

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Compact Disk Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar

Mai Sri Lena <sup>1</sup>, Hana Shilfia Iraqi <sup>2</sup>, Wikimalzis Wikimalzis <sup>3</sup>, Rahman Walid Habibi <sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Negeri Padang

**Abstract :** *Students in elementary schools are asked to study mathematics. Mathematics is a basic subject and also a means of scientific thinking, students are encouraged to study material that can be understood and used in everyday life. Besides students carrying out the teaching and learning process in class, students should have a strong motivation to carry out learning. In order for this motivation to continue to increase, educators must be active, creative, and innovative in designing student learning processes, using learning media that attract students and create joyful learning conditions. The purpose of this research is to determine the effect of interactive CD-ROM learning media on students' motivation to learn mathematics V SDS TRISULA PERWARI. In this study, the researcher used a qualitative descriptive research method with the research subject being fifth grade students at SDS TRISULA PERWARI.*

**Keywords:** *Interactive Compact Disk Media, Mathematics, and Student Learning Motivation.*

**Abstrak :** Peserta didik di sekolah dasar diminta untuk mempelajari matematika. Matematika merupakan mata pelajaran dasar dan juga sarana berpikir ilmiah, siswa didorong untuk mempelajari bahan materi yang bisa dipahami maupun digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping peserta didik melaksanakan proses belajar mengajar di kelas, peserta didik hendaklah mempunyai motivasi yang kuat untuk melaksanakan pembelajaran. Agar motivasi tersebut terus meningkat, pendidik harus aktif, kreatif, dan inovatif merancang proses belajar peserta didik, menggunakan media pembelajaran yang memikat peserta didik dan menciptakan kondisi belajar yang menggembirakan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran CD-ROM interaktif terhadap motivasi belajar matematika siswa V SDS TRISULA PERWARI. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas V SDS TRISULA PERWARI.

**Kata Kunci :** Media Compact Disk Interaktif, Matematika, dan Motivasi Belajar Peserta Didik.

## **PENDAHULUAN**

Hal yang paling penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan, terutama pada masa-masa perkembangan awal seperti pada jenjang sekolah dasar. Matematika merupakan pelajaran yang diajarkan di SD. Matematika memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia yang semakin kompleks dan global. Namun, tidak semua siswa merasa mudah dalam memahami dan belajarmatematika. (Prasetyo, H, 2017)

Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan penggunaan bahan ajar. Adapun media pembelajaran yang menanggapi kemajuan teknologi salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia adalah perpaduan dari dua atau pun lebih macam-macam media yang dijalankan oleh komputer dinamika semua media digabungkan untuk menerangkan pesan, informasi, maupun konten kursus (Arsyad, 2014). Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang memungkinkan pemakai menggunakan navigasi maupun berinteraksi (Daryanto, 2013; Sanjaya, 2014).

Cara memotivasi peserta didik pada mata pelajaran matematika adalah salah satunya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Compact Disk Interaktif (CDI) adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membagikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. (Puspita, E, 2018) Compact disc interaktif adalah media yang menjelaskan bahwa format multimedia bisa dikemas pada compact disc untuk keperluan aplikasi interaktif di dalamnya. Dengan menggunakan cakram interaktif, siswa dapat mengerjakannya secara individu atau kelompok sampai mereka dapat memahami materi. Siswa juga dapat menilai kinerja akademik melalui kuis interaktif (Alhamid, M. A, 2019).

Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Compact Disk interaktif (CDI) terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 SDS TRISULA PERWARI dalam mata pelajaran matematika. Dari penelitian ini nantinya dapat menjelaskan informasi yang bermanfaat bagi guru maupun pengambil kebijakan di bidang pendidikan dalam memilih media yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Defisi Motivasi**

Istilah “motivasi” dijelaskan sebagai upaya individu untuk melaksanakan sesuatu. Motivasi dianggap sebagai daya penggerak di dalam diri subjek untuk melaksanakan aktivitas tertentu guna meraih tujuan tertentu. Motivasi juga merupakan kondisi internal (kesiapan). Kata “motivasi”, dipahami sebagai suatu penggerak yang aktif. Motivasi menjadi aktif pada waktu tertentu, terutama pada saat mencapai tujuan yang terdesak (Sardiman, 2012: 73). Iskandar (2012:180) menerangkan bahwa “kata motivasi bermula dari bahasa latin *movere* artinya bergerak, kata artinya mendorong, langsung Kebiasaan manusia”.

