

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE COREL DRAW DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
SMP NURUL HASANAH TEMBUNG TP. 2016/2017**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat – syarat guna
mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada
Program studi pendidikan matematika*

Oleh

BUNGA LAILA AMBARAYU
NPM. 1302030165



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muktar Basri No. 3 Medan 20238 Telp 061-6619056 Ext.22,23,30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SIDANG

**Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis Tanggal 29 November 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : BUNGA LAILA AMBARAYU
NPM : 1302030167
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : EFEKTIFITAS PENGGUNAAN SOFTWARE COREL DRAW DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMP NURUL HASANAH TEMBUNG T.P 2017/2018

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


(Dr. H. Elfrianto, S.Pd, M.Pd)

Sekretaris


(Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd)

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. H. Elfrianto, S.Pd, M:Pd
2. Drs. Ellis Mardiana , M.pd
3. Dr. Madyunus Salayan, M.Si

1. 

2. 

3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056 Ext.22,23,30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id>. E-mail : fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Bunga Laila Ambarayu
NPM : 1302030167
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan *Software Coreldraw* dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Nurul Hasanah Tembung T.P 2017/2018

Sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2017

Pembimbing

Dr. Madyunus Salayan, M.Si.

Diketahui
Dekan

Dr. Elfrianto, Nasution, S.Pd., M.Pd.

Ketua Program Studi

Dr. Zainal Azis., MM., M.Si.

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Bunga Laila Ambarayu
NPM : 1302040167
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Software Corel Draw dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Nurul Hasanah Tembung T.P 2016/2017

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2017

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Bunga Laila Ambarayu



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muktar Basri No. 3 Medan 20238 Telp 061-6619056 Ext.22,23,30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Bunga Laila Ambarayu
NPM : 1302030167
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Software *Corel Draw* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Nurul Hasanah Tembung TP. 2017/2018

Dosen Pembimbing : Dr. Madyunus Salayan, M.Si

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
02 Oktober 2017	Perubahan Grafik		
09 Oktober 2017	Penambahan siklus penelitian menjadi tiga siklus		
16 Oktober 2017	Perubahan Grafik sesuai aspek Penilaian Minat Belajar		
23 Oktober 2017	-Kesimpulan dan Saran		
24 Oktober 2017	ACC Sidang.		

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si.

Medan, Oktober 2017
Dosen Pembimbing

Dr. Madyunus Salayan, M.Si

ABSTRAK

Bunga Lala Ambarayu, 1302030165, Efektivitas Penggunaan Software Corel Draw dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Nurul Hasanah Tembung Tp. 2016/2017. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media corel draw dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP. Penelitian akan dilaksanakan di kelas IX¹ SMP Nurul Hasanah Tembung pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 yang beralamat di jalan Letnan Sujono kecamatan Medan Tembung Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 pada bulan Januari sampai selesai. Dengan menggunakan software Corel Draw hal ini ternyata dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika pokok bahasan Materi bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IX¹ SMP Nurul Hasanah Tembung. Nilai rata-rata ketuntasan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan software Corel Draw pada siklus I sampai dengan siklus III yang mengalami peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan.

KATA PENGANTAR



Assalamu ‘alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji dan syukur Alhamdulillah penulis ucapkan terhadap Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Software Corel Draw dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Nurul Hasanah Tembung Tp. 2016/2017”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu tugas terstruktur pada mata kuliah skripsi.

Penulis menyadari sebagai umat tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Penulis juga menyadari bahwa suatu usaha bukanlah pekerjaan yang mudah, sehingga dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan kritikan yang sifatnya membangun dari para pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda tercinta Subandi Triasa dan ibunda tercinta Suryani yang telah membantu penulis dengan doa dan dukungan dalam berbagai hal.

Dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan dosen pembimbing I.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd, selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Hj. Dewi Kusuma Nasution,M.Hum, selaku selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Zainal Azis, M.M, M.Si selaku ketua Program Studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Tua Halomoan Harahap, S.Pd,M.Pd selaku sekretaris Program Studi Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Dr. Madyunus Sarayan, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberi bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan bantuan, masukan, kritikan dan saran-saran.

Semoga arahan, motivasi, dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal ibadah bagi keluarga, bapak, dan rekan-rekan, sehingga memperoleh balasan yang lebih baik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi atau tulisan penulis berikutnya. Semoga skripsi ini

bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan khususnya pendidikan matematika.

Wa ‘alaikum salam warahmatullahi wabarakatuh,

Medan, Oktober 2018

Bunga Laila Ambarayu

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. KerangkaTeoritis	7
1. Pengertian Minat Belajar	7
2. Pengertian CorelDraw	16
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Hipotesis Penelitian	19

BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	20
B. Subyek dan Obyek Penelitian.....	20
C. Prosedur Penelitian.....	21
D. Instrument Penelitian	24
E. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Deskripsi Penelitian	31
B. Hasil Penelitian.....	31
C. Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Ketuntasan Belajar Tes Awal.....	35
Tabel 4.2 Nilai Belajar Siklus I	36
Tabel 4.3 Hasil Obervasi Minat belajar Siswa Pada Siklus I	37
Tabel 4.4 Ketuntasan Belajar Tes Siklus II.....	42
Tabel 4.5 Hasil Obervasi Minat belajar Siswa Pada Siklus II	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Hasil Ketuntasan Belajar Tes Siswa	49
Gambar 4.2 Hasil Observasi Minat belajar Siswa Pada Siklus I, II dan III.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Form K-1
Lampiran 2	Form K-2
Lampiran 3	Form K-3
Lampiran 4	Surat Keterangan Seminar
Lampiran 5	Surat Keterangan Proposal
Lampiran 6	Berita Acara Seminar Proposal
Lampiran 7	Surat Pernyataan
Lampiran 8	Surat Permohonan Izin Riset
Lampiran 9	Surat Keterangan Izin Riset
Lampiran 10	Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat pada peradaban manusia. Pekerjaan manusia yang dilakukan secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan manusia sebagai teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat mendorong manusia untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektivitasnya. Dengan demikian kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran.

Menurut Arief S. Sadiman (2010:17) mengatakan bahwa media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk: (a) meningkatkan kegairahan belajar; (b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.

Sebagian besar objek yang dipelajari dalam matematika adalah materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu peserta didik harus mengembangkan imajinasi agar dapat memahami konsep yang mendasar dalam ilmu matematika. Penggambaran sesuatu yang abstrak menjadi hal yang penting pada proses pembelajaran matematika. Penggambaran fenomena yang ada dalam ilmu matematika biasa dilakukan dengan

berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran komputer dengan pemanfaatan software corel draw.

Pendidik hendaknya menyadari bahwa media, berpengaruh terhadap minat dan prestasi belajar siswa. Karena media akan membantu memberikan gambaran atau model yang membantu siswa dalam hal proses belajar.

Menurut Bandura dan Walters yang disampaikan dalam buku karya Slameto (2010:21) menyebutkan ada tiga karakteristik dalam belajar mengamati dan meniru suatu media. Pertama, peserta didik yang mengamati model dalam kehidupan nyata, misalnya orang tua dirumah, guru disekolah, dan orang lain dalam masyarakat. Kedua, peserta didik simbolik. Dalam hal ini mereka mengamati gambar yang dipresentasikan secara lisan, tertulis, atau dalam bentuk gambar. Ketiga, peserta didik yang bersikap representasional, dalam hal ini peserta didik sangat senang bila gambar dipresentasikan dengan menggunakan alat-alat audiovisual, terutama televisi dan video.

Hasil dari penelitian awal menunjukkan minat belajar matematika siswa SMP Nurul Hasanah Tembung masih rendah, hal ini dikarenakan guru kurang optimal dalam menggunakan media dalam pembelajarannya. Rendahnya minat belajar matematika siswa inilah yang mengakibatkan hasil belajarnya dibawah KKM. Guru matematikakelas IX^B di SMP Nurul Hasanah Tembung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kurang memanfaatkan kelengkapan media pembelajaran yang ada disekolah sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran bahkan acuh terhadap pelajaran matematika sehingga tidak heran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Siswa biasanya enggan mengemukakan pertanyaan ataupun pendapat

saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika tersebut menyebabkan rendahnya prestasi belajar matematika.

Pemanfaatan software coreldraw biasa menjadi salah satu solusinya, karena keunggulan dari software ini adalah untuk menunjang pembelajaran matematika cukup banyak. Diantaranya guru dapat memasukkan banyak gambar untuk lebih menarik minat siswa untuk memperhatikan materi, ukuran besar dari suatu gambar yang dimasukkan tidak terbatas, bila terjadi mengaitkan materi dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari akan lebih memudahkan dengan bantuan gambar yang dipakai.

Pada kesempatan kali ini software coreldraw dipakai untuk membantu menjelaskan materi bangun ruang sisi lengkung. Dari dasar pemikiran inilah, penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Penggunaan Software Coreldraw dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Nurul Hasanah Tembung”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, permasalahan peneliti dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru.

C. Batasan Masalah

Melihat luasnya masalah yang ada maka dalam penelitian ini perlu diadakan pembatasan masalah untuk mempertegas sasaran yang hendak diteliti dan untuk mencegah terjadinya salah penafsiran. Untuk meneliti suatu objek seseorang harus membatasi masalah yang akan diteliti. Agar hasil penelitian yang diperoleh tercapai dengan baik, maka pada penelitian ini dibatasi pada efektivitas penggunaan software coreldraw terhadap peningkatan minat belajar matematika pada siswa kelas IX SMP Nurul Hasanah Tembung.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah media software corel draw dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP SMP Nurul Hasanah Tembung?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah media corel draw dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa SMP

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik yang sumbangsih kepada kualitas pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan minat belajar matematika peserta didik.

Secara khusus penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika berupa perubahan paradigma belajar yang awalnya hanya meningkatkan penyampaian secara monoton menjadi lebih kreatif.

a. Manfaat bagi sekolah

1. Memberi sumbangan positif dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam mata pelajaran matematika.
2. Dapat digunakan sebagai masukan dalam usaha meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar matematika sekolah.

b. Bagi Guru

1. Dapat membantu tugas guru dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik selama proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

1. Pembelajaran dengan menggunakan software coreldraw diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa terhadap pelajaran matematika.
2. Membuat pembelajaran matematika lebih menarik, menyenangkan, dan terasa lebih mudah.

d. Bagi Peneliti

1. Dapat memperoleh pengalaman langsung kegiatan berkolaborasi sehingga dimungkinkan kelak ketika terjun ke lapangan mempunyai wawasan dan pengalaman.

