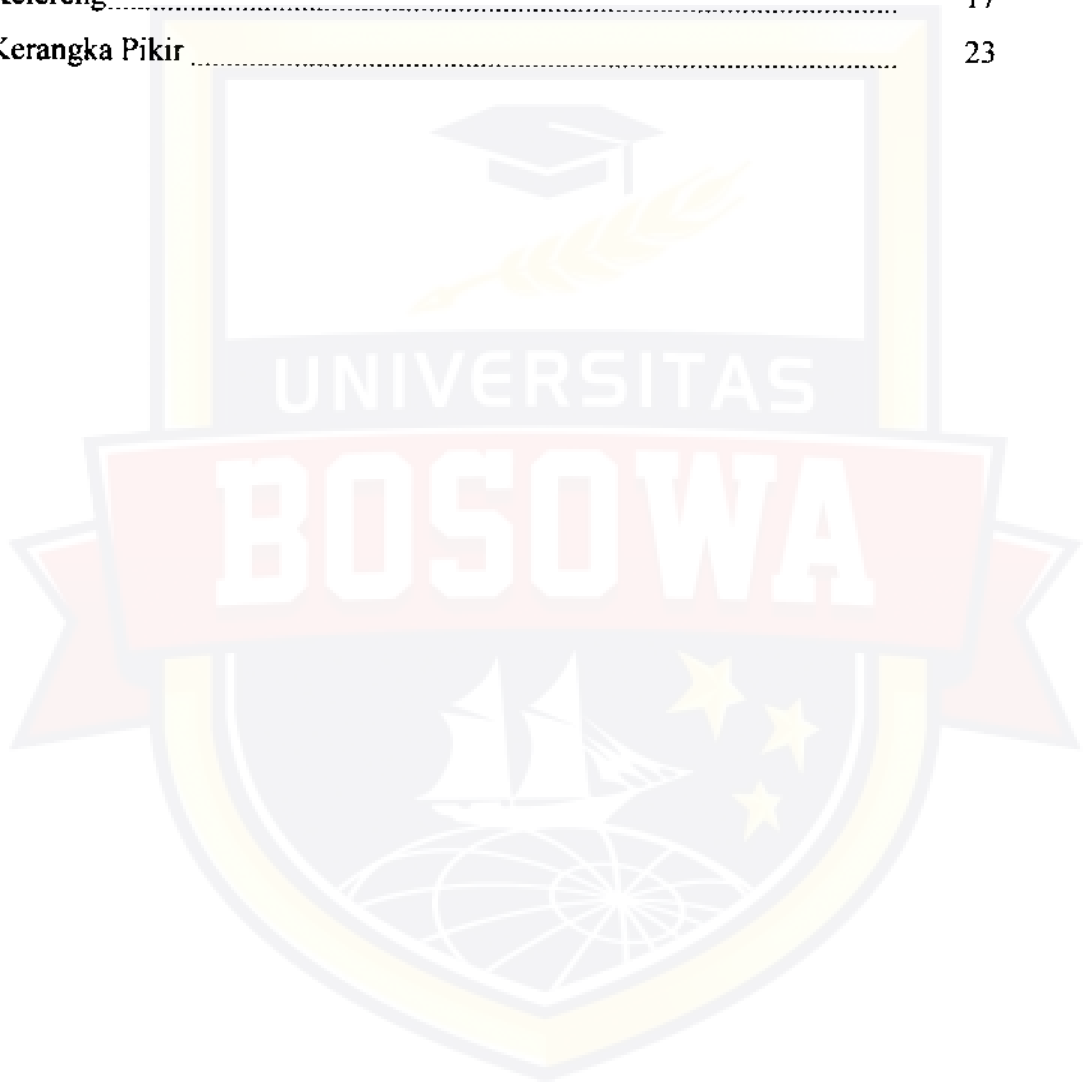
	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Konsep Matematika	6
B. Alat Peraga	11
C. Motivasi Belajar	17
D. Kerangka Pikir	22
E. Hipotesis Tindakan	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Dan Desain Penelitian	25
B. Lokasi Penelitian	26
C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian	27
E. Prosedur Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data	29
G. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian	32
B. Pembahasan	39

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
A. Kesimpulan	41
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	46
RIWAYAT HIDUP	62



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Labirin	15
2.2 Stik Es Krim	16
2.3 Kelereng	17
2.4 Kerangka Pikir	23

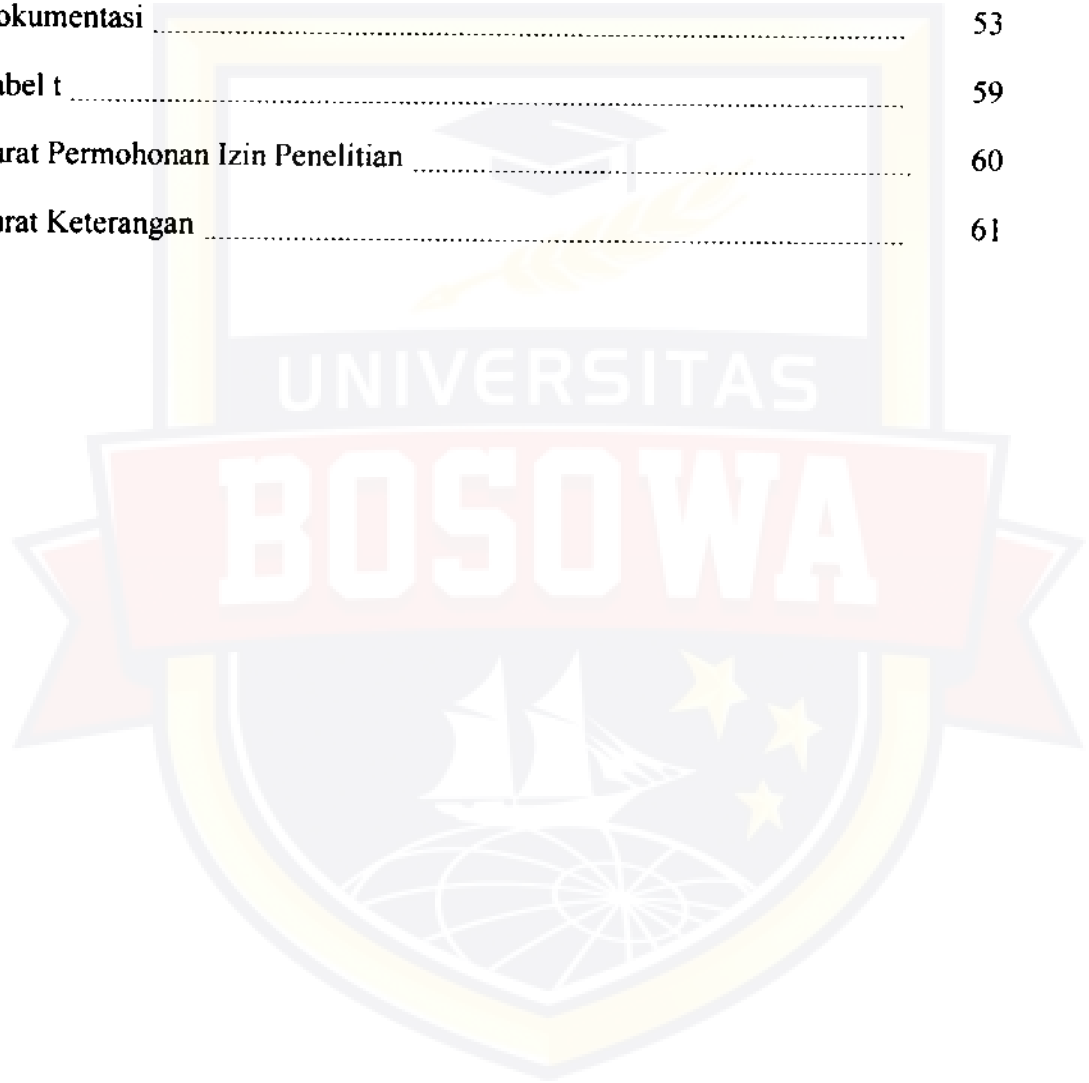


DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Simbol Dan Nama Operasi Hitung Bilangan	6
3.1 Model Rancangan Penelitian	26
3.2 Populasi Penelitian	27
3.3 Kelompok Eksperimen	28
3.4 Kelompok Kontrol	28
3.5 Angket Penelitian	30
4.1 Hasil Angket Kelompok Eksperimen	33
4.2 Simpangan Skor Kelompok Eksperimen	34
4.3 Hasil Angket Kelompok Kontrol	34
4.4 Simpangan Skor Angket Kelompok Kontrol	35
4.5 Simpangan Masing Masing Skor	36

DAFTAR LAMPIRAN

1 Jadwal Kegiatan Penelitian	46
2 Angket Motivasi Belajar	47
3 Rubrik	52
4 Dokumentasi	53
5 Tabel t	59
6 Surat Permohonan Izin Penelitian	60
7 Surat Keterangan	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah menjadi salah satu tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang secara umum menjadi tanggung jawab Pemerintah. Peranan pemerintah dalam menyelenggarakan sekolah berbentuk keterlibatan penentuan sistem dan isi pendidikan.

Dalam sekolah keberadaan guru sangatlah vital. Hal ini disebabkan karena bila dalam sekolah tanpa ada guru maka proses pendidikan tidak akan dapat berlangsung atau terlaksana. Program kelas tidak akan berarti bilamana tidak diwujudkan dengan adanya kegiatan. Untuk itu peranan guru sangat menentukan karena kedudukannya sebagai pengelola pendidikan diantara siswa-siswa dalam kelas.

Pada umumnya orang berpendapat bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan maupun dipelajari. Salah satu alasannya karena matematika merupakan pelajaran yang sangat hierarkis. Hal ini tak berarti bahwa suatu tata urutan yang mutlak yang diperlukan untuk mempelajari materi baru seringkali memerlukan pemahaman yang memadai tentang satu atau lebih materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Menurut Andi Hakim Nasution dalam Masykur (2008:42). Penggunaan istilah matematika lebih tepat daripada ilmu pasti. Karena dalam matematika, banyak terdapat pokok bahasan yang justru tidak pasti seperti pada statistik terdapat probabilitas (kemungkinan).



