

## **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Hypnoteaching* Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Siswa di MTs Al-Washliyah Gading Kota Tanjungbalai**

**Enny Akhvina<sup>1\*</sup>, Hasratuddin<sup>2</sup>, Madyunus Salayan<sup>3</sup>**

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah; Jl. Garu II No. 93 Medan, Indonesia <sup>1,2,3</sup>

\* Korespondensi Penulis, Email : [ennyakhvina23@gmail.com](mailto:ennyakhvina23@gmail.com), Telp: +6285260524449

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan bahan ajar berbasis *hypnoteaching* pada materi lingkaran 2) Mengetahui hasil uji kelayakan pengembangan bahan ajar *hypnoteaching* pada materi lingkaran, penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D. Penelitian dilaksanakan di MTs Al Washliyah Gading Kota Tanjungbalai, Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan angket motivasi. Berdasarkan hasil tes hasil belajar yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata pada tahap uji pengembangan I adalah 77,98 dengan ketuntasan klasikal sebesar 42%, dan terjadi peningkatan pada uji pengembangan II yaitu dengan rata-rata 86,37 dengan 94% ketuntasan klasikal, Untuk tingkat motivasi mengalami peningkatan pada saat uji pengembangan I diperoleh nilai rata-rata penilaian angket motivasi siswa sebesar 59,26 dan pada saat uji pengembangan II mengalami peningkatan sebesar 24 nilai menjadi 83,50. ketercapaian tujuan pembelajaran 75%; dan respon siswa positif mencapai 42% positif dan 53% dinyatakan sangat positif, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pengembangan bahan ajar berbasis *hypnoteaching* pada materi lingkaran dinyatakan efektif untuk dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Al Washliyah Gading Kota Tanjung Balai.

**Kata Kunci** : *hypnoteaching*; Hasil Belajar; Motivasi Belajar.

## ***Development of Hypnoteaching-Based Teaching Materials to Improve Student Mathematics Learning Results and Motivation at MTs Al-Washliyah Gading, Tanjungbalai City***

### **Abstract**

This research aims to: 1) Develop hypnoteaching-based teaching materials on circle material. 2) Find out the results of the feasibility test for developing hypnoteaching teaching materials on circle material. This research uses R&D development research. The research was carried out at MTs Al Washliyah Gading, Tanjungbalai City. Data was collected using learning outcomes tests and motivation questionnaires. Based on the results of the learning outcomes tests that have been carried out, the average score in the development test stage I is 77.98 with classical completeness of 42%, and there is an increase in the second development test, namely with an average of 86.37 with 94% classical completeness. The level of motivation increased during the first development test. The average score for the student motivation questionnaire assessment was 59.26 and during the second development test, the average score increased by 24 to 83.50. achievement of learning objectives 75%; and positive student responses reached 42% positive and 53% were stated to be very positive, so it can be concluded that the development of hypnoteaching-based teaching materials in circle material was declared effective in increasing the mathematics learning results and motivation of class VIII students at MTs Al Washliyah Gading, Tanjung Balai City.

**Keywords**: hypnoteaching; Learning outcomes; Motivation to learn.

## PENDAHULUAN

Kualitas masyarakat yang ada disebuah negara dapat menentukan pergerakan sebuah negara, untuk menciptakan itu maka cara yang paling dibutuhkan adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu aset terpenting bagi kemajuan suatu bangsa, oleh sebab itu semua warga negara Indonesia di harapkan dapat mengikuti jenjang pendidikan, dari yang paling dasar hingga keperguruan tinggi, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan masa depan suatu negara.

Pembelajaran matematika adalah salah satu bidang ilmu yang memegang peranan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika dalam pemendikbud (2014: 58) menyatakan “(1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar 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 masalah atau keadaan; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu, memiliki rasa ingin tahu, perhatian, minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah.”

Dalam tujuan pembelajaran ini, membangun percaya diri siswa, sikap rasa ingin tahu, pemecahan masalah, sikap menghargai, perhatian, ulet minat, menjadi beberapa tujuan pembelajaran matematika yang ingin dicapai. Berbagai permasalahan dalam kehidupan dapat dipecahkan dengan menggunakan konsep-konsep matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru matematika kelas 8 MTs Al Washliyah Gading Kota Tanjungbalai diperoleh keterangan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika belum mencapai hasil optimal. Didalam mengikuti pelajaran matematika, motivasi belajar siswa masih relatif rendah, siswa masih kurang percaya diri bahwa diri mereka bisa menyelesaikan persoalan yang diberikan tapi rasa kurang percaya diri dan tekanan dari dalam diri ingin memperoleh nilai yang bagus membuatnya tidak yakin pada jawaban sendiri sehingga membuatnya terlalu bergantung pada temannya, dan ketika guru memberikan soal yang agak berbeda dari apa yang dicontohkan, yang menurutnya sulit akan membuatnya putus asa dan berhenti untuk tidak mengerjakannya lagi atau menunggu jawaban dari temannya, dan ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di dalam kelas 8 MTs Al Washliyah Gading Kota Tanjungbalai, diperoleh bahwa bahan ajar yang digunakan guru maupun siswa pada proses pembelajaran di kelas berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada umumnya LKS yang digunakan tidak interaktif karena komunikasi hanya satu arah. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami konsep dan kesulitan dalam memecahkan masalah terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, LKS