2. Dapat menambah wawasan, pengetahuan, maupun keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan pembelajaran berbantuan media komputer.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Sebelum kita berbicara tentang minat belajar, terlebih dahulu kita harus mengetahui apa itu minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “interest” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi harus dalam proses belajar siswa mempunyai minat atau kesukaan untuk mengetahui kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Menurut The Liang Gie (dalam Despiyanto:2011) mengemukakan bahwa “Minat berarti sibuk, tertarik atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu”. Sedangkan Shalahudin (dalam Maliono:2012) mengemukakan bahwa “minat adalah perhatian yang mengandung unsur perasaan”. Sementara itu Slameto (2011:180) berpendapat bahwa “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan minat adalah suatu perasaan senang atau tertarik pada sesuatu objek tertentu sehingga terdorong untuk bisa berkecimpung di dalamnya dan memperhatikannya secara terus menerus tanpa ada paksaan dari luar.

Hal ini juga sesuai yang di 7 Hilgrad (dalam Setiawan:2012) yang dikutipnya dari Slameto bahwa “n..... .. kecenderungan untuk memperhatikan

dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rangsangan.

b. Pengertian Belajar

Garret dalam Sagala (2010:13) menemukan “Belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa pada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu”. Sedangkan menurut Purwanto (2011:38-39) “ belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Selain itu Hamalik (2011:27) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan”. Trianto (2011) “ Belajar merupakan perubahan pada individu yang terjadi melalui pengamatan dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir”.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah perubahan dalam diri individu yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku akibat dari interaksi dari lingkungannya.

c. Prinsip-prinsip Belajar

Menurut Suhana (2014:15) “Prinsi-prinsi belajar sebagai kegiatan yang sistematis dan kontinyu memiliki prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

1. Belajar berlangsung seumur hidup.

2. Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir.
3. Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju yang kompleks.
4. Belajar dari yang faktual menuju konseptual.
5. Belajar mulai dari yang kongkret menuju yang abstrak.
6. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
7. Keberhasilan belajar dipengaruhi beberapa factor.
8. Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna.
9. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.
10. Belajar berlangsung dengan guru atau tanpa guru.
11. Belajar yang berencana.
12. Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal.
13. Kegiatan-kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang tua.

d. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada diri seseorang untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Dan faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam diri individu itu sendiri, dorongan motif sosial, dan dorongan emosional.

Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecendrungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku.

e. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013:62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar.
3. Perkembangan minat mungkin terbatas.
4. Minat tergantung pada kesempatan belajar.
5. Minat dipengaruhi oleh budaya.
6. Minat berbobot emosional.
7. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat ingin memiliki.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecendrungan yang tetap untuk mempertahankan dan mengenang sesuatu terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika peserta didik memiliki minat dalam belajar maka, peserta didik akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang lebih baik dalam pencapaian prestasi belajar. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

f. Faktor-faktor yang Menumbuhkan dan Meningkatkan Minat Belajar

Malyono (2012)) mengemukakan bahwa “Belajar mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana pengetahuan dan kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, memuaskan dan melayani kebutuhannya.

Despiyanto (2011) berpendapat bahwa "Cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Hal ini bisa dicapai dengan jalan memberi informasi pada siswa tentang bahan pembelajaran yang akan disampaikan dengan menghubungkan bahan pembelajaran yang lalu, kemudian diuraikan kegunaannya di masa yang akan datang.

Hal ini senada dengan yang di sarankan oleh Tanner And Tanner serta Roijakter (dalam Despiyanto:2011) yang menyatakan hal ini dapat dicapai dengan cara menghubungkan bahan pelajaran dengan berita-berita yang sensional, yang sudah diketahui siswa. Namun Roijakter juga menjelaskan bahwa jika usaha-usaha diatas tidak berhasil, seorang pengajar bisa menggunakan cara insentif yaitu alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar mau melakukan sesuatu yang awalnya tidak mau ia lakukan, seperti member hadiah pada siswa yang belajar dengan baik dan memberi hukuman pada siswa yang malas belajar sehingga hasil prestasinya buruk.

Pendapat lain dikemukakan oleh Crow and Crow yang menyatakan bahwa untuk mendukung tumbuhnya minat belajar yang besar perlu dibangun motif-motif tertentu dalam batin seorang siswa. Motif-motif tersebut adalah:

1. Suatu hasrat keras untuk mendapatkan angka-angka yang lebih baik disekolah.

2. Suatu dorongan batin untuk memuaskan rasa ingin tahu 1 atau lain bidang studi.
3. Hasrat untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pribadi.
4. Hasrat untuk menerima pujian dari orang tua, guru atau teman.
5. Cita-cita untuk sukses dimasa depan dalam suatu bidang khusus.

Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut Syah (2003:132) membedakannya menjadi tiga macam, yaitu;

1) Faktor internal

Adalah faktor dari dalam siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a) Aspek fisiologi

Kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa dalam pembelajaran.

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat, sikap, minat, dan motivasi siswa

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial.

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.

b) Lingkungan nonsosial

Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

g. Ciri-ciri Siswa Berminat dalam Belajar

Slameto (dalam informasiku.com:2010) mengungkapkan beberapa ciri-ciri berminat tidaknya para siswa dalam belajar, antaranya:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tepat untuk mempertahankan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada lainnya.
- e. Dimsnifertasikan mulai partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

h. Fungsi Minat dalam Belajar

Indrakusuma (dalam Salman 2008:33) mengatakan bahwa minat merupakan bagian dari motivasi belajar, dan yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah “kekuatan-kekuatan atau tenaga-tenaga yang dapat memberikan dorongan kepada kegiatan belajar siswa.

Sedangkan Purwantoro (dalam Mudzofir 2007:16-17) menjelaskan bahwa “Minat mengarahkan kepada perbuatan segala sesuatu tujuan dan merupakan dorongan dari perbuatan itu, dalam diri manusia terdapat dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar. Motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar (Manipulate And Exploring Motives). Dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu lam-kelamaan timbul

minat terhadap sesuatu. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik”.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam belajar, minat berfungsi sebagai motivator atau pendorong seseorang untuk lebih giat dan rajin dalam melakukan tugas-tugas pembelajarannya.

i. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah (2002:132) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya rasa ingin belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.

Menurut Slameto (2010:180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut diatas, dalam penelitian ini menggunakan indicator minat yaitu:

a) Perasaan senang

Apabila seseorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

b) Keterlibatan siswa

Keterlibatan seseorang akan objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

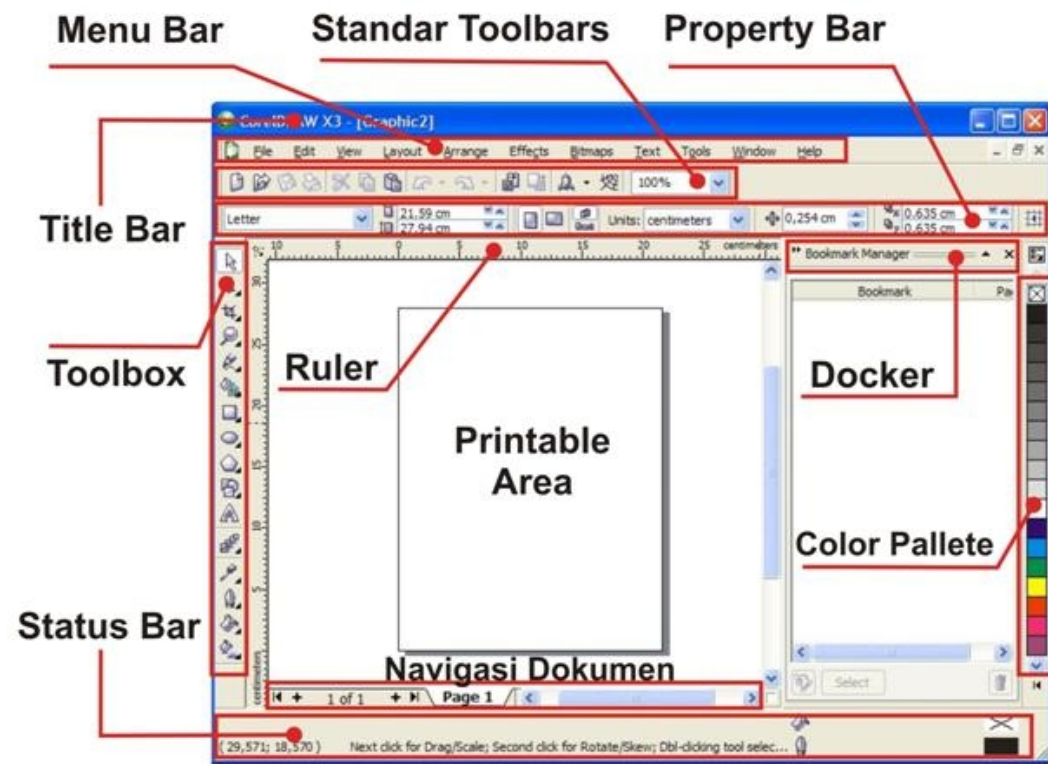
c) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

d) Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

2. Pengertian CorelDraw



Gambar 2.1 tampilan corel draw

Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar.

a. Keunggulan Corel Draw

Keunggulan corel draw antara lain:

1. Gambar yang dihasilkan dengan vector atau berbasis vector bisa ditekan pada tingkat yang paling rendah namun hasilnya tidak kalah dengan gambar yang berbasis bitmap atau raster.

2. Penggunaan corel draw, terutama pada tool-tool yang ada didalamnya sangat mudah dipahami oleh penggunanya, bahkan oleh orang yang baru pertama menggunakannya.
3. Corel draw sangat baik untuk mengkolaborasikan antara tulisan dengan gambar, seperti layaknya Adobe Potoshop.
4. Banyaknya pengguna corel draw, membuat adanya komunitas dengan jumlah anggota yang besar. Hal ini akan membuat kita tidak kesulitan jika ingin mempelajari corel draw.

b. Kelemahan Program Corel Draw

1. Memakan memori dan resource lain yang sangat besar apalagi bila gambar yang sedang dibuat mempunyai detail yang banyak.
2. Besar file yang dibuat membengkak.
3. Warna yang dicetak tidak akurat.
4. Dalam pembuatan objek table tidak mudah membuat table dalam MS. Word yaitu dengan cara yang sangat manual.

c. Kegunaan Corel Draw

1. Menciptakan desain logo atau symbol yang mana ini adalah kegunaan corel draw yang paling banyak dimanfaatkan oleh penggunanya, terutama pembuatan logo dua dimensi karena kemudahannya dalam mengolah garis dan warna.
2. Membuat desain undangan, broser dan lain-lain juga menjadi suatu kegunaan dari corel draw.

3. Membuat cover buku juga dapat dilakukan oleh corel draw. Dengan corel draw maka tugas desain akan menjadi mudah karena dapat memanfaatkan desain sampul dan teknik pewarnaan yang lebih sempurna.
4. Pembuatan gambar ilustrasi juga dapat digunakan oleh corel draw.