Jonson dan Rising dalam Ajipriyanto (2009) menyatakan bahwa Matematika dikatakan sebagai pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat atau teori dibuat secara deduktif berdasarkan pada unsur yang didefinisikan, aksioma, teori yang telah dibuktikan kebenarannya.

Dari pengertian ini, matematika merupakan ilmu pengetahuan yang melatih seseorang untuk menyelesaikan masalah dengan terstruktur dan dengan menggunakan logika.

Menurut Masykur (2008:43) belajar matematika sama halnya belajar logika, karena kedudukan matematika dalam pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau ilmu alat. Sehingga untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi, atau disiplin ilmu lainnya, langkah awal yang harus ditempuh adalah menguasai alat atau ilmu dasarnya yaitu menguasai matematika secara benar.

Sedangkan menurut Galileo Galilei dalam Masykur (2008:46) semesta ini bagaikan sebuah buku raksasa yang hanya dapat dibaca kalau orang mengerti bahasanya dan akrab dengan lambang dari huruf-huruf yang digunakan didalamnya, dan bahasa alam tersebut tidak lain adalah matematika.

Berdasarkan pengertian dari Masykur dan Galileo Galilei di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa setiap orang yang ingin mempelajari segala ilmu yang ada di dunia ini harus menguasai ilmu dasar yaitu matematika.

Mengingat bahwa metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan, maka makin baik metode itu makin efektif pula pencapaian tujuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa apabila guru dalam memilih metode mengajar tepat dan dilaksanakan sesuai

dengan prosedur, diharapkan siswa dapat menerima dan memahami dengan baik apa yang diajarkan oleh guru.

Jika guru dalam proses pembelajaran hanya memakai metode ceramah sehingga membuat siswa pasif, mengantuk atau bermain sendiri. Di samping itu guru dalam menyampaikan materi tanpa alat peraga ataupun tidak memakai media pembelajaran yang sesuai sehingga membuat siswa tidak paham akan materi yang diajarkan. Jadi proses pembelajaran selama ini banyak kekurangan-kekurangannya. Seperti diuraikan di atas tentang pemakaian metode yang monoton, media pembelajaran yang tidak sesuai maupun penyampaian materi yang tidak menarik siswa.

Setelah menelaah proses pembelajaran yang sudah berlangsung dan sudah dilaksanakan dan diuraikan di atas maka permasalahan terletak pada guru sebagai penyaji materi. Permasalahan-permasalahan itu sebagai berikut: Tujuan pembelajaran belum tercapai karena guru kurang menguasai materi; Alat/media yang digunakan guru kurang sesuai atau kurang tepat dan siswa pasif karena guru dalam penyampaian materi kurang memakai metode yang bervariasi dan keaktifan anak kurang karena kegiatan hanya berpusat pada guru.

Jika dengan melihat hasil proses pembelajaran tersebut kurang memuaskan, maka peneliti nantinya akan melakukan penelitian mengambil mata pelajaran Matematika dengan materi pembagian bilangan dua angka di kelas II. Melaksanakan perbaikan sistem pembelajaran, selama ini pembelajaran yang

dilaksanakan tanpa menggunakan alat peraga kurang menarik perhatian siswa, sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal di lapangan bahwa siswa kurang berminat atau kurang termotivasi dalam belajar matematika, mereka lebih memilih untuk bermain sendiri pada saat proses pembelajaran. Selain itu penggunaan alat peraga belum dimaksimalkan dan dari berbagai sumber dijelaskan bahwa cara pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui benar tidaknya penggunaan alat peraga labirin dapat meningkatkan motivasi belajar matematika maka perlu diadakan penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan pada pendahuluan di atas, penulis menentukan rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan alat peraga labirin dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga labirin dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa.

Diharapkan dapat menimbulkan semangat belajar karena siswa dapat mengalami pembelajaran dengan berbagai macam variasi yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi Guru.

Dapat dipergunakan sebagai masukan bagi guru agar dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya selain memilih dan menggunakan metode pengajaran yang sesuai, selalu berusaha menggunakan alat peraga yang sesuai dan benar.

3. Bagi sekolah.

Sebagai referensi bagi sekolah dalam rangka untuk meningkatkan prestasi belajar matematika tentang pembagian bilangan dua angka di kelas II (dua) SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros khususnya dan sekolah yang lain pada umumnya.

4. Bagi Peneliti Lain.

Perbaikan ini diharapkan bisa ditindak lanjuti dengan perbaikan Pengembangan. Perbaikan ini juga bisa digunakan sebagai bahan referensi dan sumber informasi mengenai pembagian bilangan dua angka pada pelajaran matematika.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Matematika

1. Definisi Matematika Dasar

Pengertian dari matematika dasar sangat luas, berikut kami kumpulkan pengertian matematika berdasarkan jenis operasi pokok dalam matematika.

Operasi Dasar Matematika

Dalam matematika dasar ada banyak sekali cara atau operasi hitung yang diantaranya adalah

Tabel 2.1
Simbol dan Nama Operasi Bilangan

No	Simbol	Nama Operasi
1	+	Pemjumlahan, Jumlah, Tambah, Penambahan, Total, Kenaikan
2	-	Pengurangan, Kurang, Selisih, Minus, Penurunan
3	x	Perkalian
4	:	Pembagian

Selain 4 operasi dasar di atas, masih ada yang lain seperti persentase, pangkat, akar, dan sebagainya.

a. Apa itu Penjumlahan?

Pejumlahan adalah menggabungkan jumlah dua atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru. Angka baru tersebut beranggotakan semua jumlah anggota angka pembentuknya.

b. Apa itu Pengurangan?

Pengurangan adalah mengambil sejumlah angka dari angka tertentu. Misal kamu punya 5 apel kemudian kamu ambil 3 buah maka apa yang kamu

lakukan disebut dengan pengurangan. Contoh lain ada 5 buah keju dimeja kemudian 1 dimakan habis oleh tikus sehingga sisa 4. Jadi dalam kasus tersebut 1 merupakan bilangan pengurang (Subtrahend) dan angka 5 merupakan bilangan yang dikurangi (Minuend) dan 4 adalah bilangan sisa (Difference).

c. Apa itu Perkalian?

Perkalian artinya menjumlahkan bilangan yang sama sebanyak bilangan pengali. Definisi lebih sederhananya adalah penjumlahan yang berulang.

Misal

4×5 itu sama dengan penjumlahan berulang 4 sebanyak 5 kali

$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$$

Dalam bentuk lain kita juga bisa menuliskannya sebagai penjumlahan berulang angka lima sebanyak 4 kali

$$5 + 5 + 5 + 5 = 20$$

d. Apa itu Pembagian?

Membagi suatu bilangan dalam beberapa kelompok dengan jumlah yang sama” adalah definisi sederhana dari pembagian. Misanya 10 ekor sapi akan disimpan dalam 2 buah kandang (kelompok) maka operasi matematika dasarnya $10 : 2 = 5$. Contoh lainnya, $40 : 8$ itu sama seperti membagi 40 ke dalam 8 kelompok maka setiap kelompok akan beranggotakan 5.

e. Apa itu Pecahan?

Sederhananya, bisa bilang kalau pecahan adalah bagian dari sebuah kesatuan. Pecahan dituliskan dengan tiga komponen, angka di atas yang merupakan

bagian yang ada, garis mendatar, dan angka di bawah yang merupakan keseluruhan.

f. Apa Sih Persentase?

Mirip dengan pecahan, akan tetapi persentase dibuat keseluruhan pecahan (bilangan yang ada di bawah) adalah angka 100. Misal $\frac{3}{4}$ itu adalah pecahan. Ketika penyebut kita jadikan 100 maka akan dapat angka $\frac{75}{100}$. Nah $\frac{75}{100}$ ini kemudian diganti dengan istilah persen (per seratus) yang dilambangkan dengan %. Jadi $\frac{3}{4}$ kalau dijadikan persen = 75%. Selengkapnya tentang persentase dan berbagai contoh soalnya silahkan baca di rumus persentase.

(<http://rumushitung.com/2014/10/05/definisi-matematika-dasar/>)

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam hidup dan untuk hidup kita. Banyak hal di sekitar kita yang selalu berhubungan dengan Matematika. Mencari nomor rumah seseorang, menelepon, jual beli barang, menukar uang, mengukur jarak dan waktu, dan masih banyak lagi. Karena ilmu ini sedemikian penting, maka konsep dasar matematika yang benar yang diajarkan kepada seorang anak haruslah benar dan kuat. Paling tidak hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian harus dikuasai dengan sempurna. Setiap orang, siapapun dia, pasti bersentuhan dengan salah satu konsep di atas dalam kesehariannya (Ariesandi Setyono, 2007:1).

Ada juga yang menyebutkan istilah *mathematic* (Inggris), *mathematic* (Jerman), *mathematique* (Perancis), *matematico* (Itali), *mathematiceski* (Rusia), atau *mathematic wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan Latin *mathematica*,

yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematike* yang berarti “relating to learning”. Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan *matematika* berhubungan erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu *mathanein* yang mengandung arti belajar (berpikir) (Erman, 2003:15).

Istilah juga matematika berasal dari kata Yunani *mathein* atau *manthanein* yang artinya mempelajari. Mungkin juga kata ini berhubungan erat dengan kata Sanssekerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensi Masykur (2008:42). Sampai saat ini masih belum ada kesepakatan yang pasti di antara para matematikawan tentang definisi matematika itu sendiri.

Dengan demikian, istilah “matematika” lebih tepat digunakan daripada “ilmu pasti”. Karena, dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kepandaiannya. Dengan kata lain, belajar matematika sama halnya dengan belajar logika, karena kedudukan matematika dalam ilmu pengetahuan adalah sebagai ilmu dasar atau ilmu alat. Sehingga, untuk dapat berkecimpung di dunia sains, teknologi, atau disiplin ilmu lainnya, langkah awal yang harus ditempuh adalah menguasai alat atau ilmu dasarnya, yakni menguasai matematika secara benar Masykur dan Halim (2008:42-43).