yang digunakan oleh guru dan siswa tidak menekankan pada pemahaman konsep, tidak bersifat visual, tampilan serta warna gambar yang disajikan dalam LKS tersebut tidak menarik, sehingga mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang memiliki unsur gambar. Oleh karena itu, guru dan siswa membutuhkan sebuah bahan ajar yang interaktif yang lengkap baik dari segi materi, contoh soal maupun latihan soal terutama untuk materi yang bersifat abstrak maupun visual, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep terhadap materi yang disajikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan juga terlihat beberapa siswa tampak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena pemikiran mereka mungkin terpecah pecah dengan masalah yang menimpa mereka baik yang datang dari luar seperti permasalahan di rumah dengan teman atau dengan guru atau bahkan dari dalam dirinya, yang membuatnya tidak fokus dalam pembelajaran sehingga siswa lebih asyik mengobrol dengan teman sebangkunya dari pada mendengarkan penjelasan guru.

Hal lain yang teramati sebagai penyebab pembelajaran tidak tuntas adalah kegiatan pembelajaran hanya mampu diikuti oleh siswa yang pintar-pintar saja, hal ini dapat dilihat pada interaksi siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam menjawab pertanyaan dari guru dan dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru, hanya siswa pintar saja yang terlihat aktif mengerjakannya sementara siswa yang kemampuannya rendah hanya diam menunggu jawaban dari temannya dari sini dapat kita ketahui motivasi belajar dalam diri siswa kurang.

Berkenaan dengan interaksi siswa dengan guru, meskipun guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami, namun masih banyak siswa tampak enggan bertanya pada guru. Jadi, interaksi siswa dan guru sangat rendah.

Dalam hal menyampaikan materi pelajaran, yang dimulai dengan menjelaskan materi, memberikan contoh dan dilanjutkan dengan latihan soal, ketika guru memberikan soal yang agak berbeda terlihat anak-anak tidak dapat menyelesaikan hingga akhirnya guru yang menyelesaikannya, sehingga dalam kegiatan pembelajaran hanya guru yang aktif. Jadi, guru cenderung bersifat monoton dalam pembelajaran.

Pembelajaran matematika yang dilaksanakan lebih cenderung pada pencapaian target materi atau isi materi buku yang dijadikan panduan, dari pada pemahaman siswa akan materi yang diajarkan akibatnya potensi kecerdasan yang ada pada peserta didik tidak tergali dengan baik.

Kondisi pembelajaran yang seperti ini harus diperbaiki agar tidak berkelanjutan, karena dapat menimbulkan dampak negatif yang dapat menghambat kelancaran proses belajar mengajar. Tersedianya media merupakan hal penting untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain digunakan untuk merangsang kegiatan belajar siswa.

Bahan ajar sebagai salah satu media pembelajaran, serta mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai acuan bagi siswa dan guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Bagi siswa, bahan ajar menjadi bahan acuan yang diserap isinya dalam proses sehingga dapat menjadi pengetahuan. Sedangkan bagi guru, bahan ajar menjadi salah satu acuan penyampaian ilmu kepada siswa.

Berdasarkan dari berbagai permasalahan di atas, patut bagi guru untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung dalam proses pembelajaran. Sebagai guru kita ditugaskan untuk mengenali karakter dan keunikan yang dimiliki peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang menarik agar peserta didik kita bisa menerima pelajaran dengan baik, oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang aktif dan menarik untuk yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif, yang dapat membuat siswa mandiri dan percaya akan kemampuan yang dimilikinya.

Dengan penggunaan model pembelajaran yang aktif dan menarik diharapkan siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, sehingga siswa akan mudah untuk menerima dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru dengan baik, dan membuat mereka termotivasi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan kemampuan yang siswa miliki, dan dengan begitu hasil belajar siswa akan meningkat. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka permasalahan tersebut lebih cocok di atasi dengan model pembelajaran *hypnoteaching*.

Nurcahyo (dalam Hajar, 2012: 75) yang menyatakan “*hypnoteaching* berasal dari kata *hypnosis* dan *teaching*. *Hypnosis* sendiri adalah seni berkomunikasi untuk mempengaruhi seseorang, sehingga mengubah tingkat kesadarannya, yang

dicapai dengan cara menurunkan gelombang otak dari *betha* menjadi *alpha* atau *theta*. Sedangkan *teaching* adalah mengajar. dari sini, kemudian bisa diartikan bahwa *hypnoteaching* adalah seni berkomunikasi dalam mengajar dengan jalan memberikan sugesti agar para siswa menjadi lebih cerdas. Melalui sugesti yang diberikan, diharapkan mereka tersadar dan tercerahkan bahwa ada potensi luar biasa yang selama ini belum pernah peserta didik optimalkan dalam pembelajaran.