3. Penggunaan Corel Draw pada Materi Pembelajaran

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kerangka teoritis diatas terungkap bahwa dalam kegiatan pembelajaran harus terjadi proses interaktif yang melibatkan tiga unsure utama yaitu, pendidik, peserta didik, dan sumber atau media belajar. Pembelajaran didesain agar berlangsung efektif. Pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam proses tersebut sekurang-kurangnya 75%. Berikut akan disajikan beberapa penelitian yang relevan, diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Hasil penelitian Daryono (2013) yang berjudul “pemanfaatan software coreldraw untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa (PTK pembelajaran matematika kelas VIII MTs Negeri Gondangrejo Filial Ngadiluwih. Pada penelitian ini didapat bahwa penggunaan media berbasis computer dengan pemanfaatan software corel draw dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sebesar 83,5%
2. Penelitian yang dilakukan oleh Denik Agustian yang berjudul “Pengaruh Minat Belajar dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada

Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Waru T.P 2013/2014". Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) minat belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. Hal ini terbukti dari hasil uji t yang dilakukan.

C. Hipotesis Penelitian

Dari pembahasan sebelumnya, dapat diduga bahwa minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media Corel Draw lebih tinggi dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di kelas IX¹ SMP Nurul Hasanah Tembung pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 yang beralamat di jalan Letnan Sujono kecamatan Medan Tembung Kabupaten Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 pada bulan Januari sampai selesai.

B. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subjek Penelitian

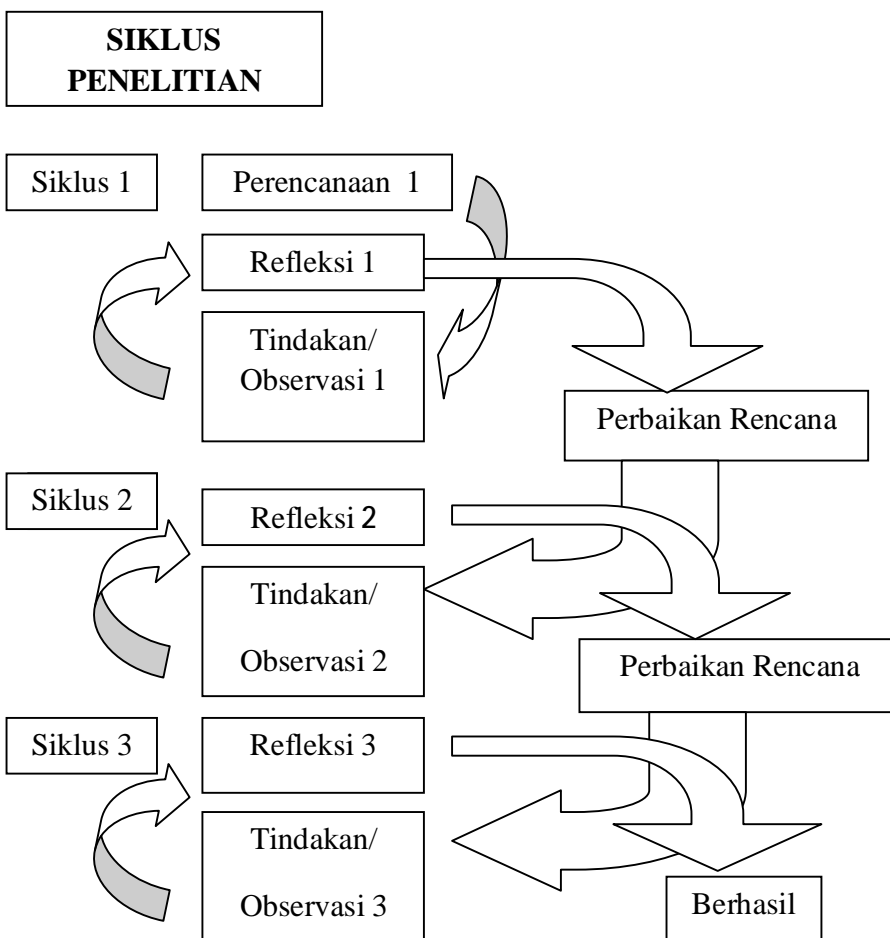
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX¹ SMP Nurul Hasanah yaitu 30 siswa yang terdiri dari 10 siswa putra dan 20 siswa putri.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah penggunaan software corel draw dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP Nurul Hasanah Tembung.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara partisipatif dan kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media berbasis komputer yaitu penggunaan software corel draw. Tahapan pelaksanaan tindakan kelas berdasarkan alurnya menurut Arikunto, dkk digambarkan sebagai berikut:



Sesuai dengan jenis penelitian ini yaitu tindakan kelas, maka penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan I perubahan yang dicapai. Pada penelitian ini jika siklus penelitian tidak berhasil maka dilaksanakan siklus selanjutnya di kelas yang sama dalam waktu yang berbeda, untuk mencapai hasil yang diinginkan. Prosedur penelitian ini mengikuti tahapan sebagai berikut:

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan adalah:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam penelitian.
- b. Membuat soal-soal tiap pertemuan.
- c. Membuat instrument yang digunakan dalam siklus penelitian.
- d. Menyusun sifat evaluasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah tahap perencanaan tindakan I disusun maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan I, yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti memberi soal.
- b. Siswa diberi kesempatan untuk memberi tanggapan dan pertanyaan.
- c. Penguatan dan kesimpulan bersama-sama.
- d. Melaksanakan pengamatan atau observasi.

3. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis computer yaitu penggunaan software corel draw. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

1. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

2. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan rencana pembelajaran berdasarkan pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama.

3. Refleksi

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan keefektifan software corel draw terhadap minat belajar matematika siswa. Dengan demikian peneliti dapat memperbaiki kekurangan dan memaksimalkannya pada siklus berikutnya.

Siklus III

1. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil refleksi siklus kedua.

2. Pelaksanaan tindakan

Peneliti melaksanakan rencana pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi kedua.

3. Refleksi

Peneliti melaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan siklus III dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan keefektifan software corel draw terhadap minat belajar matematika siswa.

D. Instrument Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data dapat menggunakan alat pengumpulan data yang sesuai dengan masalah yang diteliti instrument yang digunakan dalam penelitian ini disusun beberapa angket (kuesioner).

1. Instrument angket atau koesioner

Tabel

Kisi-kisi Angket Analisa faktor

No.	Faktor Minat	Indikator	No. Pernyataan
1.	Motivasi	1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil. 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.	

		4. Adanya penghargaan dalam belajar.	
2.	Bahan Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Internet. 2. Jurnal. 3. Media . 4. Modul. 	
3.	Keingintahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antusias mencari jawaban. 2. Perhatian pada objek yang diamati. 3. Antusias pada proses sains. 4. Menanyakan setiap langkah kegiatan. 	
4.	Keluarga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bimbingan orang tua dalam belajar. 2. Pemberian nasehat orang tua kepada anak agar rajin 	

		belajar. 3. Pengawasan orang tua.	
--	--	--------------------------------------	--

Untuk memperoleh data tentang analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar matematika siswa digunakan angket struktur yang akan disebabkan kepada subjek penelitian yaitu siswa yang diuraikan dalam bentuk definisi operasional yang kemudian dijabarkan sesuai komponen-komponen dalam angket ini tidak ada jawaban yang benar ataupun yang salah, maka jawablah pertanyaan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, setiap nomer mempunyai jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Adapun criteria pemberian skornya adalah sebagai berikut:

Sangat setuju : 4

Setuju : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat Tidak Setuju : 1

Adapun persentasi respns siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{persentase respons siswa} = \frac{A}{B} \times 100\% \quad (\text{Trianto, 2009:243})$$

Dimana:

A = proposisi siswa yang memilih

B = jumlah siswa atau responden

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data yaitu kegiatan pemilihan data, penyederhanaan data serta transformasi data kasar dari catatan hasil lapangan. Penyajian data berupa sekumpulan informasi dalam bentuk tes naratif yang disusun, diatur dan diringkas sehingga mudah dipahami. Hal ini dilakukan secara bertahap kemudian dilakukan penyimpulan dengan cara diskusi. Untuk menjamin kemantapan dan kebenaran data yang dikumpulkan dan dicatat dalam penelitian digunakan triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

1. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dianalisis dengan analisis deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif akan dijadikan metode dalam menganalisis data yang sudah terkumpul. Analisis pada siklus pertama hasilnya akan dipakai untuk kegiatan pada siklus selanjutnya. Jenis data yang diperoleh dan dianalisis ialah data berbentuk kalimat yang terdiri atas hasil observasi, wawancara, angket, dan catatan-catatan di lapangan.

Penjabaran rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata nilai pada pembelajaran matematika melalui media pembelajaran berbasis komputer penggunaan software corel draw sebagai berikut:

$$= \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

= nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah nilai siswa

N = banyak siswa

Tabel 3.1 Hasil Tes

Skor	Kriteria
81% - 100%	Baik sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang
≤20%	Sangat kurang

Sedangkan penjabaran rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata hasil observasi selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlahsiswayangterlibat}}{\text{jumlahseluruhsiswa}} \times 100$$

Sedangkan penjabaran rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket respons siswa terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skoreperolehan}}{\sum \text{skoreperolehan}} \times 100$$

Tabel 3.2 Klasifikasi Minat Individu

Jumlah Jawaban Suka/ Berminat	Kriteria
0-5	Kurang berminat
6-10	Berminat

Tabel 3.3

Klasifikasi Angket Respons

Skor	kriteria
81% - 100%	Baik sekali
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Kurang
≤20%	Sangat kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Nurul Hasanah Tembung TP. 2016/2017. Pelaksanaan dilakukan untuk melihat minat belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus 3x pertemuan, 2 x 40 menit dan setiap akhir siklus dilakukan evaluasi berupa angket belajar matematika siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan software Corel Draw. sebelum peneliti menggunakan software Corel Draw terlebih dahulu siswa diberi tes awal untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi pelajaran.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Tes Awal

Untuk mengetahui awal siswa tentang materi pelajaran, maka terlebih dahulu siswa diberikan soal. Maka dari hasil pengajaran pada pemberian tes awal yang telah diberikan oleh peneliti didapatkan hasil yang tidak memuaskan.

Maka dari itu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan software Corel Draw, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar. Sehingga keaktifan siswa dalam belajar akan meningkat dengan adanya tes awal dalam belajarnya. Uraikan hasil ketuntasan tes awal belajar siswa kelas IX¹ dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1
Ketuntasan Belajar Tes Awal

Tingkat Ketuntasan	Kategori	Banyak Siswa	Persentase
$70\% \leq TK \leq 100\%$	Tuntas	6	20%
$0\% \leq TK < 70\%$	Tidak Tuntas	24	80%

Dari hasil belajar siswa pada tes awal sangat tidak memuaskan, dari 30 siswa hanya 6 siswa yang telah mendapat nilai ≥ 70 . Hal ini menunjukkan pemahaman atau kemampuan siswa sangat jauh dari yang diharapkan. Dari tabel di atas diperoleh hasil nilai yang didapatkan siswa hanya 20% dari jumlah siswa yang tuntas. Sedangkan siswa yang tidak tuntas lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang tuntas yaitu 24 siswa diperoleh hasil nilai 80%.