1. Pembagian Bilangan

a. Menenal Pembagian

Pembagian adalah cara berhitung yang berlawanan dengan perkalian.

Pembagian adalah cara berhitung yang membagi-bagi sebuah angka menggunakan angka lain.

b. Arti pembagian sebagai Pengurangan Berulang sampai habis

Contoh: Pak Guntur memiliki 15 buku agenda.

Semua buku tulis itu akan dibagikan kepada 3 teman-temannya.

Berapa banyak buku tulis yang diterima setiap teman Pak Guntur?

Jawab : Setiap teman Pak Guntur mendapat 5 buku agenda

Ditulis $15:3=15-3-3-3-3=0$

15 dikurangi 3 sebanyak 5 kali, hasilnya 0

Jadi, $15 : 3 = 5$

Angka 15 disebut bilangan yang dibagi

Angka 3 disebut pembagian. Angka 5 disebut hasil bagi

Tanda : dibaca dibagi

c. Sifat Pembagian dengan Bilangan 1

Contoh: $14 : 1 = 14$

$25 : 1 = 25$

Setiap bilangan yang di bagi dengan 1 hasilnya adalah bilangan itu sendiri.

$a : 1 = a$

d. Pembagian sebagai lawan perkalian

Contoh : $3 \times 4 = 12$ maka $12 : 3 = 4$

e. Masalah Sehari-hari yang berkaitan dengan pembagian.

Contoh : Riska membeli 24 kelereng. kelereng itu di masukkan ke dalam 3 kantong plastik sama banyak. Berapa banyak kelereng dalam setiap kantong plastik ?

Jadi, banyak jeruk dalam setiap kantong plastik adalah 8 buah (Ulfah, 2008:41-43).

B. Alat Peraga

1. Pengertian alat peraga

Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien (Sudjana, 2002: 59).

Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat Bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau tehnik untuk mengantarkan sebagai bahan pelajaran agar sampai tujuan (<http://www.sarjanaku.com/2011/03/pengertian-alat-peraga.html>).

Kata “Alat Peraga” diperoleh dari dua kata alat dan peraga. Kata utamanya adalah peraga yang artinya bertugas “meragakan” atau membuat bentuk “raga” atau bentuk “fisik” dari suatu arti/pengertian yang dijelaskan. Bentuk fisik itu dapat berbentuk benda nyatanya atau benda tiruan dalam bentuk model atau dalam bentuk gambar visual/audio visual. Contoh alat peraga kelereng dan stik es krim

untuk meragakan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Fungsi utamanya adalah untuk menurunkan keabstrakan konsep agar siswa mampu menangkap arti konsep tersebut. Sebagai contoh, benda-benda konkret disekitar siswa. Dengan adanya alat peraga siswa dapat mengetahui konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu benda konkret yang dirancang, dibuat, atau disusun yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Dengan alat peraga hal-hal yang abstrak itu dapat disajikan dalam bentuk konkret/nyata yang dapat dilihat, dipegang sehingga mudah difahami.

Proses pembelajaran akan menarik bila dalam mengajar menggunakan alat peraga. Menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk mengenalkan siswa kepada matematika. Penggunaan alat peraga sangat berperan dalam penyampaian materi pelajaran bagi pendidik. Dengan harapan alat peraga akan memperjelas tentang materi yang disampaikan atau diajarkan. (<http://tonjitonjidor-ayuayu.blogspot.co.id/2012/01/makalah-alat-peraga-dalam-pembelajaran.html>)

Perlu kemahiran yang terlatih dalam menggunakan alat peraga matematika. Guru harus bisa menguasai dan menentukan alat peraga apa yang tepat untuk sebuah topik tertentu, kerana tidak semua topik dapat di jelaskan dengan alat peraga, dan tidak semua alat peraga mampu memperjelas sebuah topik.

Jika alat peraga yang digunakan tanpa memperhatikan karakteristik alat peraga itu sendiri, maka hasil pengajaran akan jauh dari sasaran. Apabila hal ini sampai terjadi, berarti penggunaan alat peraga mengalami kegagalan.

Tujuan utama penggunaan alat peraga adalah agar siswa dapat memahami konsep-konsep atau ide-ide dalam matematika yang sifatnya abstrak, dipahami dan dicapai oleh penalaran siswa. Pada usia anak sekolah dasar (SD) masih memerlukan bantuan alat yang sifatnya nyata, terlihat dengan jelas, dalam menangkap ide atau konsep yang diajarkan. Misalnya untuk menjelaskan penjumlahan $4 + 5$ pada siswa sekolah dasar (SD) guru harus menunjukkan gambar gabungan benda (misalnya mobil, bunga, atau yang lainnya).

Dibawah ini adalah syarat untuk membuat alat peraga, yaitu :

- a. Tahan lama
- b. Sederhana dan mudah dimainkan
- c. Ukurannya sesuai, tidak terlalu besar atau terlalu kecil untuk anak
- d. Dapat menyajikan konsep matematika baik dalam bentuk nyata, gambar, atau diagram sesuai dengan konsep matematika.

(<http://dprastyoko.blogspot.co.id/2015/08/alat-peraga-pembelajaran-matematika.html>)

Alat peraga memiliki manfaat agar belajar lebih cepat segera bersesuaian antara kelas dan diluar kelas, alat peraga memungkinkan mengajar lebih sistematis dan teratur. Secara ringkas, proses pembelajaran memerlukan media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi atau materi pelajaran yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencapaian suatu tujuan pengajaran

yang telah ditetapkan. Fungsi alat peraga dimaksudkan agar komunikasi antara guru dan siswa dalam hal penyampaian pesan, siswa lebih memahami dan mengerti tentang konsep abstrak matematika yang diinformasikan kepadanya. Siswa yang diajar lebih mudah memahami materi pelajaran jika ditunjang dengan alat peraga.

Secara jelas dan terperinci, berikut ini adalah faedah-faedah atau manfaat dari penggunaan alat peraga sebagai berikut:

- a. Menimbulkan minat sasaran pendidikan
- b. Mencapai sasaran yang lebih banyak
- c. Membantu dalam mengatasi berbagai hambatan dalam proses pendidikan
- d. Merangsang masyarakat atau sasaran pendidikan untuk mrngimplementasikan atau melaksanakan pesan-pesan yang disampaikan
- e. Membantu sasaran pendidikan untuk belajar dengan cepat dan belajar lebih banyak materi/bahan yang disampaikan
- f. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pendidikan.

Seperti diuraikan di atas, bahwa pengetahuan yang ada pada seseorang diterima melalui panca indera. Berdasarkan penelitian para ahli, bahwa indera yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke dalam otak adalah mata. Kurang lebih dari 75% sampai 87% dari pengetahuan manusia diperoleh/disalurkan melalui mata. Sedangkan 13% sampai 25% diperoleh atau tersalur melalui indera yang lain. Dari sini dapat disimpulkan bahwa alat peraga akan lebih mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi, dapat mendorong keinginan orang untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami, dan akhirnya

mendapatkan pengertian yang lebih baik. Orang yang melihat sesuatu yang memang diperlukan tentu akan menarik perhatiannya. Dan apa yang dilihat dengan penuh perhatian akan memberikan pengertian baru baru baginya, yang merupakan pendorong untuk melakukan atau memakai sesuatu yang baru tersebut.

2. Labirin

Labirin merupakan sebuah sistem jalur yang rumit, berliku liku serta memiliki banyak jalan buntu. Labirin bisa menjadi permainan diatas kertas, namun dapat juga dibuat dengan skala besar dengan menggunakan tanaman yang cukup besar untuk dilewati, dapat juga dengan tembok ataupun pintu pintu.

Sejak zaman dahulu, labirin telah digunakan untuk berbagai kepentingan, mulai proteksi keamanan hingga hiburan. pada umumnya, labirin dibuat untuk tujuan hiburan. dalam kehidupannya, labirin dapat ditemukan pada susunan jalan kecil atau gang-gang di kawasan perumahan. sangat sulit bagi orang yang asing dengan suatu daerah untuk mencari jalan. bila mengetahui metode untuk keluar dari labirin, ia dapat dengan mudah mengatasi kesulitan. Contoh:



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.1 Labirin



Labirin yang dimaksud peneliti disini adalah stik es krim yang dibuat diatas bidang dengan datar dengan membentuk beberapa kotak agar mendapatkan jalan keluar untuk kelereng yang menggelinding di dalamnya.

Stik es krim adalah stik yang terbuat dari kayu berukuran kecil sekitar 10 cm yang sering digunakan untuk pegangan es krim batang, contoh:



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 2.2 Stik Es Krim

Kelereng adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca atau tanah liat. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam, umumnya $\frac{1}{2}$ inci (1.25 cm) dari ujung ke ujung

Fungsi kelereng dalam penelitian ini adalah untuk digelindingkan dalam labirin agar mendapatkan jalan keluar dari labirin tersebut, contoh:



Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 2.3 Kelereng

C. Motivasi Belajar

Motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan seseorang itu bertindak atau berbuat. Dorongan ini tertuju kepada suatu tujuan tertentu.

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2007:73-75) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Tujuan motivasi secara umum dapat dikatakan sebagai penggerak seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam perkembangan selanjutnya oleh Muhibbin Syah (2006:151-152) motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswasendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangi materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar.

Dalam usaha untuk meningkatkan semangat belajar siswa ada beberapa hal yang dapat dikerjakan guru, yaitu:

- a. Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar.
- b. Menjelaskan secara kongkrit kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran.
- c. Memberikan penghargaan (pujian maupun hadiah) terhadap prestasi yang dicapai siswa, sehingga dapat memotivasi siswa untuk mendapat prestasi yang lebih baik dikemudian hari.
- d. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- e. Membantu kesulitan belajar siswa secara individual maupun kelompok.
- f. Menggunakan metode yang bervariasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami, bahwa apa yang dilakukan oleh guru, yakni untuk meningkatkan semangat belajar tidak lain adalah untuk memberikan motivasi ekstrinsik kepada siswa dalam proses interaksi belajar mengajar.