“Motivasi dianggap sebagai dorongan psikologis yang menjadi penggerak dan menunjukkan perilaku manusia, termasuk perilaku yang dipelajari. Pada motivasi, ada aspirasi untuk membangun tindakan, bimbingan dan sikap, maupun pembelajaran pribadi”. Adapun Asrori (2009: 183) mengemukakan bahwa “motivasi dapat dijelaskan sebagai: (1) a Dorongan seseorang untuk melakukan suatu tindakan, sadar atau tidak sadar, (2) mampu menggerakkan individu maupun kelompok orang untuk berusaha melaksanakan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Dari sudut pandang itulah, disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang dihasilkan oleh individu atau kelompok, baik secara sadar maupun tidak, untuk mengerahkan sejumlah usaha ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan.

### **Media Compact Disk Interaktif**

Disk interaktif bermula dari kata, disk dan interaktif. Compact disk bermula dari bahasa Inggris Compact Disc, dan interaktif pada KBBI artinya sebagai dialog antara komputer dengan terminal atau antara komputer dengan komputer. CD-ROM Interactive (CDI) merupakan media pembelajaran interaktif yang tersusun dari teks, suara, gambar, animasi, maupun video kemudian disatukan dalam satu produk (Yusriadi, 2018). CDI dapat diakses dengan menggunakan komputer atau laptop dan sering digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di sekolah atau sebagai sarana belajar mandiri individu.

Penggunaan CDI dalam pembelajaran memiliki banyak keuntungan, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah akses siswa terhadap materi pembelajaran, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Sarwono, 2016). Selain itu, CDI memudahkan peserta didik untuk memperluas kemampuan berpikir kreatif dan kritis (Sarwono, 2016). Beberapa penelitian telah dilakukan untuk

mengetahui efektivitas penggunaan CDI dalam pembelajaran. Sebagai contoh, Sari (2017) melakukan penelitian dan menerangkan bahwasannya penggunaan CDI pada pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dalam penelitiannya, Sari menemukan bahwa siswa yang menggunakan CDI dalam pembelajaran matematika memiliki tingkat persepsi konsep yang lebih unggul dari pada peserta didik yang tidak menggunakan CDI.

Namun, penggunaan CDI dalam pembelajaran juga dapat memiliki dampak negatif terhadap pembelajaran, terutama jika siswa tidak terbiasa menggunakan teknologi (Hasanah, 2018). Oleh karena itu, penggunaan CDI harus disertai dengan pelatihan dan pendampingan yang tepat bagi siswa. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan beberapa faktor ketika memilih dan mengembangkan CDI untuk pembelajaran. Salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan adalah desain interaksi antara siswa dan CDI (Chen et al., 2019). Desain interaksi yang baik mampu menambah motivasi belajar peserta didik juga memudahkan peserta didik untuk memperluas kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Adapun faktor lain yang perlu dipertimbangkan adalah konten dan kualitas CDI. Konten CDI harus diselaraskan dengan tujuan pembelajaran dan kualitas CDI harus dijaga agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang baik bagi siswa (Widodo et al., 2020). Dalam pengembangan CDI, teknologi terbaru seperti virtual reality (VR) maupun augmented reality (AR) juga bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa (Yusriadi, 2018). Namun, penggunaan teknologi terbaru juga harus disepadankan dengan kebutuhan pembelajaran dan kemampuan teknologi peserta didik.

Secara keseluruhan, CDI mempunyai kemampuan besar untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik. Namun, penggunaan CDI harus disertai dengan pemikiran yang matang dalam pemilihan, pengembangan, dan penerapannya agar dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa. Selain itu, penting juga untuk terus melakukan penelitian dan pengembangan dalam penggunaan CDI agar dapat mengoptimalkan manfaatnya dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penggunaan CDI masih terbatas terutama di daerah-daerah pedesaan yang mungkin belum memiliki akses yang memadai terhadap teknologi (Chotim, 2017). Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk memperluas akses siswa terhadap CDI dan teknologi pendukung pembelajaran lainnya, terutama di daerah-daerah yang masih terbatas.