Berdasarkan kondisi awal yang ada tersebut maka perlu diadakan suatu tindakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IX¹ SMP Nurul Hasanah Tembung. Adapun permasalahan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal materi bangun ruang sisi lengkung yaitu bahwa siswa kurang memahami atau tidak menguasai materi Materi bangun ruang sisi lengkung tersebut.

Dari hasil tabel ketuntasan belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa di atas maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada tes awal masih rendah. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti ini peneliti mengadakan dua siklus yang memiliki empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan. Siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada hari rabu tanggal 22 Maret 2017 dan hari selasa tanggal 11 Mei 2017 dengan masing-masing alokasi waktu 2 x 40 menit pada setiap pertemuannya. Peneliti berperan sebagai pengajar berkolaborasi dengan guru pelajaran sekaligus sebagai observer yang berperan dan penanggung jawab penuh terhadap penelitian tindakan ini.

Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus 1 meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan.

a. Perencanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam perencanaan tindakan I adalah:

- 1) Siklus I ini peneliti mengidentifikasi permasalahan dan memilih sub materi yang akan diajarkan mengenai Materi bangun ruang sisi lengkung.
- 2) Peneliti menyiapkan materi Materi bangun ruang sisi lengkung tentang pengertian dan unsur-unsur bagian Materi bangun ruang sisi lengkung. Materi ajar ini digunakan pada siklus I untuk memperluas wawasan dan pengetahuan siswa mengenai pengertian dan unsur-unsur bagian Materi bangun ruang sisi lengkung, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam menggunakan software Corel Draw.

- 3) Peneliti menyiapkan lembar observasi siswa, untuk mengumpulkan data-dat mengenal minat belajar siswa saat pembelajaran matematika berlangsung dikelas.
- 4) Peneliti menyiapkan bahan ajar yang dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Peneliti menyusun soal essay tertulis yang akan diberikan kepada siswa yang berbentuk soal uraian pada akhir siklus untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan software Corel Draw.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan kegiatan belajar mengajar, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru pelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari perencanaan yang telah disusun. Pelaksanaan pertemuan pertama yang dilakukan peneliti menggunakan software Corel Draw sedangkan pertemuan kedua diberikan tes kemampuan belajar siswa pada siklus I.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 Mei 2017 siswa yang hadir 30 orang, materi yang disampaikan adalah Materi bangun ruang sisi lengkung. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tahap-tahapan pelaksanaan menggunakan software Corel Draw yang dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Siapkan software Corel Draw
- b. Jelaskan materi sesuai TPK.
- c. Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) lebih kurang 5menit. Kartu dibuat dengan ukuran 10x15 cm sebanyak siswa di kelas. Tiap kartu berisi submateri (yang berbeda dengan kartu yang lainnya, matri sesuai dengan TPK)
- d. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Tiap siswa harus mencatat bnama pasangannya pada kartu contoh.
- e. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*tak and give*).
- f. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan.
- g. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang tak.
- h. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
- i. Kesimpulan.

Dengan melakukan proses pembelajaran dan rancangan yang tepat akan tercipta poses pembelajaran yang efektif, efisien dan peserta didik akan merasa termotifasi untuk belajar dengan baik.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada siklus II siswa yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 16 Mei 2017 yang hadir pada pertemuan ini sebnayak 30 orang. Pada pertemuan ini siswa akan diberikan tes siklus II dimana

pada pertemuan kedua siklus II ini untuk mengetahui kemampuan belajar matematika siswa setelah mempelajari materi yang diberikan pada siklus II, yaitu Materi bangun ruang sisi lengkung dengan menggunakan menggunakan software Corel Draw. peneliti memberikan waktu 10 menit untuk belajar dan mempersiapkan diri. Peneliti dibantu guru untuk membagi lembar tes kepada siswa dan menyuruh siswa untuk mengerjakan soal selama 60 menit, yang terdiri dari 5 soal berupa tes essay atau uraian. Peneliti dan guru mengawasi siswa agar tidak bekerja sama dalam mengerjakan soal. Setelah waktu sudah 60 menit, siswa diharapkan sudah mengumpulkan lembar kerja di atas meja guru.

c. Observasi Tindakan

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dilakukan oleh peneliti di siklus I pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Maka, dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Dari lembar observasi yang diperoleh maka terdapat 17 siswa atau 56,67% yang tuntas dalam belajar dan sebanyak 13 siswa atau 43,3% yang tidak tuntas dalam belajar.

Uraian ketuntasan lembar observasi belajar siswa pada siklus I kelas IX¹ dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2
Nilai Belajar Siklus I

Tingkat Ketuntasan	Kategori	Banyak Siswa	Persentase
$70\% \leq TK \leq 100\%$	Tuntas	17	56,6%
$0\% \leq TK \leq 70\%$	Tidak Tuntas	13	43,3%

Adapun hasil lembar observasi minat belajar siswa, setelah dikoreksi didapatkan minat belajar siswa tergolong baik. Berdasarkan uraian tersebut hasil observasi minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Obervasi Minat belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kesukaan	3,1
2	Ketertarikan	3,1
3	Perhatian	3,3
4	Keterlibatan	3,4
Total Skor		12,9
Rata-rata		3,23
Keterangan		Cukup Baik

Berdasarkan hasil observasi siklus I, disimpulkan bahwa mulai terlihat keaktifan siswa untuk belajar belum aktif. Masih ada yang sibuk dengan kegiatan masing-masing ketika guru sedang menjelaskan materi yang dipelajari serta belum terbiasa menggunakan menggunakan software Corel Draw.

d. Refleksi Tindakan

Setelah menggunakan software Corel Draw dan setelah dilakukannya pengamatan terhadap hasil belajar matematika siswa selama proses belajar mengajar, maka data yang diperoleh dari tes setelah tindakan siklus I terdapat perubahan dalam hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan Tes awal jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 6 siswa atau 20%, sedangkan pada saat dilakukan tes siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan yaitu

sebanyak 17 siswa atau 56,67%. Hasil ini belum memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu 70% dari jumlah siswa harus mendapat nilai lebih dari 70. Dan dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan masih harus ditinggalkan didalam pembelajaran, sehingga diperlukan siklus II.

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan. Siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 14 Mei 2017 dan tanggal 15 Mei 2017 dengan masing-masing alokasi waktu 2 x 40 menit pada setiap pertemuannya. Peneliti berperan sebagai pengajar berkolaborasi dengan guru pelajaran sekaligus sebagai observer yang berperan dan penanggung jawab penuh terhadap penelitian tindakan ini.

Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan.

a. Perencanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam perencanaan tindakan I adalah:

- 1) Siklus I ini peneliti mengidentifikasi permasalahan dan memilih sub materi yang akan diajarkan mengenai Materi bangun ruang sisi lengkung.

- 2) Peneliti menyiapkan materi Materi bangun ruang sisi lengkung tentang pengertian dan unsur-unsur bagian Materi bangun ruang sisi lengkung. Materi ajar ini digunakan pada siklus I untuk memperluas wawasan dan pengetahuan siswa mengenai pengertian dan unsur-unsur bagian Materi bangun ruang sisi lengkung, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam menggunakan software Corel Draw.
- 3) Peneliti menyiapkan lembar observasi siswa, untuk mengumpulkan data-dat mengenai minat belajar siswa saat pembelajaran matematika berlangsung dikelas.
- 4) Peneliti menyiapkan bahan ajar yang dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Peneliti menyusun soal essay tertulis yang akan diberikan kepada siswa yang berbentuk soal uraian pada akhir siklus untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan software Corel Draw.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan kegiatan belajar mengajar, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari perencanaan yang telah disusun. Pelaksanaan pertemuan pertama yang dilakukan peneliti menggunakan software Corel Draw sedangkan pertemuan kedua diberikan tes kemampuan belajar siswa pada siklus II.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama pada siklus II siswa yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Mei 2017 yang hadir 30 orang, Materi yang disampaikan adalah Materi bangun ruang sisi lengkung. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tahap-tahapan pelaksanaan menggunakan software Corel Draw yang dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Siapkan software Corel Draw.
- b. Jelaskan materi sesuai TPK.
- c. Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) lebih kurang 5menit. Kartu dibuat dengan ukuran 10x15 cm sebanyak siswa di kelas. Tiap kartu berisi submateri (yang berbeda dengan kartu yang lainnya, matri sesuai dengan TPK)
- d. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Tiap siswa harus mencatat bnama pasangannya pada kartu contoh.
- e. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*tak and give*).
- f. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan.
- g. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang tak.
- h. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
- i. Kesimpulan.

2) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada siklus II siswa yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 15 Mei 2017 yang hadir pada pertemuan ini sebanyak 30 orang. Pada pertemuan ini siswa akan diberikan tes siklus II dimana pada pertemuan kedua siklus II ini untuk mengetahui kemampuan belajar matematika siswa setelah mempelajari materi yang diberikan pada siklus II, yaitu Materi bangun ruang sisi lengkung dengan menggunakan menggunakan software Corel Draw. peneliti memberikan waktu 10 menit untuk belajar dan mempersiapkan diri. Peneliti dibantu guru untuk membagi lembar tes kepada siswa dan menyuruh siswa untuk mengerjakan soal selama 60 menit, yang terdiri dari 5 soal berupa tes essay atau uraian. Peneliti dan guru mengawasi siswa agar tidak bekerja sama dalam mengerjakan soal. Setelah waktu sudah 60 menit, siswa diharapkan sudah mengumpulkan lembar kerja di atas meja guru.

c. Observasi Tindakan

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dilakukan oleh peneliti di siklus II pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Maka, dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Dari lembar observasi yang diperoleh maka terdapat 25 siswa atau 83,3% yang tuntas dalam belajar dan sebanyak 5 siswa atau 16,6% yang tidak tuntas dalam belajar.