Adapun cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Oemar Hamalik (2008:166-168) antara lain :

- a. Memberi angka (nilai), untuk mengetahui hasil pekerjaan siswa yakni berupa angka (nilai) yang diberikan oleh guru.
- b. Pujian, pemberian pujian atas hal-hal yang telah berhasil dilakukan oleh siswa. Hal tersebut manfaatnya sebagai pendorong agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.
- c. Hadiah, dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misal pemberian hadiah pada akhir tahun yang menunjukkan hasil belajar bagus.
- d. Kerja kelompok, hal ini diberikan agar siswa dapat berinteraksi antara satu dengan yang lain.
- e. Tujuan dan tingkat keinginan dari keluarga akan mendorong semangat belajar siswa.
- f. Sarkasme, berupa sindiran-sindiran dengan jalan mengejek para siswa yang mendapat hasil belajar yang kurang baik.
- g. Penilaian, penilaian secara continue akan mendorong murid-murid lebih giat belajar, oleh karena setiap anak memiliki kecenderungan untuk memperoleh hasil yang baik.
- h. Karya wisata, cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar karena dalam kegiatan ini akan mendapat pengalaman langsung dan bermakna baginya.
- i. Film pendidikan, siswa akan mendapat pengalaman baru yang merupakan suatu unit cerita yang bermakna.

Untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam belajar ada beberapa ciri-ciri motivasi belajar oleh Sardiman (2007:84) yaitu:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi
- d. Ingin mendalami bahan atau pengetahuan yang diberikan
- e. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin
- f. Senang, rajin belajar, dan penuh semangat
- g. Dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya kalau diyakini itu benar
- h. Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang
- i. Senang mengerjakan latihan-latihan dan soal.

Ada beberapa ciri motivasi belajar yang terdapat pada diri seseorang, yaitu :

- a. Menunjukkan minat untuk belajar
- b. Lebih senang menyelesaikan pelajaran dengan mandiri
- c. Tidak jenuh terhadap tugas-tugas yang rutin
- d. Dapat mempertahankan pendapatnya sendiri
- e. Tidak mudah putus asa terhadap hal yang diyakini
- f. Sering berlatih dalam memecahkan soal-soal pembelajaran
- g. Rajin dan tekun dalam menghadapi banyak tugas
- h. Ulet dalam mengatasi kesulitan belajar

Motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan/proses belajar. Jika seseorang tidak memiliki motivasi dalam belajar, maka tidak akan mungkin melaksanakan kegiatan belajar dengan baik. Oleh karena itu, motivasi diperlukan dalam



menentukan kegiatan belajar yang intens bagi para anak didik. Berikut ini, tiga fungsi motivasi yaitu sebagai berikut :

- a. Motivasi berfungsi mendorong untuk berbuat sesuatu/ motivasi sebagai pendorong perbuatan.
- b. Motivasi berfungsi memberikan arahan dalam perbuatan/ motivasi sebagai pengarah.
- c. Motivasi berfungsi menggerakkan dalam perbuatan/ motivasi sebagai penggerak.

Ada beberapa cara dan bentuk upaya meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar, yaitu antara lain :

- a. Adanya kompetisi/persaingan sebagai pendorong agar siswa dapat meningkatkan prestasi belajar.
- b. Memberikan angka/nilai dari hasil kegiatan belajar.
- c. Memberikan ulangan sebagai alat motivasi.
- d. Keinginan/hasrat untuk belajar.
- e. Minat yang sungguh-sungguh terhadap aktivitas belajar.
- f. Memahami tujuan yang akan dicapai sehingga munculnya gairah dalam belajar.
- g. Memberikan hadiah kepada siswa yang memperoleh nilai yang baik.
- h. Menumbuhkan kesadaran bagi siswa akan pentingnya tugas dan menerima sebagai tantangan.
- i. Mengetahui hasil dalam pembelajaran.

- j. Memberikan pujian sebagai bentuk reinforcement positif dan hukuman sebagai bentuk reinforcement negatif.

Dalam Pengertian Motivasi, terdapat dua faktor yang berpengaruh, yaitu :

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri manusia yang meliputi :

- a. Harapan
- b. Kebutuhan
- c. Persepsi mengenai diri sendiri
- d. Kepuasan kerja
- e. Harga diri dan prestasi

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri manusia yang meliputi :

- a. Kelompok kerja
- b. Situasi lingkungan
- c. Sistem imbalan
- d. Jenis dan sifat pekerjaan

D. Kerangka Pikir

Dalam menyampaikan materi kepada siswa salah satu cara yang harus dilakukan oleh guru adalah menyampaikan materi pelajaran dengan memanfaatkan alat peraga berupa labirin.

Dengan menggunakan alat peraga berupa labirin diharapkan siswa dengan mudah menerima dan memahami materi pelajaran. Dengan memahami materi

pelajaran yang disampaikan berarti diharapkan akan memperoleh motivasi belajar yang baik dan maksimal.

Secara ringkas kerangka berpikir di atas dapat dibuat bagan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka pikir

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan alat peraga labirin dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros.

H_1 diterima jika terjadi pengaruh positif pada penggunaan alat peraga labirin dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros. Pada mata pelajaran matematika dengan kata lain adanya pengaruh penggunaan alat peraga labirin dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros. H_1 diterima jika, $t_{hitung} > t_{tabel}$.

H_0 diterima jika terjadi pengaruh negatif penggunaan alat peraga labirin dalam mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros dengan kata lain tidak adanya pengaruh penggunaan alat peraga labirin dalam mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros. H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan hubungan kuantitatif.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah perbandingan grup statik (*static group comparison*) yaitu perbandingan kelompok statik, terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Masing masing kelompok tidak diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awalnya namun diberi post test untuk mengetahui gejala yang terjadi setelah diberikan perlakuan. Pada desain ini, kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tetapi diberikan tes yang sama dengan tes yang diberikan pada kelompok eksperimen, kemudian hasil post test dibandingkan.

Tabel 3.1
Desain Penelitian

<i>Group</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
A	X	O ₁
B	-	O ₂

(Sukardi 2010: 180-181)

Keterangan :

- A : Kelompok eksperimen
- B : Kelompok kontrol
- X : Perlakuan (Penggunaan alat peraga labirin dalam pembelajaran)
- : Tanpa perlakuan
- O₁ : Pengukuran setelah perlakuan
- O₂ : Pengukuran tanpa perlakuan

B. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 239 Inpres Nipa Kecamatan Simbang Kabupaten Maros.

C. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, variabel dalam penelitian ini adalah menggunakan dua variabel. Pertama variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa, dan yang kedua variabel bebas yaitu penggunaan alat peraga labirin.

2. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari pemahaman mengenai penafsiran yang berbeda maka penulis mendefinisikan beberapa variabel sebagai berikut:

- a. Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah keinginan, kemauan atau minat siswa dalam belajar matematika materi pembagian bilangan dua angka yang dapat dilihat dari hasil pre test dan post test.

- b. Penggunaan alat peraga labirin merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Setiap penelitian memerlukan data atau informasi dari sumber sumber yang dapat di percaya agar data dan informasi tersebut digunakan untuk menjawab tujuan penelitian atau menjawab pertanyaan penelitian. Data diperoleh dari sejumlah lokasi, populasi dan sampel penelitian.

1. Populasi

Populasi (population) yaitu seluruh penduduk yang direncanakan untuk diteliti atau diselidiki. Populasi sering juga disebut “universum”. Populasi atau universe adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri cirinya akan diduga (Ida Bagus Mantra, 2007)

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros. Adapun rincian populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Populasi penelitian

No	Jenis kelamin	Jumlah
1	Perempuan	8
2	Laki laki	8

Sumber: Papan Potensi SDN 239 Inpres Nipa Kabupatn Maros.

2. Sampel

Sampel adalah sebagai dari jumlah populasi yang di teliti. Menurut Arikunto (2002), jika jumlah populasi lebih dari 100, peneliti dapat menetapkan sampel sebanyak 10-15 % atau 20-25 %. Jika jumlah populasi kurang dari 100, seluruh populasi dapat ditetapkan sebagai sampel. Berhubung populasi dalam peneliti ini kurang dari 100 siswa, maka seluruh populasi di jadikan sampel peneliti.

Dengan demikian, siswa yang dijadikan sampel peneliti ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa. Adapun rincian sampel dalam penelitian ini adalah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Kelompok Eksperimen

NO	Nama	Jenis Kelamin
1	Muhammad Pasha Munandar (MP)	Laki laki
2	Fajar (FJ)	Laki laki
3	Yuliani (ANI)	Perempuan
4	Indri Andriyani (IA)	Perempuan
5	Nayla (NA)	Perempuan
6	Muh. Usnul Mubaraq (MU)	Laki laki
7	Muh. Aswar (MA)	Laki laki
8	Marina Rosadi (MR)	Perempuan

Sumber: Absen Kelas II SDN 239 Inpres Nipa

Tabel 3.4
Kelompok Kontrol

NO	Nama	Jenis Kelamin
1	Nur Aeni (NA)	Perempuan
2	Sindi Kumalasari (SK)	Perempuan
3	Al Wandu (AW)	Laki laki
4	Arini Aprili Yanti (AAY)	Perempuan
5	Muh. Abil Aqram (MAA)	Laki laki
6	Aldi (AL)	Laki laki
7	Andri (AR)	Laki laki
8	Zuhaela Nur (ZR)	Perempuan

Sumber: Absen Kelas II SDN 239 Inpres Nipa

E. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan

Persiapan dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Pada tahap ini disiapkan alat peraga kelereng dan stik es krim yang telah diolah menjadi sebuah labirin, dan menyiapkan instrument angket untuk responden. Serta siswa dibagi dalam 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, siswa diberi tugas kelompok. Kelompok eksperimen di anjurkan untuk memakai alat peraga yang telah diberikan, sedangkan kelompok kontrol tidak dianjurkan untuk menggunakan alat peraga.

Setelah itu, dibagikan angket untuk mengetahui perbedaan tingkat motivasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket. Angket diberikan setelah perlakuan berupa penggunaan alat peraga labirin dalam pembelajaran. Angket penelitian bersifat tertutup dan menyediakan berbagai pilihan jawaban, dan setiap pilihan jawaban diberi bobot dengan menggunakan skala Likert, dengan rentang 4 sampai 0 dengan kategori : sangat sesuai (SS), sesuai (S), Cukup sesuai (CS), Kurang Sesuai (KS), dan Tidak Sesuai (TS).