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan faktor ketersediaan sumber daya dan kemampuan guru dalam menggunakan CDI (Chotim, 2017). Guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan untuk dapat mengembangkan dan mengintegrasikan CDI dalam pembelajaran dengan baik. Di sisi lain, CDI juga dapat digunakan dalam konteks pembelajaran mandiri atau self-learning. Dalam era digital, banyak sekali platform atau situs web yang menyediakan CDI atau media pembelajaran interaktif secara online (Anjani et al., 2020). Hal ini dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi individu yang ingin belajar lebih lanjut di luar lingkungan formal pendidikan. Namun, dalam penggunaan CDI atau media pembelajaran interaktif secara online, perlu juga diperhatikan faktor keamanan dan kredibilitas sumber (Anjani et al., 2020). Sumber-sumber yang tidak terpercaya dapat memberikan dampak negatif terhadap pembelajaran dan memperburuk pemahaman siswa.

Dari berbagai penjelasan di atas, dikatakan bahwa media compact disc interaktif merupakan media yang memadukan banyak elemen yang berbeda, yaitu grafik, teks, suara, animasi dan video yang ditampilkan dengan kendali komputer. Kesempurnaan pada media menyangkut penggunaan panca indera untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, imajinasi, dan emosi siswa dengan lebih baik. Pembelajaran menggunakan CD interaktif dapat dilakukan oleh peserta didik secara individu, artinya guru bisa memberikan materi yang banyak pada saat peserta didik tidak dengan guru.

## **METEDEOLOGI**

Jenis penelitian yang dilakukam ini ialah deskriptif kualitatif. Creswell (2014) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kualitatif memberikan gambaran mendalam tentang suatu fenomena, melalui deskripsi dan interpretasi dari data yang telah di kumpulkan. Penelitian yang dilakukan ini dapat digunakan untuk menggambarkan karakteristik dan sifat-sifat dari objek yang diamati, dan membantu membentuk pemahaman tentang fenomena yang sedang diteliti. Populasinya adalah peserta didik kelas V SDS TRISULA PERWARI dengan sampel sebanyak 12 siswa dan 13 siswi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi yang dilakukan serta diambil melewati observasi langsung sekolah.

## **HASIL PEMBAHASAN**

Pada proses pembelajaran, “motivasi bisa dipahami sebagai kekuatan”. motivasi dari diri individu untuk melaksanakan proses belajar bagi meningkatkan wawasan maupun keterampilan” (Iskandar, 2013: 181). Anita (2009 : 2) berpendapat bahwa media pembelajaran ialah setiap bahan, orang, instrumen, maupun peristiwa yang mampu menciptakan suasana bagi siswa untuk menerima pengetahuan”. Salah satu alat bantu pembelajaran adalah compact disc interaktif menggunakan compact disc interaktif, siswa mampu menggunakan diulang, dengan individu atau kelompok, sampai dokumen dapat Memahami. Siswa juga mengevaluasi hasil belajar melalui kuesioner interaktif.

Konsep yang dikemukakan oleh para ahli mengemukakan bahwa media Pembelajaran interaktif compact disc berpengaruh terhadap motivasi Siswa belajar karena penggunaan media pada proses belajar mengajar khususnya dalam pelajaran matematika, motivasi belajar siswa akan meningkat Bagus.. Berdasarkan hasil perhitungan untuk mengetahui ukuran peta Pengaruh media pembelajaran berbasis CD interaktif terhadap motivasi belajar matematika kelas V SDS TRISULA PERWARI, kemudian didapatkan nilai korelasinya adalah 0,736 pada data kuesioner dan 0,811 pada data observasi, yang artinya penggunaan bahan pembelajaran interaktif pada compact disc berpengaruh signifikan kuat dengan motivasi belajar matematika siswa sambil mengabdikan diri diperoleh nilai 27,19 pada data hasil kuesioner dan 57,89 untuk data hasil mengamati.