Tabel 4.4
Ketuntasan Belajar Tes Siklus II

Tingkat Ketuntasan	Kategori	Banyak Siswa	Persentase
$70\% \leq TK \leq 100\%$	Tuntas	25	83,3%
$0\% \leq TK \leq 70\%$	Tidak Tuntas	5	16,6%

Adapun hasil lembar observasi keaktifan siswa, setelah dikoreksi didapatkan minat belajar siswa tergolong baik. Berdasarkan uraian tersebut hasil observasi minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Obervasi Minat belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kesukaan	4,3
2	Ketertarikan	4
3	Perhatian	4,2
4	Keterlibatan	4,07
Total Skor		16,57
Rata-rata		4,14
Keterangan		Cukup Baik

Berdasarkan hasil observasi siklus II, disimpulkan bahwa siswa sudah aktif dalam belajar. Para peserta didik dalam menerima mata pelajaran sudah aktif walaupun masih ada siswa yang kurang aktif dalam belajar, siswa yang sebelumnya pada siklus I sibuk dengan kegiatannya sekarang sudah aktif dalam

belajar. Selain itu, keaktifan siswa juga sudah meningkat dari pelaksanaan siklus I yaitu dengan kategori cukup baik dan siklus II yaitu dengan kategori baik. Disebabkan karena siswa sudah mulai bisa belajar dengan menggunakan software Corel Draw.

d. Refleksi Tindakan

Setelah menggunakan software Corel Draw dan setelah dilakukannya pengamatan terhadap hasil belajar matematika siswa selama proses belajar mengajar, maka data yang diperoleh dari tes setelah tindakan siklus II terdapat perubahan dalam hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan tes siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 17 siswa atau 56,67%, sedangkan pada saat dilakukan tes siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan yaitu sebanyak 25 siswa atau 83,3%. Hasil ini sudah memenuhi ketuntasan secara klasikal yaitu 70% dari jumlah siswa masih tergolong aktif dan penelitian ini berakhir pada siklus II, karena sudah memenuhi persyaratan ketuntasan belajar.

4. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan. Siklus III dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan masing-masing alokasi waktu 2 x 40 menit pada setiap pertemuannya. Peneliti berperan sebagai pengajar berkolaborasi dengan guru pelajaran sekaligus sebagai observer yang berperan dan penanggung jawab penuh terhadap penelitian tindakan ini.

Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus III meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan.

e. Perencanaan Tindakan

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam perencanaan tindakan I adalah:

- 1) Siklus I ini peneliti mengidentifikasi permasalahan dan memilih sub materi yang akan diajarkan mengenai Materi bangun ruang sisi lengkung.
- 2) Peneliti menyiapkan materi Materi bangun ruang sisi lengkung tentang pengertian dan unsur-unsur bagian Materi bangun ruang sisi lengkung. Materi ajar ini digunakan pada siklus I untuk memperluas wawasan dan pengetahuan siswa mengenai pengertian dan unsur-unsur bagian Materi bangun ruang sisi lengkung, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam menggunakan software Corel Draw.
- 3) Peneliti menyiapkan lembar observasi siswa, untuk mengumpulkan data-dat mengenai minat belajar siswa saat pembelajaran matematika berlangsung dikelas.
- 4) Peneliti menyiapkan bahan ajar yang dibutuhkan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Peneliti menyusun soal essay tertulis yang akan diberikan kepada siswa yang berbentuk soal uraian pada akhir siklus untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan software Corel Draw.

f. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus III dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan kegiatan belajar mengajar, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peneliti merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari perencanaan yang telah disusun. Pelaksanaan pertemuan pertama yang dilakukan peneliti menggunakan software Corel Draw sedangkan pertemuan kedua diberikan tes kemampuan belajar siswa pada siklus III.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

3) Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama pada siklus III siswa yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 14 Mei 2017 yang hadir 30 orang, Materi yang disampaikan adalah Materi bangun ruang sisi lengkung. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tahap-tahapan pelaksanaan menggunakan software Corel Draw yang dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Siapkan software Corel Draw.
- b. Jelaskan materi sesuai TPK.
- c. Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) lebih kurang 5menit. Kartu dibuat dengan ukuran 10x15 cm sebanyak siswa di kelas. Tiap kartu berisi submateri (yang berbeda dengan kartu yang lainnya, matri sesuai dengan TPK)

- d. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu contoh.
- e. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*tak and give*).
- f. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan.
- g. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang tak.
- h. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan.
- i. Kesimpulan.

4) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada siklus III siswa yang dilaksanakan ini sebanyak 30 orang. Pada pertemuan ini siswa akan diberikan tes siklus III dimana pada pertemuan kedua siklus III ini untuk mengetahui kemampuan belajar matematika siswa setelah mempelajari materi yang diberikan pada siklus III, yaitu Materi bangun ruang sisi lengkung dengan menggunakan menggunakan software Corel Draw. peneliti memberikan waktu 10 menit untuk belajar dan mempersiapkan diri. Peneliti dibantu guru untuk membagi lembar tes kepada siswa dan menyuruh siswa untuk mengerjakan soal selama 60 menit, yang terdiri dari 5 soal berupa tes essay atau uraian. Peneliti dan guru mengawasi siswa agar tidak bekerja sama dalam mengerjakan soal. Setelah waktu sudah 60 menit, siswa diharapkan sudah mengumpulkan lembar kerja diatas meja guru.

g. Observasi Tindakan

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dilakukan oleh peneliti di siklus III pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua. Maka, dapat dilihat bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Dari lembar observasi yang diperoleh maka terdapat 27 siswa atau 93,3% yang tuntas dalam belajar dan sebanyak 2 siswa atau 6,7% yang tidak tuntas dalam belajar.

Uraian ketuntasan lembar observasi belajar siswa pada siklus III kelas IX¹ dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Ketuntasan Belajar Tes Siklus III

Tingkat Ketuntasan	Kategori	Banyak Siswa	Persentase
$70\% \leq TK \leq 100\%$	Tuntas	28	93,3%
$0\% \leq TK \leq 70\%$	Tidak Tuntas	2	6,7%

Adapun hasil lembar observasi keaktifan siswa, setelah dikoreksi didapatkan minat belajar siswa tergolong baik. Berdasarkan uraian tersebut hasil observasi minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Minat belajar Siswa Pada Siklus III

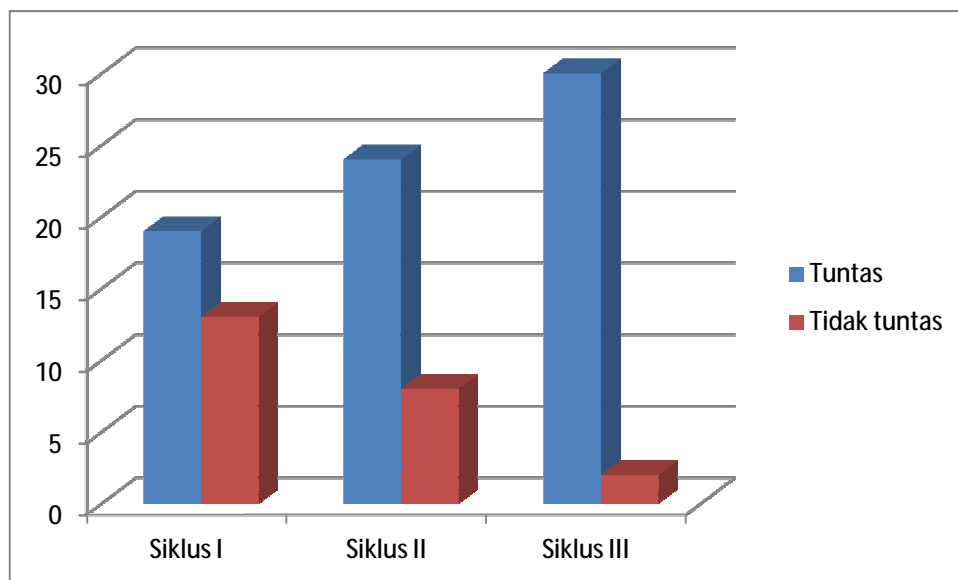
No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kesukaan	4,29
2	Ketertarikan	4,47
3	Perhatian	4,26
4	Keterlibatan	4,39
Total Skor		17,41
Rata-rata		4,35
Keterangan		Baik

Berdasarkan hasil observasi siklus III, disimpulkan bahwa siswa sudah aktif dalam belajar. Para peserta didik dalam menerima mata pelajaran sudah aktif walaupun masih ada siswa yang kurang aktif dalam belajar, siswa yang sebelumnya pada siklus I sibuk dengan kegiatannya sekarang sudah aktif dalam belajar. Selain itu, keaktifan siswa juga sudah meningkat dari pelaksanaan siklus I yaitu dengan kategori cukup baik dan siklus III yaitu dengan kategoribaik. Disebabkan karena siswa sudah mulai bisa belajar dengan menggunakan software Corel Draw.

C. Pembahasan

Dari kondisi awal pembelajaran dengan diadakannya tes awal, siklus I dan siklus II diperoleh ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini menandakan bahwa dengan menggunakan software Corel Draw membuat siswa menjadi lebih aktif, lebih bermotifasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.

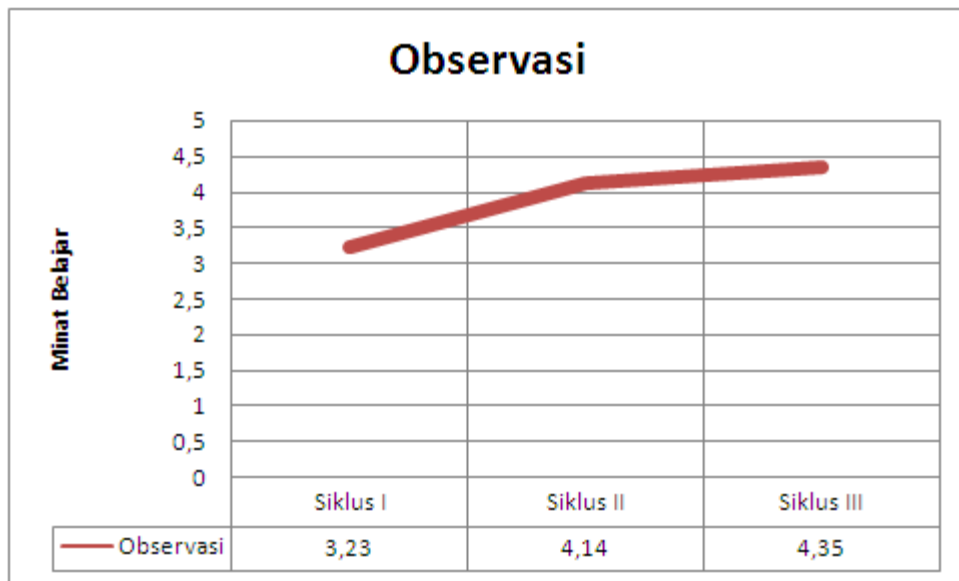
Selama penerapan software Corel Draw berlangsung, pengamat adalah guru bidang studi dan peneliti sebagai pengajar. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan dan diakumulasi untuk setiap siklusnya



Gambar 4.1. Hasil Ketuntasan Belajar Tes Siswa

Peningkatan ketuntasan belajar dibandingkan siklus I yaitu pada siklus II jumlah siswa yang yang tuntas 25 (83,3%) siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar terpenuhi. Dengan demikian, penerapan menggunakan software Corel Draw membantu mempercepat belajar serta dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IX¹ SMP Nurul Hasanah Tembung TP.2016/2017. Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa mulai dari siklus I sampai dengan III dapat dilihat peningkatan minat belajar siswa pada gambar berikut ini:



Gambar 4.2. Hasil Observasi Minat belajar Siswa Pada Siklus I, II dan III

Dapat dilihat pada gambar 4.2 hasil observasi minat belajar siswa sudah terlihat mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Pada aspek yang dinilai pada observasi minat belajar siswa yang paling tinggi terlihat pada aspek kesempatan menggunakan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan masalah tugas/persoalan yang dihadapinya, sedangkan aspek yang dinilai pada observasi minat belajar siswa yang paling rendah terlihat pada aspek Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.