Tabel 3.4
Angket Penelitian

Pilihan Jawaban	Kategori	
	Positif	Negatif
Sangat sesuai (SS)	4	0
Sesuai (S)	3	1
Cukup sesuai (CS)	2	2
Kurang sesuai (KS)	1	3
Tidak sesuai (TS)	0	4

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik motivasi belajar siswa yang meliputi, nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat peraga labirin.

2. Analisis statistika inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan rumus uji-t. Pengujian hipotesis untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Adapun maksud tertentu di atas, maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{X^1 - X^2}{S_{X^1 - X^2}}$$

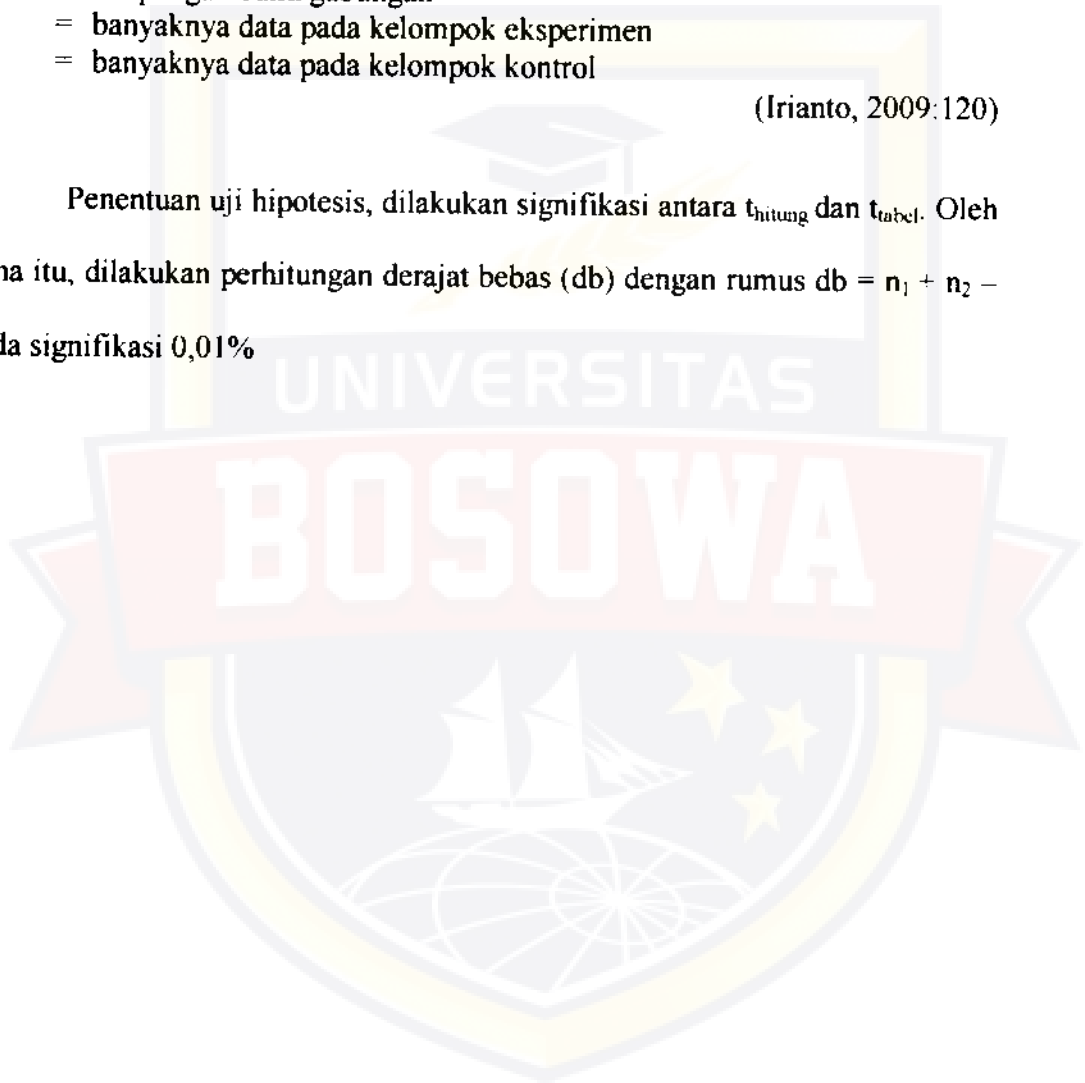
$$\text{Di mana } S_{X^1 - X^2} = \sqrt{\frac{S_p^2}{n_1} + \frac{S_p^2}{n_2}}$$

Keterangan:

- t = nilai uji t
 X_1 = rata-rata hasil pembelajaran matematika (kelompok eksperimen)
 X_2 = rata-rata hasil pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga (kelompok kontrol)
 S_p^2 = simpangan baku gabungan
 n_1 = banyaknya data pada kelompok eksperimen
 n_2 = banyaknya data pada kelompok kontrol

(Irianto, 2009:120)

Penentuan uji hipotesis, dilakukan signifikasi antara t_{hitung} dan t_{tabel} . Oleh karena itu, dilakukan perhitungan derajat bebas (db) dengan rumus $db = n_1 + n_2 - 2$ pada signifikasi 0,01%



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap 16 responden mengenai tingkat motivasi belajar matematika pada siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros setelah perlakuan berupa penggunaan alat peraga labirin pada kelompok eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelompok kontrol, maka hasil yang diperoleh dapat dibandingkan. Berikut ini akan di analisis dengan menggunakan analisis deskriptif guna menggambarkan tingkat motivasi masing-masing kelompok. Angket diberikan setelah adanya perlakuan pada kelompok eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelompok kontrol, serta analisis kuantitatif untuk menguji hipotesis penelitian tentang adanya perbedaan tingkat motivasi pada masing masing kelompok.

Angket yaitu suatu alat pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tentang masalah yang diselidiki. Angket merupakan alat pengumpulan data dari suatu kelompok atau individu yang jumlahnya besar dan tersebar luas pada daerah tertentu. Dalam pengumpulan data angket dapat dipergunakan untuk mendapatkan data baik yang kualitatif maupun data kuantitatif. Pada daftar pernyataan tersebut tercantum item yang harus dijawab oleh responden. (Rahman Pilang, 2013: 35-36)

1. Tingkat motivasi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Guna menggambarkan tingkat motivasi siswa saat belajar matematika dengan perlakuan berupa penggunaan alat peraga labirin pada kelompok

eksperimen dan tanpa perlakuan pada kelompok kontrol di SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros, akan disajikan dalam bentuk tabel.

Dari 8 responden kelompok eksperimen dapat diketahui tingkat motivasi pada jawaban angket setelah diberikannya perlakuan:

Tabel 4.1
Hasil Angket Kelompok Eksperimen

No. angket	Responden							
	MP	FJ	ANI	IA	NA	MU	MA	MR
1	3	4	3	4	3	4	3	3
2	4	4	4	4	3	4	3	4
3	3	3	4	4	3	3	4	3
4	4	4	3	4	3	4	3	3
5	3	4	4	4	3	3	3	2
6	3	3	4	3	3	4	3	3
7	3	4	4	4	3	3	4	2
8	1	1	0	1	2	2	1	2
9	3	3	3	4	4	4	4	3
10	4	4	3	3	3	4	3	3
11	4	4	4	4	4	4	2	4
12	4	4	4	4	4	3	4	4
13	3	4	3	3	4	4	3	3
14	4	3	4	4	4	3	2	3
15	3	3	4	4	4	3	2	3
16	4	3	4	3	4	3	4	4
17	2	3	3	3	3	4	4	3
18	4	4	4	4	3	4	3	2
19	3	3	3	3	3	3	2	3
20	4	4	4	4	4	3	4	4
Skor	66	69	68	71	67	69	61	61

Dari tabel di atas dapat diketahui skor angket dari masing – masing responden, maka dari itu untuk mengetahui simpangan skor dari kelompok eksperimen yang disajikan dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Tabel Simpangan Skor Kelompok Eksperimen

X_1	$(X_1 - x_1)$	$(X_1 - x_1)^2$
66	-0,5	0,25
69	2,5	6,25
68	1,5	2,25
71	4,5	20,25
67	0,5	0,25
69	2,5	6,25
61	-5,5	30,25
61	-5,5	30,25
532	0	96

Setelah diberikannya angket pada kelompok eksperimen dapat diketahui simpangan skor berjumlah 96 untuk mendapatkan hasil pada t tabel.

Berikut ini hasil angket pada kelompok kontrol tanpa diberikannya perlakuan, untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimen, yang disajikan dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Angket Kelompok Kontrol

No. Angket	Responden							
	NA	SK	AW	AAV	MAA	AL	AR	ZN
1	1	1	1	1	2	0	0	2
2	1	1	1	2	2	1	0	2
3	0	1	1	2	3	2	0	2
4	0	2	1	0	1	0	0	2
5	0	1	0	0	2	0	0	2
6	0	1	1	1	2	2	1	2
7	1	1	2	1	2	1	1	2
8	4	3	2	2	2	3	4	2
9	1	2	2	2	2	2	1	1
10	1	1	2	1	0	1	0	1
11	2	2	1	2	2	2	1	1
12	2	1	1	0	2	1	0	1
13	0	0	1	1	2	1	0	1
14	0	0	0	0	2	1	1	1
15	0	0	0	1	2	2	0	1
16	0	1	0	1	0	0	1	1
17	1	1	1	0	0	0	0	0
18	2	1	2	1	1	0	0	0

19	0	2	1	0	2	0	0	1
20	2	1	2	2	2	0	0	1
Skor	18	23	22	20	33	20	10	26

Dari tabel di atas dapat diketahui skor angket dari masing – masing responden, maka dari itu untuk mengetahui simpangan skor dari kelompok kontrol yang disajikan dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Tabel Simpangan Skor Angket Kelompok Kontrol

X_2	$(X_2 - x_2)$	$(X_2 - x_2)^2$
18	-3,5	12,25
23	1,5	2,25
22	0,5	0,25
20	-1,5	2,25
33	11,5	132,25
20	-1,5	2,25
10	-11,5	132,25
26	4,5	20,25
172	0	304



Setelah mengerjakan tugas kelompok penggunaan alat peraga labirin, dan dibagikannya angket dapat diketahui simpangan skor berjumlah 304 untuk mendapatkan hasil pada t tabel.

