

**PENGARUH PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA KOMPUTER DAN
MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
(*Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Negeri 2 Dumai*)**

TESIS



**Oleh :
ARNI ISWARI
NIM 1114**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

ABSTRAK

Arni Iswari. 2010. Pengaruh Pembelajaran dengan Media Komputer dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Dumai, Propinsi Riau. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap :(1) Perbedaan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa yang diajar dengan media komputer dan siswa yang diajar dengan media sederhana; (2) Perbedaan hasil belajar mata pelajaran matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi yang diajar dengan media komputer dan hasil belajar mata pelajaran matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi yang diajar dengan media sederhana; (3) Perbedaan hasil belajar mata pelajaran matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah yang diajar dengan media komputer dan hasil belajar mata pelajaran matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah yang diajar dengan media sederhana; (4) Ada tidaknya interaksi antara media komputer dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 2 Dumai. Sampel penelitian dipilih secara random. Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Dumai terdiri dari 5 kelas. Dari hasil undian yang dilakukan diperoleh kelas X5 dengan jumlah 34 orang sebagai kelas kontrol dan kelas X2 dengan jumlah 34 orang sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini adalah penelitian Quasi Eksperimen dengan desain penelitian faktorial 2x2 dan diselenggarakan pada semester II tahun pelajaran 2009/2010. Data dikumpulkan melalui angket yang disusun berpedoman kepada skala Likert dengan alternatif jawaban SL, SR, KD, JR dan TP, serta tes hasil belajar. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji-t dan Anava. Hasil analisis data menunjukkan bahwa :(1) hasil belajar mata pelajaran matematika siswa yang diajar dengan media komputer memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan media sederhana; (2) hasil belajar mata pelajaran matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi yang diajar dengan media komputer lebih tinggi dari pada hasil belajar mata pelajaran matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi yang diajar dengan media sederhana; (3) hasil belajar mata pelajaran matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah yang diajar dengan media komputer lebih tinggi dari pada hasil belajar mata pelajaran matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah yang diajar dengan media sederhana; (4) tidak terdapat interaksi antara media komputer dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika.

ABSTRACT

Arni Iswari . 2010. The effect of using Computer Media and Learning Motivation on Learning Achievement in Mathematics class X in SMA Negeri 2 Dumai, Riau. Thesis. Graduate Program of State University Padang.

The goals of this research are to reveal: (1) Difference of learning achievement of the students in mathematics subject who were taught by using the computer media and those who were taught by using the simple media; (2) Difference of the students with high learning motivation and who were taught by using computer media and learning achievement in mathematics subjects compared to those who were taught by using the simple media; (3) Difference of the students with low learning motivation who were taught by using computer media and learning achievement in mathematic subjects than those with low learning motivation and were taught by using the simple media; and (4) interaction between learning computer media with learning motivation towards learning achievement in mathematics subjects.

The population of this research was the first years of the students of SMA Negeri 2 Dumai. By using sample random sampling technique, the researcher chose 34 students of class X5 as control group and 34 students of class X2 as experimental group.

The research was the quasi-experiment with the 2x2 factorial study conducted in the second semester of the academic year of 2009/2010. The data were collected using the Likert Scale with the alternative answer of SL, SR, KD, JR and TP and achievement test. The collected data were analysed by employing the t-test and anava.

The data analysis showed that : (1) The learning achievement of the students in mathematics subject who were taught by using the computer media was higher those who were taught by using the simple media; (2) The students with high learning motivation and who were taught by using computer media had better learning achievement in mathematics subjects compared to those who were taught by using the simple media; (3) The students with low learning motivation who were taught by using computer media had better learning achievement in mathematic subjects than those with low learning motivation and were taught by using the simple media; and (4) There was an no interaction between learning computer media with learning motivation towards learning achievement in mathematics subjects.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran dengan Media Komputer dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas x di SMA Negeri 2 Dumai”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Maret 2010

Saya yang menyatakan,

Arni Iswari

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tesis yang diberi judul **“Pengaruh Pembelajaran dengan Media Komputer dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Dumai”**

Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi program pascasarjana Universitas Negeri Padang. Dalam melakukan penelitian dan penyusunan tesis ini khususnya dan selama pendidikan umumnya penulis banyak menerima bimbingan, arahan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Prof.Dr.H.Mukhaiyar,M.Pd, Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.
2. Prof.Dr. Suparno.M.Pd, Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan sekaligus pembimbing I, atas bimbingan, arahan dan persetujuan atas tesis ini.
3. Dr.Nurhijrah Gestituati,M.Pd, selaku pembimbing II Yang telah bersedia membimbing dan memberikan petunjuk dalam penulisan ini.
4. Prof. H. Abizar, Dr. Ridwan, M. Sc., Ed, dan Dr. Jasrial,M.Pd, selaku dosen penguji dan sebagai nara sumber yang telah memberikan saran yang konstruktif dalam rangka penyempurnaan tesis ini.

5. Drs. Heppi Syuryani, Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Dumai dan majelis guru yang telah membantu dan memberikan dorongan selama penelitian.
6. Bapak dan Ibu dosen program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah membimbing dan mendorong penulis selama studi di PPs Universitas Negeri Padang hingga selesainya tesis ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah banyak memberikan bantuan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini.
8. Wan Yusnasusila, S.Pd yang bersama dengan saya dalam penyusunan hasil penelitian saya.
9. Papa Arifin Djudin, mama Alberwarneri dan anakku tercinta Citra Lestari Indarwati yang telah berkorban baik waktu, tenaga dan perhatiannya.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap perbaikan mutu pendidikan khususnya pada pelajaran matematika, amin.

Padang, Maret 2010

Penulis

Arni Iswari

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Hasil Belajar Matematika	9
a. Hasil Belajar	9
b. Pembelajaran Matematika	11
2. Media Pembelajaran	14
a. Media Komputer	22
b. Media Sederhana	24
3. Motivasi Belajar	25
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	27

1. Perbedaan pembelajaran Media Komputer dan Media Sederhana	27
2. Perbedaan Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Media Komputer dan Media Sederhana	27
3. Interaksi Media Komputer dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar	28
D. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis, Waktu dan Tempat Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sampel	31
C. Definisi Operasional	32
D. Rancangan Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
1. Tes	34
2. Angket	35
F. Instrumen Penelitian	36
a. Penyusunan Instrumen	37
b. Ujicoba Instrumen	37
c. Analisis Hasil Ujicoba	38
G. Hipotesis Statistik	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Penelitian	49
B. Uji Persyaratan Analisis	56
C. Pengujian Hipotesis	60
D. Pembahasan	65

E. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi	70
C. Saran – saran	70
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Matematika Kelas x tahun 2008/2009	2
2. Nilai Rata – rata Matematika Kelas x tahun 2009/2010	31
3. Rancangan Penelitian	33
4. Rancangan Perlakuan	33
5. Kisi – kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa	36
6. Distribusi Frekwensi Data Motivasi Kelompok Media Komputer	49
7. Distribusi Frekwensi Data Motivasi Kelompok Media Sederhana	50
8. Distribusi Frekwensi Hasil Belajar Siswa Kelompok Media Komputer	53
9. Distribusi Frekwensi Hasil Belajar Siswa Kelompok Media Sederhana	54
10. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar dan Hasil Belajar	57
11. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Kelompok Siswa dengan Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah yang Diajar dengan Media Komputer dan Media Sederhana	57
12. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kelompok Siswa dengan Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah yang Diajar dengan Media Komputer dan Media Sederhana	58
13. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa yang Diajar dengan Media Komputer dan Media Sederhana	59
14. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah Siswa yang Diajar dengan Media Komputer dan Media Sederhana dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Motivasi Tinggi dan Rendah yang Diajar dengan Media Komputer dan Media Sederhana	60

15. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 1	61
16. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 2	62
17. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 3	63
18. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis 4	64
19. Daftar Anava Interaksi Media Komputer dan Motivasi Belajar	64
20. Daftar Nilai Rata – rata Hasil Belajar Matematika	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Dale	19
2. Kerangka Konseptual	29
3. Histogram Data Motivasi Belajar Kelompok Media Komputer	50
4. Histogram Data Motivasi Belajar Kelompok Media Sederhana	51
5. Histogram Data Hasil Belajar Kelompok Media Komputer	53
6. Histogram Data Hasil Belajar Kelompok Media Sederhana	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Persiapan Pembelajaran Media Komputer	75
2. Standar Ketuntasan Belajar Minimum	122
3. Kisi – Kisi Instrumen Tes dan Motivasi Belajar	123
4. Angket Ujicoba Motivasi Belajar	125
5. Soal Ujicoba Tes Hasil Belajar	128
6. Data Hasil Ujicoba Angket dan Hasil Belajar	136
7. Analisis Validitas Angket Ujicoba Motivasi Belajar	144
8. Analisis Reliabilitas Angket Ujicoba Motivasi Belajar	147
9. Analisis Ujicoba Tes Hasil Belajar	152
10. Reliabilitas Butir Ujicoba Tes Hasil Belajar	154
11. Angket Penelitian Motivasi Belajar	155
12. Soal Penelitian Tes Hasil Belajar	158
13. Data Penelitian	165
14. Skor Mentah Motivasi Belajar dan Tes Hasil Belajar	169
15. Skor Motivasi Belajar Tinggi dan Rendah yang Diajar dengan Media Komputer dan Media Sederhana	171
16. Skor Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelompok Tinggi dan Rendah yang Diajar dengan Media Komputer dan Media Sederhana	172
17. Uji Normalitas	173
18. Uji Homogenitas	185
19. Uji Hipotesis	189

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dimulai dari sekolah dasar dan membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Syahyenni (2008:28), tujuan pembelajaran matematika yaitu: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas,2006).

Berdasarkan tujuan di atas pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk perbaikan dan pembaharuan sistem pendidikan seperti perbaikan buku paket, penyempurnaan kurikulum, dengan meningkatkan kemampuan guru melalui penataran. Meskipun demikian, hasil belajar siswa masih rendah khususnya pada pelajaran matematika. Hal ini merupakan masalah bagi pengajar untuk memilih metode mengajar yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga menimbulkan minat dan motivasi bagi siswa untuk berprestasi yang juga akan mendukung terhadap hasil belajar matematika. Berkaitan dengan hasil belajar, berdasarkan hasil yang diperoleh pada mata pelajaran matematika kelas X SMA Negeri 2 Dumai tahun pelajaran 2008/2009 diperoleh bahwa hasil belajar matematika siswa pada semester genap 2008/2009 masih rendah khususnya pada materi pokok ruang dimensi tiga. Hal ini didasarkan dari ketercapaian kompetensi masih di bawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Berikut ini adalah daftar tingkat ketuntasan belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Dumai pada semester genap tahun pelajaran 2008/2009.

Tabel 1: Hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 2 Dumai pada semester genap tahun pelajaran 2008/2009 :

No	Pokok Bahasan	Persentasi Siswa Yang Mencapai KKM
1.	Perbandingan dan Fungsi Trigonometri	92,1%
2.	Logika Matematika	92,7%
3.	Dimensi Tiga	34,5%

Dari tabel di atas terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa masih rendah. Penyebab rendahnya hasil pembelajaran matematika siswa adalah kurangnya kemampuan siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Karena materi dimensi tiga sangat sulit dibandingkan dengan materi matematika kelas X yang lainnya dan pelajaran dimensi tiga disampaikan oleh guru selama ini menggunakan media sederhana yang cara penyampaian kurang menarik siswa.