Dari hasil penjelasan pada setiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian tindakan kelas pada tes awal tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 20% dengan nilai rata-rata 45. Kemudian diberikan tindakan siklus I melalui software Corel Draw tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 56,67% dengan nilai rata-rata 64,83% mengalami peningkatan sebesar 36,67%. Kemudian diberikan tindakan siklus II melalui menggunakan software

Corel Draw tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 83,3% dengan nilai rata-rata 76,5 mengalami peningkatan 63,3%.

Pada Siklus III hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 93,75% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 2 orang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan menggunakan software Corel Draw hal ini ternyata dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika pokok bahasan Materi bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IX¹ SMP Nurul Hasanah Tembung.
2. Nilai rata-rata ketuntasan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan software Corel Draw pada siklus I sampai dengan siklus III yang mengalami peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan.

B. Saran

Setelah diperoleh kesimpulan-kesimpulan diatas maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa calon guru khususnya jurusan matematika diharapkan kelak menggunakan software Corel Draw untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika sehingga diperoleh hasil yang baik.
2. Bagi guru sebaiknya mengajar perlu memperhatikan media yang digunakan sehingga dalam mengajar matematika tidak monoton dan membosankan.

3. Bagi sekolah sebaiknya dapat mengembangkan, merancang dan mengevaluasi modal dan teknik pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran siswa di sekolah sehingga sekolah, guru dan pembimbing dapat mengembangkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sadirman 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo.
- Despiyunto. 2011. Minat Belajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamrah, S.B. 2002. Psikologi Belajar Edisi 2. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik. 2011. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Malyono. 2012. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwanto. 2011. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Media Akademi.
- S. Sadiman, Arief. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sagala. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Salman. 2008. Motivasi Belajar. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan. 2012. Implementasi Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rosda.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengahui. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2011. Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhana. 2014. Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenda Media Grup.

Susanto. 2013. Implementasi Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rosda.

Syah. 2003. Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2011. Model-model Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana
Prenda Media Grup.

Rahman, Mulyono Abdur. 2015. Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang
mempengaruhinya. [http:// baliteacher. Blogspot. Com /2015/03/ Hasil
Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya. htm](http://baliteacher.blogspot.com/2015/03/Hasil-Belajar-dan-Faktor-faktor-yang-Mempengaruhinya.htm)

Chandra, Ardiwasila. 2014. Kelebihan dan Kekurangan Corel Draw.
[http://baliteacher. Blogspot. Com/2014/07/ Kelebihan dan Kekurangan
Corel Draw. htm](http://baliteacher.blogspot.com/2014/07/Kelebihan-dan-Kekurangan-Corel-Draw.htm)

Iefah, Latifah. 2015. Tampilan Corel Draw. [http://baliteacher. Blogspot.
Com/2015/08/ Tampilan Corel Draw. htm](http://baliteacher.blogspot.com/2015/08/Tampilan-Corel-Draw.htm)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

NamaLengkap : Bunga Laila Ambarayu
Tempat/TanggalLahir : Perbaungan / 01 Januari 1996
Alamat : Desa Melati II Dsn. Kenari Kec. Perbaungan Kab.
Serdang Bedagai
JenisKelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Single
Kewarganegaraan : Indonesia

PENDIDIKAN FORMAL

2002-2007 : SD Negeri 104260
2007-2010 : SMP Negeri 2 Perbaungan
2010-2013 : SMA Swasta Setia Budi Abadi Perbaungan
2013-2017 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Program
Studi Pendidikan Matematika, Program Strata -1

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan: SMP Nurul Hasanah

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : IX / 2 (Genap)

STANDART KOMPETENSI : 2. Memahami sifat-sifat tabung, kerucut, dan bola serta menentukan ukurannya.

KOMPETENSI DASAR : 2.1. Mengidentifikasi unsur-unsur tabung, kerucut dan bola.

ALOKASI WAKTU : 4 x 40 menit (2 pertemuan)

INDIKATOR : 1. Mengurai unsure-unsur tabung, kerucut, dan bola.
2. Menggambarkan jaring-jaring tabung, kerucut dan bola.

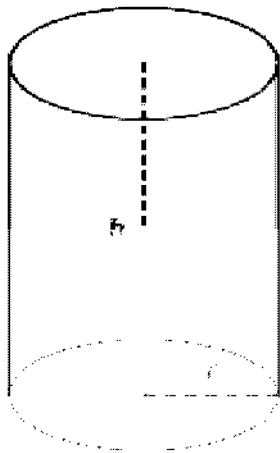
A. Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat menyebutkan unsur-unsur tabung, kerucut dan bola.

2. Peserta didik dapat membuat gambar jaring-jaring tabung, kerucut dan bola.

B. Materi Ajar

1. TABUNG



a. Unsur-unsur tabung

Unsur-unsur tabung terdiri dari:

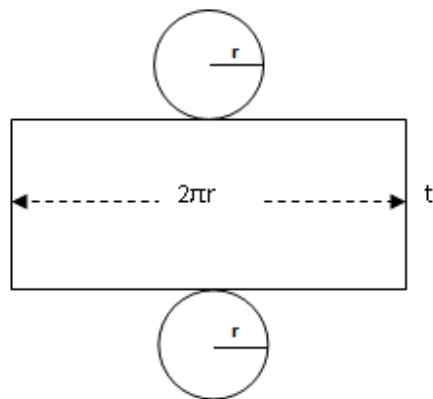
- ü Jari-jari tabung (r)
- ü Tinggi tabung
- ü Rusuk tabung
- ü Sisi tabung (alas dan tutup)
- ü Bidang lengkung (selimut tabung)

b. Jaring-jaring tabung

Gambar dibawah ini merupakan tabung dengan panjang jari-jari alas dan tutupnya adalah r dan tingginya adalah t .



Jika tabung diatas dibuka maka diperoleh gambar berikut:

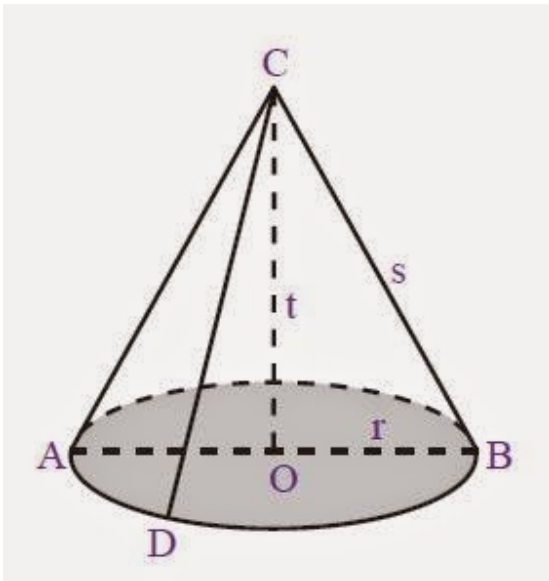


2. KERUCUT

Kerucut adalah bangun ruang sisi lengkung yang menyerupai limas segi-n beraturan yang bidang alasnya berbentuk lingkaran. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, *kerucut* berarti gulungan meruncing dari kertas atau daun atau kelopak bamu untuk tempat kacang dan sebagainya. Atau pengertian lain menurut sumber yang sama, bahwa *kerucut* adalah benda atau ruang yang beralas bundar dan merunjung sampai ke satu titik.

a. Unsur-unsur kerucut

Perhatikan gambar kerucut berikut ini!

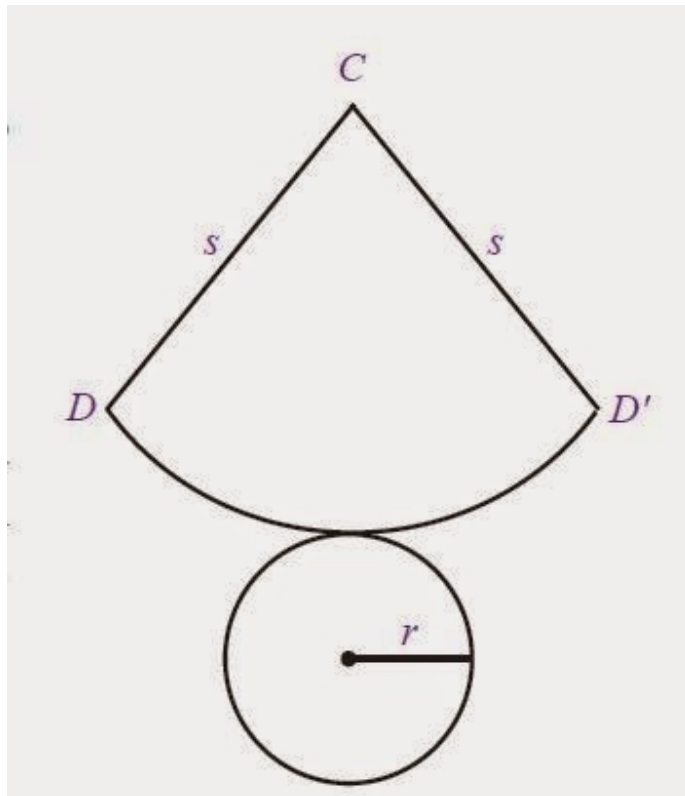


Berdasarkan gambar kerucut tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kerucut tersebut memiliki unsur-unsur sebagai berikut;

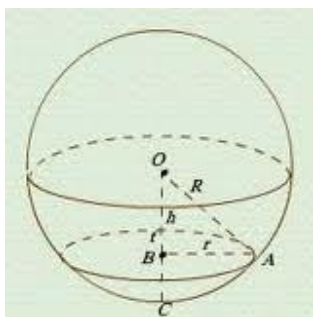
- Bidang alas, yaitu sisi yang berbentuk lingkaran (daerah yang diarsir).
- Diameter bidang alas (d), yaitu ruas garis AB .
- Jari-jari bidang alas (r), yaitu garis OA dan ruas garis OB .
- Tinggi kerucut (t), yaitu jarak dari titik puncak kerucut ke pusat bidang alas (ruas garis CO).
- Selimut kerucut.

f. Garis pelukis.