Tabel di atas menunjukkan skor dari hasil angket yang telah di berikan kepada masing masing kelompok. Untuk mengetahui tingkat perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka digunakan statistik uji t. Oleh karena itu, untuk memudahkan pengolahan data, maka data akan disusun kedalam suatu tabel yang mengandung simpangan masing masing data dengan rata rata kelompoknya,serta kuadrat masing masing simpangan tersebut.

Tabel 4.5
Simpangan Masing-Masing Skor

X_1	$(X_1 - x_1)$	$(X_1 - x_1)^2$	X_2	$(X_2 - x_2)$	$(X_2 - x_2)^2$
66	-0,5	0,25	18	-3,5	12,25
69	2,5	6,25	23	1,5	2,25
68	1,5	2,25	22	0,5	0,25
71	4,5	20,25	20	-1,5	2,25
67	0,5	0,25	33	11,5	132,25
69	2,5	6,25	20	-1,5	2,25
61	-5,5	30,25	10	-11,5	132,25
61	-5,5	30,25	26	4,5	20,25
532	0	96	172	0	304

a. Rata rata

$$x_1 = \frac{\sum X_1}{n_1}$$

$$x_1 = \frac{532}{8}$$

$$x_1 = 66,5$$

$$x_2 = \frac{\sum X_2}{n_2}$$

$$x_2 = \frac{172}{8}$$

$$x_2 = 21,5$$

Nilai rata rata artinya bahwa sekumpulan data yang berupa angka itu pada umumnya mempunyai kecenderungan untuk berada disekitar titik pusat penyebaran data angka tersebut; karena itu nilai rata rata dikenal pula nama ukuran tendasi pusat. Dengan istilah ukuran nilai pertengahan.

b. Simpangan Gabungan

Diketahui sekumpulan data kuantitatif yang tidak dikelompokkan dan dinyatakan oleh x_1, x_2, \dots, x_n . Dari data tersebut, dapat diperoleh nilai simpangan baku (S) Artinya bahwa dalam regresi table sering dijadikan sebagai patokan untuk menentukan variabel maupun konstanta dari model yang di dapat dari analisis regresi apakah signifikan atau tidak.

$$S_p = \frac{\sum(X_1 - x_1)^2 + \sum(X_2 - x_2)^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S_p = \frac{96 + 304}{8 + 8 - 2}$$

$$S_p = \frac{400}{14} = 28,5$$

$$S_{x_1-x_2} = \sqrt{\frac{S_p}{n_1} + \frac{S_p}{n_2}}$$

$$S_{x_1-x_2} = \sqrt{\frac{28,5}{8} + \frac{28,5}{8}}$$

$$S_{x_1-x_2} = \sqrt{3,5 + 3,5}$$

$$S_{x_1-x_2} = \sqrt{7}$$

$$S_{x_1-x_2} = 2,6$$

c. Uji-t. Artinya bahwa dalam regresi table sering di jadikan sebagai patokan untuk menentukan variabel maupun konstanta dari model yang didapat dari analisis regresi apakah signifikan atau tidak.

$$t = \frac{X^1 - X^2}{S_{x1-x2}}$$

$$t = \frac{66,5 - 21,5}{2,6}$$

$$t = \frac{45}{2,6}$$

$$t_{hitung} = 17,3$$

- ❖ t_{hitung} Artinya: jika nilai t hitung $>$ t table maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
- ❖ Jika nilai t hitung $<$ t table maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

d. Pengujian Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah “terdapat pengaruh pada penggunaan alat peraga labirin terhadap tingkat motivasi siswa pada saat belajar matematika”. Untuk pengujian hipotesis diatas, terlebih dahulu disajikan data tingkat motivasi siswa saat proses belajar matematika berdasarkan hasil angket motivasi.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t nilai $t_{hitung} = 17,3$ dengan $db = 14$. Harga t_{tabel} pada $t 0,01 = 2,6$. Hal ini berarti bahwa hipotesis kerja (H_1) yang berbunyi “terdapat pengaruh pada penggunaan alat peraga labirin terhadap tingkat motivasi siswa pada saat belajar matematika di SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros” dinyatakan diterima sehingga hipotesis nihil (H_0) yaitu “tidak terdapat pengaruh pada penggunaan alat peraga labirin terhadap tingkat motivasi siswa pada saat belajar matematika di SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros” dinyatakan ditolak. Dengan kata lain $H_1 17,3 > H_0 2,6$

B. Pembahasan

Proses belajar di kelas, siswa tidak jarang mendapatkan kesulitan yang menghambat kesuksesannya dalam belajar. Misalnya terkadang seorang siswa mengalami kurangnya minat atau motivasi dalam belajar matematika, hal ini bisa disebabkan karena, ketidakmampuan seorang guru dalam memberikan pemahaman yang benar kepada siswa terhadap suatu pelajaran, guru tidak menggunakan alat peraga pada saat pembelajaran, tingkat kesulitan mata pelajaran tersebut cukup tinggi serta faktor psikologis siswa itu sendiri.

Salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Dalam belajar pelajaran tersebut, kadang-kadang seorang siswa tidak memiliki atau kurang termotivasi dalam belajar matematika. Kurangnya motivasi siswa tersebut disebabkan oleh pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan alat peraga yang dapat menarik perhatian, minat serta motivasi seorang siswa. Motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri siswa yang menyebabkan siswa itu bertindak atau berbuat.

Hasil penelitian terhadap 8 responden yang termasuk dalam kelompok eksperimen bahwa secara umum menunjukkan tingkat motivasinya jauh lebih tinggi pada saat belajar matematika dengan menggunakan alat peraga labirin dibandingkan dengan terhadap 8 responden yang termasuk dalam kelompok kontrol yang tidak menggunakan alat peraga saat pembelajaran. Adapun kurangnya tingkat motivasi siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros pada saat belajar matematika adalah tidak senang belajar matematika, tidak

memahami materi matematika, malu bertanya, kurang konsentrasi, tidak semangat, tidak tenang, bosan dan tidak suka belajar matematika.

Dengan adanya keyakinan siswa bahwa mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang susah dimengerti, maka sangat diperlukan upaya yang dilakukan yang dilakukan untuk mengubah keyakinan siswa tersebut sehingga dalam belajar matematika, minat atau motivasi siswa meningkat. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan penggunaan alat peraga labirin dalam proses pembelajaran.

Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien (Sudjana, 2002: 59).

Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau tehnik untuk mengantarkan sebagai bahan pelajaran agar sampai tujuan

Alat peraga labirin merupakan sebuah alat peraga yang di gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, labirin sendiri di buat dari beberapa stik eskrim yang di rancang dalam sebuah bidang datar. Pada labirin terdapat:

Lubang 1 soal nomor 1, 4, 7, 10

Lubang 2 soal nomor 2, 5, 8

Lubang 3 soal nomor 3, 6, 9

Langkah-langkah penggunaan alat peraga labirin:

1. Kelompok diberi tugas
2. Tiap anggota kelompok diberi kesempatan menggunakan labirin
3. Siswa tersebut menggelindingkan kelereng yang ada di dalam labirin agar keluar pada lubang.
4. Jika kelereng keluar dilubang 1, maka siswa tersebut diwajibkan mengerjakan tugas nomor 1. Jika soal nomor 1 ada yang mengerjakan maka siswa diminta untuk mengerjakan nomor berikutnya pada lubang yang sama.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

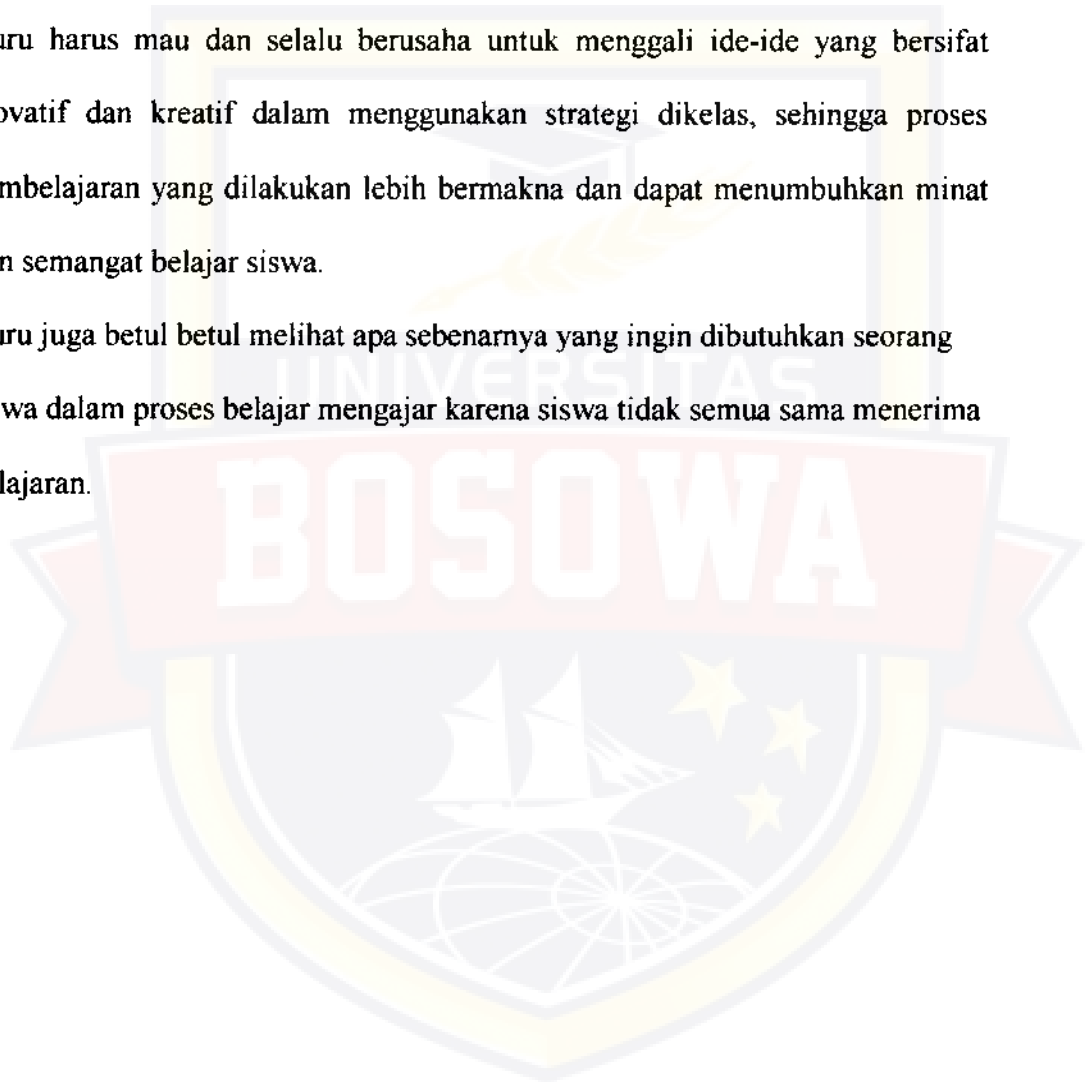
Hasil penelitian mengenai penggunaan alat peraga labirin dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan alat peraga labirin dalam meningkatkan motivasi pada mata pelajaran matematika kelas II di SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros. Hal ini karena nilai t_{hitung} 17,3 lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan signifikansi $0,01\% = 2,6$