Pembelajaran selama ini menggunakan media sederhana seperti papan tulis dalam menggambar bangun ruang sulit untuk menunjukkan ke siswa mana yang perpotongan setengah ataupun yang duapertiga, karena dalam gambar manual kelihatannya seperti setengah padahal duapertiga. Dengan menggunakan alat peraga berupa balok, kubus ataupun lainnya, sulit guru menunjukkan kepada siswa yang mana proyeksi atau sudut antar bidang dan lainnya. Meskipun siswa mengatakan mengerti ketika ditanya oleh gurunya, dan mengerjakan soal latihan dengan baik kemungkinan besar siswa bisa melihat jawabannya kepada siswa yang lebih pintar dari yang lain, tetapi ketika diambil ulangan dapat dilihat siswa yang dibawah nilai KKM lebih banyak daripada siswa yang di atas nilai KKM.

Metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru inilah sangat berpengaruh terhadap hasil proses belajar mengajar yang dilihat dari tabel 1 di atas. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mencoba untuk mengatasinya dengan cara menerapkan penerapan model pembelajaran langsung dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

Komputer bisa menghadirkan benda-benda untuk dijadikan contoh dalam bentuk gambar atau animasi yang lebih menarik dan berkesan, sehingga pembelajaran bisa dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu media pembelajaran bisa mempercepat proses pembelajaran.

Arends dalam Trianto (2009:41), model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu dan pengetahuan deklaratif yaitu pengetahuan tentang sesuatu, yang diajarkan selangkah demi selangkah dan pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan bagaimana melakukan sesuatu yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dan mempermudah siswa untuk menyerap apa yang disampaikan guru. Hujair (2009:4) menyatakan media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap konsep matematika diantaranya :

1. Penggunaan media dengan alat peraga yang selama ini diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika belum mampu meningkatkan aktivitas, motivasi belajar dan hasil belajar siswa
2. Perlunya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan mampu merangsang aktivitas positif, motivasi belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa
3. Pengetahuan guru yang masih rendah terhadap media pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang berkembang dengan baik
4. Perlunya penggunaan media yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika
5. Siswa sering lupa konsep – konsep yang sudah dipelajari baik dalam bentuk rumusan maupun dalam mengerjakan soal - soal
6. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk bertanya dan mengerjakan soal ke depan kurang
7. Pemahaman materi yang dipelajari belum mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan
8. Siswa cenderung merasa bosan dalam belajar matematika karena tidak tertariknya bahan pelajaran tersebut

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika, pada siswa SMA Negeri 2 Dumai maka penelitian ini dibatasi pada perlunya penggunaan media yang dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika

Dalam penulisan ini penulis sudah meneliti Pengaruh pembelajaran dengan media komputer dan motivasi terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Dumai.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media sederhana ?
2. Apakah hasil belajar matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi diajar dengan menggunakan media komputer lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika kelompok siswa dengan motivasi tinggi yang diajar menggunakan media sederhana ?
3. Apakah hasil belajar matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah diajar dengan menggunakan media komputer lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar matematika kelompok siswa dengan motivasi rendah yang diajar menggunakan media sederhana?

4. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran menggunakan media komputer dan motivasi siswa terhadap hasil belajar matematika siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan :

1. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan media komputer dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media sederhana.
2. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar tinggi diajar dengan menggunakan media komputer dengan hasil belajar matematika kelompok siswa dengan motivasi tinggi yang diajar menggunakan media sederhana.
3. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika kelompok siswa dengan motivasi belajar rendah diajar dengan menggunakan media komputer dengan hasil belajar matematika kelompok siswa dengan motivasi rendah yang diajar menggunakan media sederhana.
4. Ada tidaknya interaksi antara pembelajaran menggunakan media komputer dan motivasi siswa terhadap hasil belajar matematika siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Siswa : dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui penggunaan media komputer yang lebih efektif

2. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Dumai : memberikan masukan dalam rangka meningkatkan mutu dan ketuntasan pembelajaran mata pelajaran matematika
3. Guru lain : membantu guru untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan mengajar mata pelajaran matematika dengan menggunakan media komputer dan memberikan masukan kepada guru lain untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media komputer
4. Peneliti lain : memberi masukan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut dalam rangka pengembangan media pembelajaran yang efektif.