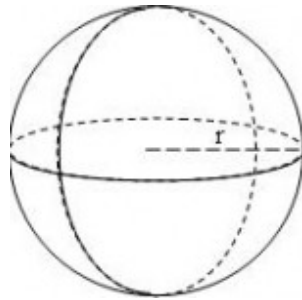
b. Jaringan-jaring kerucut



2. Bola



a. Jaring-jaring bola



C. Model Pembelajaran

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Diskusi
- d. Pemberian tugas

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Ket
Pendahuluan a. Motivasi	1. Guru memberi salam kepada siswa/i. 2. Guru memimpin siswa/i berdoa sebelum pelajaran dimulai.	1. Siswa/i menjawab salam dari guru. 2. Siswa Siswa/i berdoa bersama-sama.	5'

	3. Guru mengabsen siswa/i.	3. siswa/i mendengarkan guru mengabsen.	
b. Apersepsi	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi tabung.	1. Siswa/i mendengarkan guru menjelaskan.	10'
Inti a. Eksplorasi	<p>1. Guru bertanya mengenai dasar-dasar pengertian tabung untuk menguji pengetahuan siswa/i.</p> <p>2. Guru menjelaskan materi mengenai tabung.</p> <p>3. Guru mengajak siswa untuk membahas contoh soal bersama.</p> <p>4. guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</p>	<p>1. Siswa/i menjawab pertanyaan sesuai kemampuan mereka mengenai tabung.</p> <p>2. Siswa/i mendengar dan memahami penjelasan guru mengenai materi tabung.</p> <p>3. Siswa/i dan guru membahas contoh soal bersama.</p> <p>4. Siswa/i bertanya materi yang belum dipahami.</p>	20'

b. Elaborasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh siswa/i untuk membuat bagun tabung dari kertas karton . 2. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk berdiskusi membahas unsur-unsur tabung dan soal-soal latihan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i mengerjakan soal latihan. 2. Siswa/i berdiskusi dengan teman sebangkunya. 	30'
c. Komfirtmasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami. 2. Guru mengajak siswa/i mengulang materi dan meluruskan kesalah pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. 2. Siswa/i bersama guru meluruskan kesalah pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi. 	10'
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menarik kesimpulan tentang materi kerucut. Guru memberi PR kepada siswa/i. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/ i mendengarkan dan memahami kesimpulan yang diberikan guru. 	5'

		2. Siswa/i mencatat dan mengerjakan PR yang diberikan guru.	
--	--	---	--

Pertemuan kedua

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Ket
Pendahuluan a. Motivaasi	1. Guru memberi salam kepada siswa/i. 2. Guru memimpin siswa/i berdoa sebelum pelajaran dimulai. 3. Guru mengabsen siswa/i.	1. Siswa/i menjawab salam dari guru. 2. Siswa/i berdoa bersama-sama. 3. Siswa/i mendengarkan guru mengabsen.	5'
b. Apersepsi	1. Guru membahas PR bersama siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi tabung.	1. Siswa/i membahas PR bersama guru. 2. Siswa/i mendengarkan guru menjelaskan.	10'
Inti a. Eksplorasi	1. Guru menjelaskan materi mengenai kerucut kepada siswa/i.	1. Siswa/i mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru.	20'

	<p>2. Guru mengajak siswa/i membahas contoh soal bersama.</p> <p>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk bertanya materi yang belum dipahami.</p>	<p>2. Siswa/i membahas contoh soal bersama guru.</p> <p>3. Siswa/i menanyakan materi yang belum mereka pahami.</p>	
b. Elaborasi	<p>1. Guru memberikan soal angket respons kepada siswa/i.</p> <p>2. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk diskusi dengan teman sebangku membahas soal latihan.</p>	<p>1. Siswa/i mengerjakan soal-soal angket respons yang diberikan oleh guru.</p> <p>2. Siswa/i berdiskusi dengan teman sebangku membahas soal latihan yang diberikan guru.</p>	30'
c. Komfirmasi	<p>1. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</p>	<p>1. Siswa/i bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami.</p>	10'

	2. Guru mengajak siswa/i untuk mengulang materi dan meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi.	2. Siswa/i bersama guru meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi.	
Penutup	1. Guru menarik kesimpulan pada materi kesebangunan dan kekongruenan bangun datar yang telah diberikan. 2. Guru menguji kemampuan siswa/i dengan memberikan soal-soal latihan.	1. Siswa/i mendengarkan dan memahami kesimpulan yang diberikan guru. 2. Siswa/i mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan.	5'

E. Bahan/Alat/Sumber Belajar:

Sumber belajar:

- Ø Buku paket, yaitu buku Matematika Kelas IX
- Ø Buku LKS
- Ø Buku referensi lain.

F. Penilaian

- a. Teknik : kuis, tes
- b. Bentuk instrument : pertanyaan lisan dan soal tertulis.

Bentuk instrument:

1. Sebutkanlah unsur-unsur tabung, bola dan kerucut!
2. Gambarkanlah jaring-jaring tabung, bola dan kerucut!

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mapel Matematika.

Drs S.K Kurniawan Siregar, M. Si

Syahrina Mardani, S.Pd

Mahasiswa

Bunga Laila Ambarayu

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan: SMP Nurul Hasanah

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : IX / 2 (Genap)

STANDART : 2. Memahami sifat-sifat tabung, kerucut, dan bola

KOMPETENSI serta menentukan ukurannya.

KOMPETENSI DASAR : 2.2. Menghitung luas tabung, kerucut, dan tabung.

ALOKASI WAKTU : 5 x 40 menit (2 pertemuan)

INDIKATOR : 1. Menentukan luas selimut tabung, kerucut dan bola.

2. menggunakan unsur-unsur tabung, kerucut, dan bola jika volumenya diketahui.

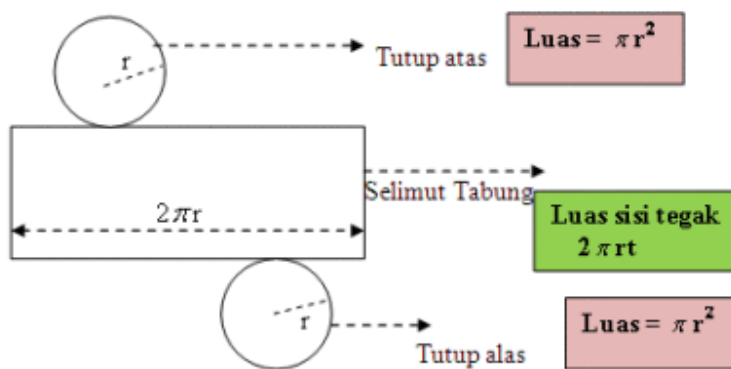
A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. peserta didik dapat menghitung luas selimut tabung, kerucut dan bola.
2. peserta didik dapat menghitung volume tabung, kerucut dan bola.

B. MATERI AJAR

1. Menghitung luas dan volume tabung

a. Luas tabung



Contoh:

Sebuah tabung mempunyai tinggi 10cm dan jari-jari alasnya 7cm. Tentukan luas permukaan tabung!

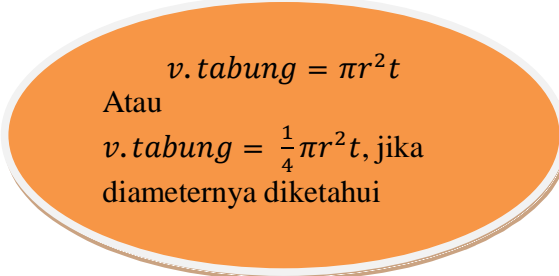
Penyelesaian:

$$\begin{aligned} \text{luas permukaan tabung} &= 2\pi r(r + t) \\ &= 2 \times \frac{22}{7} \times 7 (7+10) \end{aligned}$$

$$= 748\text{cm}^2$$

b. Volume tabung

Rumus:


$$v. \text{ tabung} = \pi r^2 t$$

Atau

$$v. \text{ tabung} = \frac{1}{4} \pi r^2 t, \text{ jika}$$

diameternya diketahui

Contoh:

Diketahui tabung dengan jari-jari 14cm dan tinggi 20cm. Hitunglah volume tabung!

Penyelesaian:

$$v. \text{ tabung} = \pi r^2 t$$

$$= 22/7 \times 14 \times 14 \times 20$$

$$= 12.320\text{cm}^3$$

Menghitung luas selimut dan volume kerucut

Luas selimut kerucut

$$\begin{aligned}\text{Luas juring CDD}' &= \frac{2\pi r}{2\pi s} \cdot \pi s^2 \\ &= \pi r s\end{aligned}$$

Jadi, luas selimut kerucut = $\pi r s$.

$$\begin{aligned}\text{Luas permukaan kerucut} &= \text{luas selimut} + \text{luas alas} \\ &= \pi r s + \pi r^2 \\ &= \pi r (s + r)\end{aligned}$$

Volume kerucut

$$\begin{aligned}\text{Volume kerucut} &= \frac{1}{3} \times \text{luas alas} \times \text{tinggi} \\ &= \frac{1}{3} \pi r^2 t\end{aligned}$$

a. Menghitung luas dan volume bola

a. Luas sisi bola

Rumus Luas Permukaan Bola

$$L = 4 \pi r^2$$

b. volume bola

Rumus Volume Bola

$$V = \frac{4}{3} \pi r^3$$

C. METODE PEMBELAJARAN

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Diskusi
- d. Pemberian tugas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan pertama

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Ket
Pendahuluan	1. Guru memberi salam kepada siswa/i.	1. Siswa/i menjawab salam dari guru.	5'
a. Motivasi	2. Guru memimpin siswa/i berdoa sebelum pelajaran dimulai.	2. Siswa Siswa/i berdoa bersama-sama.	
	3. Guru mengabsen siswa/i.	3. siswa/i mendengarkan guru mengabsen.	
b. Apersepsi	1. Guru menyampaikan	1. Siswa/i mendengarkan	10'

	tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi menghitung luas selimut tabung.	guru menjelaskan.	
Inti a. Eksplorasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bertanya mengenai dasar-dasa menghitung luas selimut tabung untuk menguji pengetahuan siswa/i . 2. Guru menjelaskan materi mengenai luas selimut tabung. 3. Guru mengajak siswa untuk membahas contoh soal bersama. 4. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk menanyakan materi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i menjawab pertanyaan sesuai kemampuan mereka mengenai luas selimut tabung. 2. Siswa/i mendengar dan memahami penjelasan guru mengenai materi luas selimut tabung. 3. Siswa/i dan guru membahas contoh soal bersama. 4. Siswa/i bertanya materi yang belum dipahami. 	20'

	yang belum dipahami.		
b. Elaborasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan latihan kepada siswa/i untuk mengerjakan soal-soal latihan. 2. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk berdiskusi membahas unsur-unsur tabung dan soal-soal latihan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i mengerjakan soal latihan. 2. Siswa/i berdiskusi dengan teman sebangkunya. 	30'
c. Komfirtmasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami. 2. Guru mengajak siswa/i mengulang materi dan meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. 2. Siswa/i bersama guru meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi. 	10'

	menyimpulkan materi.		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menarik kesimpulan tentang materi kerucut. Guru memberi PR kepada siswa/i. 2. Guru memberi PR untuk dikerjakan siswa/i. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i mendengarkan dan memahami kesimpulan yang diberikan guru. 2. Siswa/i mencatat dan mengerjakan PR yang diberikan guru. 	5'