Dengan menggunakan alat peraga labirin proses belajar mengajar dikelas lebih baik dan aktivitas siswa meningkat. Siswa kelihatan bersemangat dan senang mengikuti proses belajar mengajar di kelas, sehingga hal ini berpengaruh juga terhadap peningkatan motivasi belajar siswa untuk mata pelajaran matematika.

B. Saran

1. Guru hendaknya menggunakan alat peraga labirin dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan motivasi siswa serta menumbuhkan minat dalam belajar matematika.
2. Siswa, untuk senantiasa memperhatikan guru dalam menjelaskan atau menerangkan materi pelajaran agar siswa tersebut dapat memahami materi yang di ajarkan.

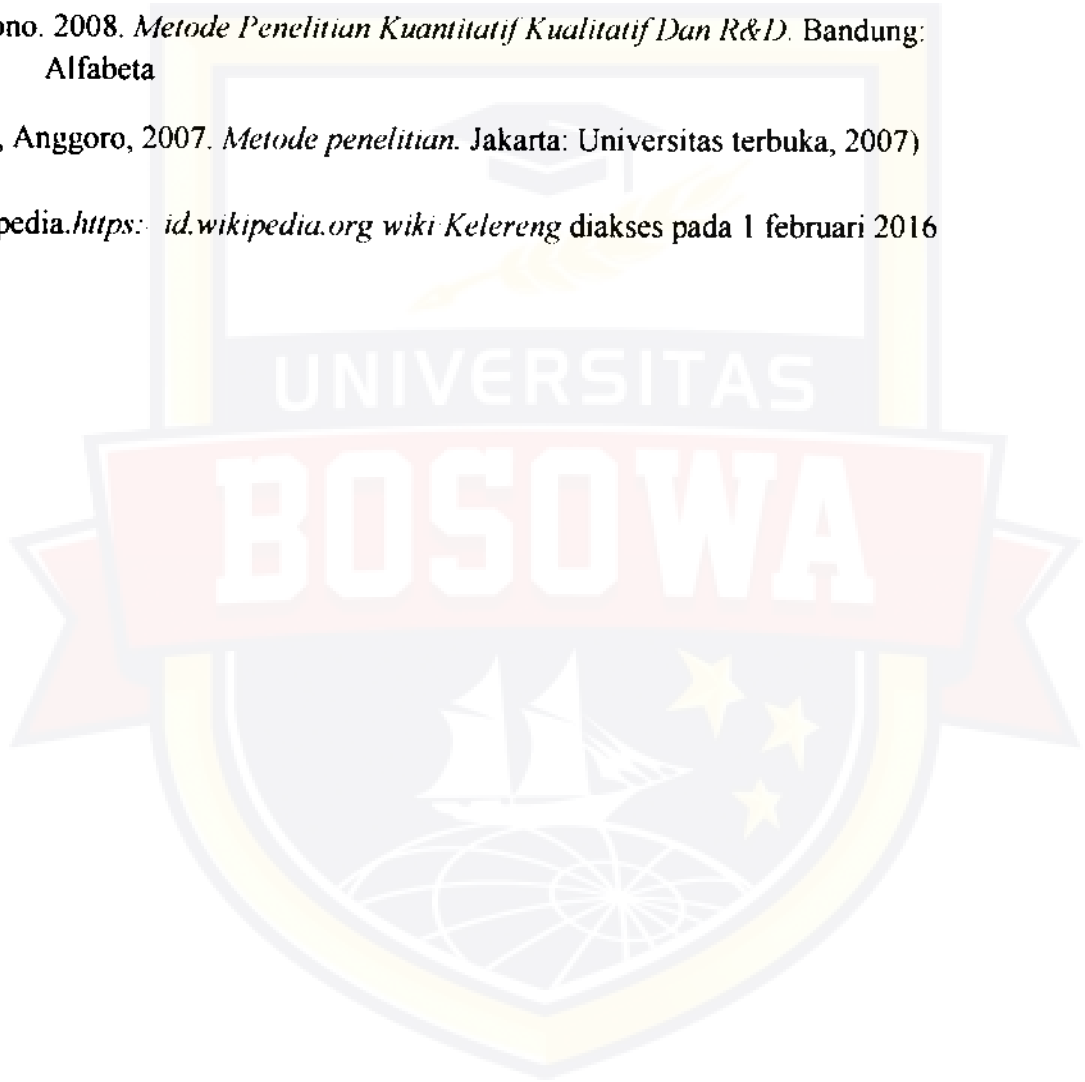
3. Guru pembimbing, hendaknya diajarkan untuk memodifikasi atau merubah pikiran, sikap, dan keyakinan negatif yang dapat menghasilkan tingkah laku negatif pula, salah satunya adalah perasaan cemas ketika mengikuti pelajaran di kelas.
4. Guru harus mau dan selalu berusaha untuk menggali ide-ide yang bersifat inovatif dan kreatif dalam menggunakan strategi dikelas, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna dan dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa.
5. Guru juga betul betul melihat apa sebenarnya yang ingin dibutuhkan seorang siswa dalam proses belajar mengajar karena siswa tidak semua sama menerima pelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudijono, 2009. *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, 2002. *Model-model penelitian*. Malang: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharismi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arisandi, Setyono, 2007. *Cara jenius belajar matematika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ayu, 2010. *Pengertian Alat peraga*. Dokumen Pendidikan (<http://tonjitonjidor-ayuayu.blogspot.co.id/2012/01/makalah-alat-peraga-dalam-pembelajaran.html>) diakses pada 29 Januari 2016.
- Erman, Suherman, dkk. 2003. *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: JICA. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Grasindo.
- Haryanti, Nur, 2009. *upaya meningkatkan prestasi belajar matematika dengan menggunakan alat peraga*. Surakarta: Laporan Penelitian Tindakan Kelas.
- Herman, 2008. *Model pembelajaran matematikan di sekolah dasar*. Bandung: Remaja rosdakarya.
- Mardiah, Ulfah, 2008. *Ensiklomini Matematika Pekalian dan Pembagian*. Klaten: CV Sahabat.
- Masykur, Moch. 2007. *Cara cerdas melatih otot dan menanggulangi kesulitan belajar*. Jogyakarta: Ar ruzz media grup.
- Mulyono, Abd. Rahman, 2003. *pendidikan bagi anak yang berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Pilang, Abd. Rahman, 2013. *Metodologi penelitian*. Makassar: Badan penerbit UNM.
- Sardiman A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono. 2012. *Dasar dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Toha, Anggoro, 2007. *Metode penelitian*. Jakarta: Universitas terbuka, 2007)
- Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Kelereng> diakses pada 1 februari 2016





Lampiran

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

1. Saya senang belajar matematika.
 Sangat sesuai
 Sesuai
 Cukup sesuai
 Kurang sesuai
 Tidak sesuai
2. Saya memahami materi matematika dengan jelas.
 Sangat sesuai
 Sesuai
 Cukup sesuai
 Kurang sesuai
 Tidak sesuai
3. Saya tidak malu bertanya jika ada materi matematika yang kurang jelas.
 Sangat sesuai
 Sesuai
 Cukup sesuai
 Kurang sesuai
 Tidak sesuai
4. Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika.
 Sangat sesuai
 Sesuai
 Cukup sesuai
 Kurang sesuai
 Tidak sesuai
5. Saya berkonsentrasi saat belajar matematika.
 Sangat sesuai
 Sesuai
 Cukup sesuai

Kurang sesuai Tidak sesuai

6. Saya semangat belajar matematika.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

7. Saya tenang belajar matematika.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

8. Penjelasan matematika yang disampaikan guru membuat saya bingung.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

9. Saya mendengarkan dengan sungguh sungguh sungguh penjelasan matematika yang disampaikan oleh guru.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

10. Saya bosan belajar matematika.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai

Kurang sesuai Tidak sesuai

11. Saya mencatat setiap penjelasan matematika yang disampaikan oleh guru.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

12. Saya memperhatikan dengan seksama setiap penjelasan matematika yang disampaikan oleh guru.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

13. Saya suka belajar matematika.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

14. Belajar matematika penting bagi saya.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

15. Saya merasa rugi jika ada materi matematika yang terlewatkan.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai

Kurang sesuai Tidak sesuai

16. Saya berusaha dengan untuk mencari solusi dari permasalahan matematika.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

17. Saya belajar matematika untuk mendapatkan ilmu dan nilai yang terbaik.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