Berdasarkan hasil analisis penelitian big data pada konektivitas kendaraan CD interaktif dan dinamis adalah  $r_{xy}0.81$  dari kategori yang sama kuat. Setelah melakukan analisis tentang pentingnya angka signifikan dalam kaitannya dengan media compact disc interaktif tentang motivasi belajar data dari angket  $> F_{tabel}$  atau  $27,19 > 4,28$ . Harga analisis data observasi yaitu  $> = 57.89 > 4.41$  dengan quantifier masing-masing  $dk = 1$  dan  $dk$  penyebut = 24. Kami menyimpulkan pengaruh variabel X terhadap Y adalah signifikan dan  $H_a$  diterima sedangkan  $H_o$  ditolak. Selain melaksanakan tes bermakna lainnya Pengujian linearitas juga dilakukan pada nilai sebagai berikut, untuk data kuesioner  $F_{hitung} = 1,00$  dan  $F_{tabel} = 2,79$  ( $1,00 \leq 2,79$ ) dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05, kuantifikasi  $dk = 12$  dan penyebut  $dk = 11$ . Jadi untuk data observasi dengan harga  $F_{hitung} = 3,01$  dan  $F_{tabel} = 3,10$  ( $3,01 \leq 3,10$ ) dengan signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05, kuantifikasi  $dk = 3$  dan penyebut  $dk = 22$ . Dengan demikian dapat disimpulkan data variabel compact disc interaktif pada mekanika matematika Siswa kelas V SDS TRISULA PERWARI dengan model linier. Kesimpulan dari penjabaran di atas ialah

bahwa penggunaan kuesioner sudah baik atau hasil pengamatan (observasional) dari analisis regresi sederhana dilakukan dan terdapat pengaruh yang signifikan antara materi pembelajaran berbasis CD interaktif pada matematika motor kelas V SDS TRISULA PERWARI.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil analisis data dan penelitian ialah adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis CD terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SDS TRISULA PERWARI.

Hal ini berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai korelasi 0,736 untuk data angket dan 0,811 untuk data observasi, bisa diartikan penggunaan media pembelajaran interaktif compact disc berpengaruh kuat terhadap motivasi matematis siswa sedangkan untuk data hasil angket diperoleh nilai 27,19 dan data hasil angket sebesar 57,89 mengamati.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, proposal dapat dikirimkan ke Direktur SDS TRISULA PERWARI dan para guru untuk selalu meningkatkan inovasi pada kegiatan belajar mengajar, terutama bahan ajar yang menarik dan sesuai untuk mengembangkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran khususnya akuntansi serta instansi terkait untuk selalumelakukan pelatihan dan pelatihan ulang bagi para guru terutama dalam media untuk belajar yang sesuai. Dan dimanfaatkan untuk pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan media pada akhirnya dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Nurbaiti, A., & Setiawan, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri Kutoanyar Kecamatan Kutoarjo Kabupaten Purworejo. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 1-9.
- Wulandari, A. (2020). Pengaruh penggunaan compact disk interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(4), 534-541.
- Sujadi, I. (2020). Analisis pengaruh penggunaan compact disk interaktif (CDI) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 127-138.
- Anjani, I., Rahmatullah, R., & Wicaksono, A. (2020). Analysis of interactive multimedia development for mathematics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1), 012068.
- Jannah, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Gresik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 67-75.
- Alhamid, M. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 9-20.
- Susanto, D. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran compact disk interaktif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 52(1), 93-99.
- Farhana, N., & Khan, M. A. (2019). Using multimedia technology in teaching learning process: An effective way to enhance learning. *International Journal of Research-Granthaalayah*, 7(3), 242-248.
- Puspita, E. (2018). Efektivitas Penggunaan Media CD Interaktif terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1-12.
- Pratama, D. R. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran compact disk interaktif (CDI) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD. *Jurnal Edukasi Matematika*, 6(1), 9-16.
- Mawardi, N. (2017). Pengaruh penggunaan compact disk interaktif (CDI) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(11), 1-10.
- Prasetyo, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 29-36.
- Sutarto, H. (2016). Pengaruh penggunaan media pembelajaran CD interaktif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 35(2), 282-290.