Pertemuan kedua

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Ket
Pendahuluan a. Motivaasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada siswa/i. 2. Guru memimpin siswa/i berdoa sebelum pelajaran dimulai. 3. Guru mengabsen siswa/i. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i menjawab salam dari guru. 2. Siswa/i berdoa bersama-sama. 3. Siswa/i mendengarkan guru mengabsen. 	5'

b. Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membahas PR bersama siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi menghitung luas kerucut. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i membahas PR bersama guru. 2. Siswa/i mendengarkan guru menjelaskan. 	10'
Inti a. Eksplorasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi mengenai luas kerucut kepada siswa/i. 2. Guru mengajak siswa/i membahas contoh soal bersama. 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk bertanya materi yang belum dipahami. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru. 2. Siswa/i membahas contoh soal bersama guru. 3. Siswa/i menanyakan materi yang belum mereka pahami. 	20'
b. Elaborasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan soal angket respons yang kedua. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i mengerjakan soal-soal angket respons yang diberikan 	30'

	<p>2. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk diskusi dengan teman sebangku membahas soal latihan.</p>	<p>oleh guru.</p> <p>2. Siswa/i berdiskusi dengan teman sebangku membahas soal latihan yang diberikan guru.</p>	
c. Komfirmasi	<p>1. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>2. Guru mengajak siswa/i untuk mengulang materi dan meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi.</p>	<p>1. Siswa/i bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>2. Siswa/i bersama guru meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi.</p>	10'
Penutup	<p>1. Guru menarik kesimpulan pada materi</p>	<p>1. Siswa/i mendengarkan dan memahami</p>	5'

	menghitung luas kerucut.	kesimpulan yang diberikan guru.
	2. Guru menguji kemampuan siswa/i dengan memberikan soal-soal latihan.	2. Siswa/i mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan.

E. Bahan/Alat/Sumber Belajar:

Sumber belajar:

- Ø Buku paket, yaitu buku Matematika Kelas IX
- Ø Buku LKS
- Ø Buku referensi lain.

F. Penilaian

- a. Teknik : kuis, tes
- b. Bentuk instrument : pertanyaan lisan dan soal tertulis.

Bentuk instrument:

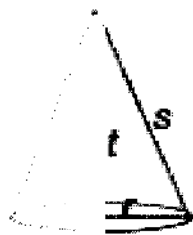
1. Diberikan sebuah tabung tertutup yang memiliki jari-jari sebesar 20 cm dan tinggi 40 cm seperti gambar berikut.

Tentukan:

- a. volume tabung
 - b. luas alas tabung
 - c. luas tutup tabung
 - d. luas selimut tabung
 - e. luas permukaan tabung
 - f. luas permukaan tabung jika tutupnya dibuka
2. Diberikan sebuah bola yang memiliki jari-jari sebesar 30 cm seperti gambar berikut.

Tentukan:

- a. volume bola
 - b. luas permukaan bola
3. Diberikan sebuah kerucut yang memiliki jari-jari sebesar $r = 30$ cm dan garis pelukis $s = 50$ cm seperti gambar berikut.



Tentukan:

- a. tinggi kerucut
- b. volume kerucut
- c. luas selimut kerucut
- d. luas permukaan kerucut

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mapel Matematika.

Drs S.K Kurniawan Siregar, M. Si

Svahrina Mardani, S.Pd

Mahasiswa

Bunga Laila Ambarayu

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Satuan Pendidikan: SMP Nurul Hasanah

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : IX / 2 (Genap)

STANDART : 2. Memahami sifat-sifat tabung, kerucut, dan bola

KOMPETENSI serta menentukan ukurannya.

KOMPETENSI DASAR : 2.3. Memecahkan masalah yang berkaitan dengan tabung, kerucut dan bola.

ALOKASI WAKTU : 5 x 40 menit (2 pertemuan)

INDIKATOR : 1. Menghitung perbandingan volume tabung, kerucut dan bola.
2. Menghitung besar perubahan volume tabung, kerucut dan bola.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. peserta didik dapat menghitung luas selimut tabung, kerucut dan bola.
2. peserta didik dapat menghitung volume tabung, kerucut dan bola.

B. MATERI AJAR

1. Perbandingan Volume Tabung dan Kerucut

$$V_1 : V_2 = r_1^2 : r_2^2$$

2. Perbandingan Volume Bola

$$V_1 : V_2 = r_1^3 : r_2^3$$

Contoh:

Panjang jari-jari alas sebuah tabung 7 cm dan tingginya 15 cm. jika panjang jari-jari alasnya diperpanjang menjadi 14 cm, tentukanlah perbandingan volume kedua tabung tersebut!

Penyelesaian:

$$V_1 : V_2 = r_1^2 : r_2^2$$

$$V_1 : V_2 = 7 \times 7 : 14 \times 14$$

$$= 1 : 4$$

C. METODE PEMBELAJARAN

- a. Ceramah
- b. Tanya jawab
- c. Diskusi
- d. Pemberian tugas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan pertama

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Ket
Pendahuluan a. Motivasi	1. Guru memberi salam kepada siswa/i. 2. Guru memimpin siswa/i berdoa sebelum pelajaran dimulai. 3. Guru mengabsen siswa/i.	1. Siswa/i menjawab salam dari guru. 2. Siswa Siswa/i berdoa bersama-sama. 3. siswa/i mendengarkan guru mengabsen.	5'
b. Apersepsi	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi menghitung perubahan volume tabug, kerucut dan bola.	1. Siswa/i mendengarkan guru menjelaskan.	10'
Inti a. Eksplolasi	1. Guru bertanya mengenai dasar-dasa menghitung perbandingan volume tabung untuk menguji pengetahuan siswa/i	1. Siswa/i menjawab pertanyaan sesuai kemampuan mereka mengenai perbandingan volume tabung.	20'

	<p>2. Guru menjelaskan materi mengenai perbandingan volume tabung.</p> <p>3. Guru mengajak siswa untuk membahas contoh soal bersama.</p> <p>4. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</p>	<p>2. Siswa/i mendengar dan memahami penjelasan guru mengenai materi perbandingan volume tabung.</p> <p>3. Siswa/i dan guru membahas contoh soal bersama.</p> <p>4. Siswa/i bertanya materi yang belum dipahami.</p>	
b. Elaborasi	<p>1. Guru memberikan latihan kepada siswa/i untuk mengerjakan soal-soal latihan.</p> <p>2. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk berdiskusi membahas perbandingan</p>	<p>1. Siswa/i mengerjakan soal latihan.</p> <p>2. Siswa/i berdiskusi dengan teman sebangkunya.</p>	30'

	volume tabung, kerucut dan bola.		
c. Komfirtmasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami. 2. Guru mengajak siswa/i mengulang materi dan meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. 2. Siswa/i bersama guru meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi. 	10'
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menarik kesimpulan tentang materi kerucut. Guru memberi PR kepada siswa/i. 2. Guru memberi PR untuk dikerjakan siswa/i. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i mendengarkan dan memahami kesimpulan yang diberikan guru. 2. Siswa/i mencatat dan mengerjakan PR yang diberikan guru. 	5'

Pertemuan kedua

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	Ket
Pendahuluan a. Motivaasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada siswa/i. 2. Guru memimpin siswa/i berdoa sebelum pelajaran dimulai. 3. Guru mengabsen siswa/i. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i menjawab salam dari guru. 2. Siswa/i berdoa bersama-sama. 3. Siswa/i mendengarkan guru mengabsen. 	5'
b. Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membahas PR bersama siswa. 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada materi menghitung perbandingan volume kerucut. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i membahas PR bersama guru. 2. Siswa/i mendengarkan guru menjelaskan. 	10'
Inti a. Eksplorasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi mengenai perbandingan volume kerucut kepada siswa/i. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru. 	20'

	<p>2. Guru mengajak siswa/i membahas contoh soal bersama.</p> <p>3. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk bertanya materi yang belum dipahami.</p>	<p>2. Siswa/i membahas contoh soal bersama guru.</p> <p>3. Siswa/i menanyakan materi yang belum mereka pahami.</p>	
b. Elaborasi	<p>1. Guru memberikan latihan kepada siswa/i untuk mengerjakan soal latihan.</p> <p>2. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk diskusi dengan teman sebangku membahas soal latihan.</p>	<p>1. Siswa/i mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.</p> <p>2. Siswa/i berdiskusi dengan teman sebangku membahas soal latihan yang diberikan guru.</p>	30'
c. Komfirmasi	<p>1. Guru memberi kesempatan kepada siswa/i untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>2. Guru mengajak siswa/i</p>	<p>1. Siswa/i bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>2. Siswa/i bersama guru</p>	10'

	untuk mengulang materi dan meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi.	meluruskan kesalahan pahaman serta menguatkan dan menyimpulkan materi.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menarik kesimpulan pada materi menghitung perbandingan volume kerucut. 2. Guru menguji kemampuan siswa/i dengan memberikan soal-soal latihan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa/i mendengarkan dan memahami kesimpulan yang diberikan guru. 2. Siswa/i mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan. 	5'

E. Bahan/Alat/Sumber Belajar:

Sumber belajar:

- Ø Buku paket, yaitu buku Matematika Kelas IX
- Ø Buku LKS
- Ø Buku referensi lain.

F. Penilaian

- a. Teknik : kuis, tes
- b. Bentuk instrument : pertanyaan lisan dan soal tertulis.

Bentuk instrument:

- 1) Panjang jari-jari alas sebuah kerucut 6 cm dan tingginya 14 cm. jika panjang jari-jari alasnya diperpanjang 2 kali, tentukan perbandingan kedua kerucut tersebut!
- 2) Panjang jari-jari sebuah bola adalah r_1 . Jika panjang jari-jari bola tersebut diperbesar 2 kali, tentukan perbandingan volume bola sebelum dan sesudah diperbesar!

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mapel Matematika.

Drs S.K Kurniawan Siregar, M. Si

Svahrina Mardani, S.Pd

Mahasiswa

Bunga Laila Ambarayu