18. Saya belajar matematika karena kurikulum sekolah mewajibkan.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

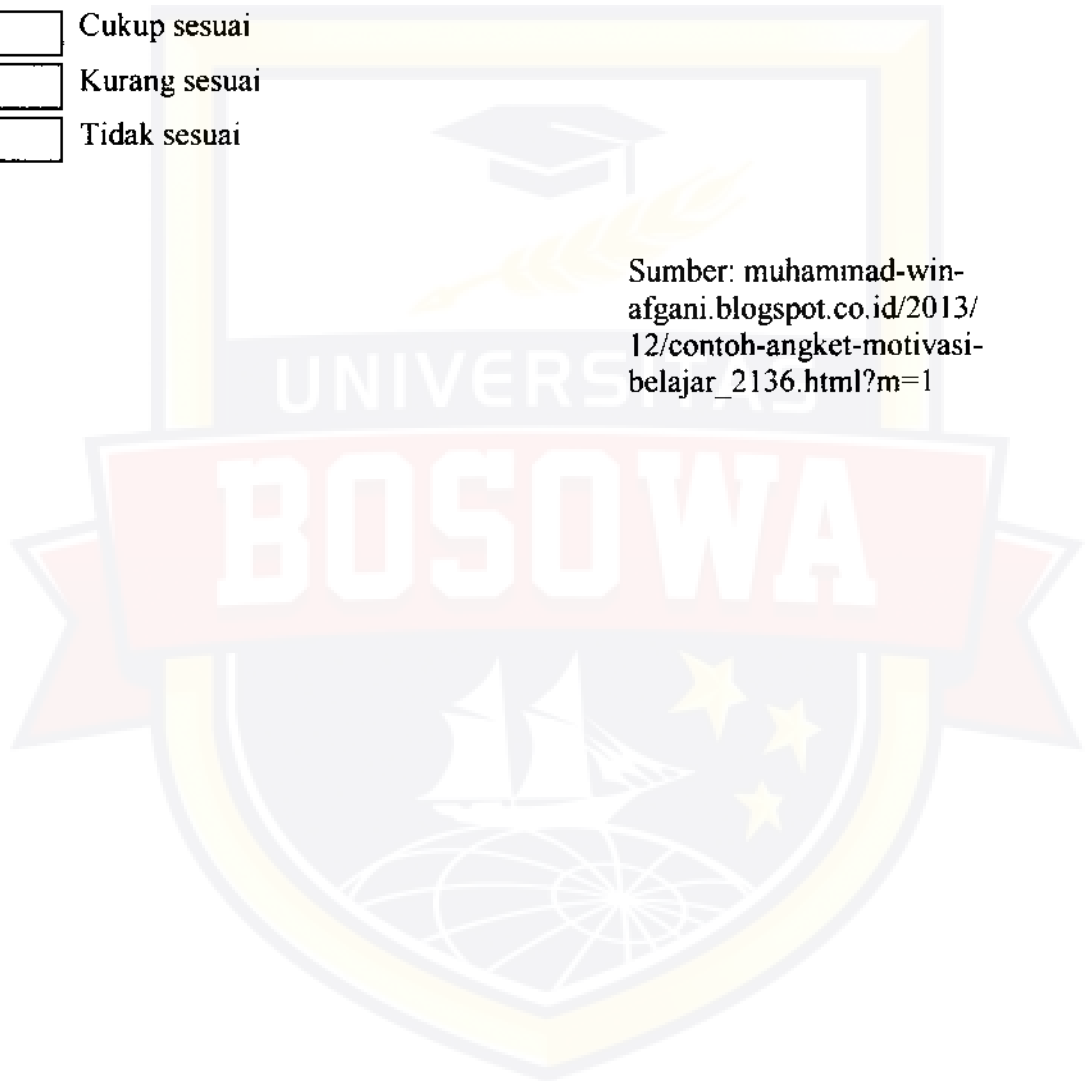
19. Saya datang tepat waktu, karena saya mau mempelajari matematika dari awal sampai akhir pertemuan.

 Sangat sesuai Sesuai Cukup sesuai Kurang sesuai Tidak sesuai

20. Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal matematika maka saya menjadi tambah bersemangat menyelesaikan soal yang lain.

- Sangat sesuai
- Sesuai
- Cukup sesuai
- Kurang sesuai
- Tidak sesuai

Sumber: muhammad-win-afgani.blogspot.co.id/2013/12/contoh-angket-motivasi-belajar_2136.html?m=1



LAMPIRAN 3

RUBRIK

No	Jawaban	Deskripsi
1	Sangat Sesuai	Respon terhadap pernyataan yang diberikan sangat spesifik. Jawaban sangat sesuai dengan pernyataan dan memperlihatkan ketertarikan yang utuh.
2	Sesuai	Respon terhadap pernyataan yang diberikan sudah spesifik namun belum sempurna
3	Cukup Sesuai	Respon cukup sesuai terhadap pernyataan. Meskipun demikian dapat diketahui bahwa respon tidak begitu tertarik dengan pernyataan yang diajukan.
4	Kurang Sesuai	Respon kurang memuaskan dan dapat disimpulkan kurangnya ketertarikan atau pernyataan yang diberikan kurang sesuai.
5	Tidak Sesuai	Respon tidak memiliki motivasi dan tidak setuju dengan pernyataan yang di ajukan.

LAMPIRAN 4**Proses Penggunaan Alat Peraga Pada Kelompok Eksperimen**



Proses Pengerjaan Tugas Pada Kelompok Kontrol Tanpa Penggunaan Alat Peraga

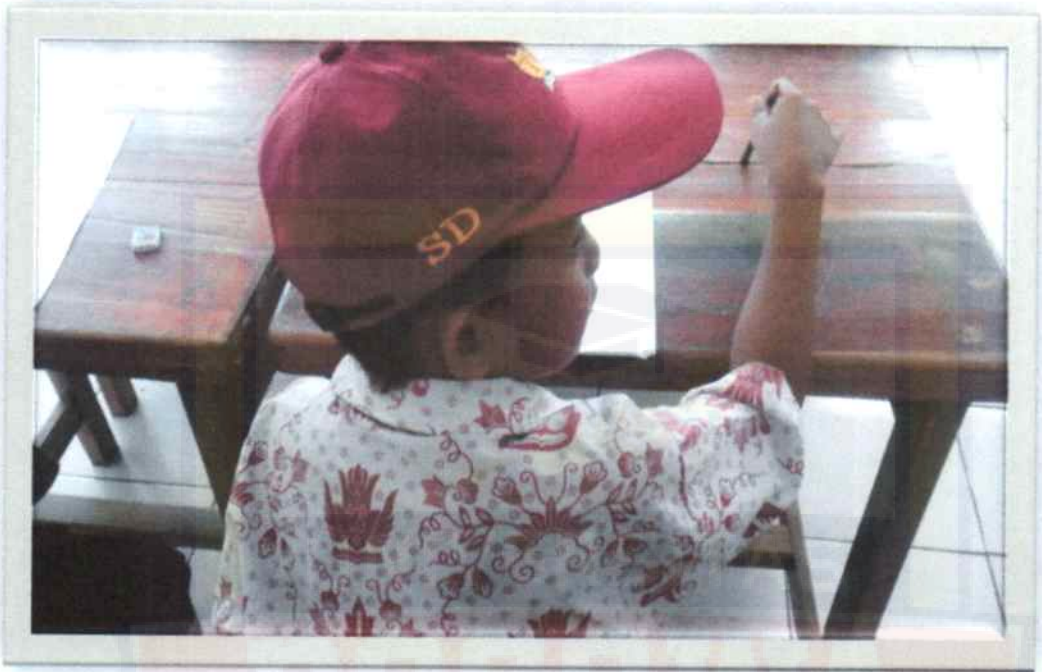




ROSO WA



Proses Pengerjaan Angket Motivasi



BUSUWA





ROSOVA



Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 37)

0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563

Sumber: (<http://junaidichaniago.wordpress.com>)



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitasbosowa.ac.id>

nomor : A. 337/FKJIP/UNIBOS/IV/2016

Makassar, 19 April 2016

tema : -

jenis : Permohonan Izin Penelitian

di
pada

di : Kepala Sekolah SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros

di -

Tempat

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Nurasinta

NIM : 4512103159

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

**PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA LABIRIN DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II
SDN 239 INPRES NIPA KABUPATEN MAROS**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih



Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si

NIDN. 0910106304

busan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SIMBANG
 SDN 239 INPRES NIPA



Alamat : Dusun Nipa Desa Tanete Kec. Simbang Maros

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/002/SD239/SBG/VII/ 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap : KASIM, S.Pd
 NIP : 19580803 197910 1 005
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama sekolah : SDN 239 Inpres Nipa
 Alamat sekolah : Dusun Nipa Desa Tanete Kecamatan Simbang
 Kabupaten Maros

Menerangkan dengan sebenarnya,

Nama lengkap : NURASINTA
 NIM : 4512103159
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Judul skripsi : Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Labirin Dalam
 Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa
 Kelas II SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros

Dengan ini menyatakan bahawa nama yang tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan unntuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Nipa, 30 Juli 2016

Kepala Sekolah

KASIM, S.Pd

NIP. 19580803 197910 1 005

RIWAYAT HIDUP



Nurasinta, lahir di Maros pada tanggal 12 Februari 1994. Merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan H. Abd. Rasyid dan Hj. St. Arah. Pendidikan formal di mulai pada tahun 2000 Sekolah Dasar Negeri 46 Nipa Kecamatan Simbang Kabupaten Maros dan lulus pada tahun 2006. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Bantimurung, dan lulus pada tahun 2009. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bantimurung dan lulus pada tahun 2012. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di mulai pada tahun 2012 di Universitas 45 Makassar, yang sekarang berganti nama menjadi Universitas Bosowa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGDS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada program Strata Satu (S1). Pada bulan juli 2015 penulis melaksanakan Praktek Program Lapangan (PPL) di SD Negeri Mangkura 4 Kota Makassar, dan pada tahun yang sama pada bulan november penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Yogyakarta. Selanjutnya penulis melaksanakan penelitian penyusunan skripsi di SDN 239 Inpres Nipa Kabupaten Maros.