*hypnoteaching* adalah suatu proses seorang guru mampu menggunakan bahasa bahasa yang dapat membuat rileks dan nyaman siswa dengan intonasi teratur yang maknanya persuasif penuh bujukan dilihat baik dari kualitas vokal maupun pilihan kata-katanya yang tidak boleh menggunakan kata “akan” dan bermakna negatif seperti “tidak dan jangan”. Ketika siswa berada dalam keadaan otak *alpha*, saat itu guru memasukkan afirmasi positif atau sugesti positif kepada pikiran bawah sadar siswa.

Model pembelajaran *hypnoteaching* ini dapat menumbuhkan motivasi dan rasa percaya diri pada peserta didik akan kemampuan yang dia miliki dengan pembelajaran yang menyenangkan, dan membuatnya tidak menyerah untuk mencoba kembali apabila dia melakukan kesalahan dan ketika dia terus melakukan kesalahan maka dia akan diberikan bimbingan sampai dia berhasil dan itu akan membuat peserta didik akan merasa puas dengan belajarnya dan akan membuat para peserta didik termotivasi untuk bersaing sehat dalam mencapai pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini dikategorikan ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Development research*) dengan menggunakan pengembangan bahan ajar berbasis model pembelajaran Thiagarajan 4-D (*Four-D Models*) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *hipnoteaching* ini adalah Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan bahan ajar pembelajaran matematika.

Pada tahap Pendefinisian (*define*) dilakukan mengacu pada kondisi yang ada di lapangan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas VIII MTs Al Washliyah Gading Kota Tanjungbalai.

Pada tahap Tahap Perancangan (*Design*) yang dilakukan adalah menyusun tes hasil belajar matematika siswa, merancang media yang akan digunakan,

Pada tahap pengembangan untuk menghasilkan produk maka dilakukan tahap uji validasi untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid. Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan.

Pada Tahap Penyebaran (*desseminate*) dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik

Penelitian ini dilakukan di MTs Al Washliyah Gading Kota Tanjungbalai,

dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII yang berjumlah 36 orang.

Instrumen dan teknik pengumpulan yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari 1) lembar validasi RPP serta bahan ajar yang digunakan untuk mengukur kevalidan RPP dan bahan ajar, 2) lembar tes hasil belajar matematika siswa, tes digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, 3) lembar validasi angket motivasi belajar matematika siswa, Angket ini digunakan untuk mengukur dan mengetahui motivasi belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran *hipnoteaching*. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah jenis *checklist*. Angket ini diberikan kepada siswa, namun pengisiannya dibimbing oleh guru tanpa ada intervensi dari guru. dan 4) Lembar observasi respon siswa, Angket responden siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar matematika berbasis *hypnoteaching*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang bersifat kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka-angka yang diperoleh melalui angket-angket penilaian produk menggunakan skala likert berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada setiap pertanyaan dalam angket. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penelitian produk pengembangan sebagai berikut

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan/kevalidan

$\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh validator

$\sum xi$  : jumlah skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan dan kevalidannya menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut

**Tabel I**  
**Kualifikasi Tingkat Kelayakan**  
**Berdasarkan Persentase**

| Persentase (%)                  | Tingkat Kevalidan   | Keterangan      |
|---------------------------------|---------------------|-----------------|
| $84\% < \text{skor} \leq 100\%$ | Sangat Valid        | Tidak Revisi    |
| $68\% < \text{skor} \leq 84\%$  | Valid               | Tidak Revisi    |
| $52\% < \text{skor} \leq 68\%$  | Cukup Valid         | Sebagian Revisi |
| $36\% < \text{skor} \leq 52\%$  | Kurang Valid        | Revisi          |
| $20\% < \text{skor} \leq 36\%$  | Sangat Kurang Valid | Revisi          |

(Sumber, B.Subandi, dkk, 2012 : 26-23)

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 65, maka bahan ajar yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar di sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum perangkat pembelajaran diuji cobakan, perangkat pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti terlebih dahulu divalidasikan kepada tiga orang validator untuk memvalidasikan seluruh perangkat pembelajaran yang telah disusun. Validator yang melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari tiga Dosen Matematika di UMN, diantaranya Ketua Prodi Pendidikan Matematika Pasca

Sarjana UMN yaitu bapak Abdul Mujib, lalu dosen pasca sarjana Pendidikan Matematika UMN yaitu bapak S. Arriswoyo dan terakhir merupakan dosen S1 pendidikan matematika UMN yaitu ibu Ramadhani, M.Pd.

Penilaian rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan validator meliputi 7 aspek diantaranya identitas mata pelajaran, rumusan indikator dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pemilihan pendekatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, pemilihan sumber belajar dan penilaian hasil belajar, dimana dari aspek diatas terdapat 15 indikator yang divalidator, diantaranya:

1. Kejelasan dan Kelengkapan Identitas
2. Ketepatan Alokasi Waktu
3. Kejelasan Rumusan Indikator dan Tujuan dengan SK dan KD
4. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran
5. Kesesuaian dengan Kemampuan dan Kebutuhan Belajar Siswa
6. Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran
7. Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran
8. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa
9. Kesesuaian dengan Standar Proses
10. Kesesuaian dengan metode pembelajaran *hypnoteaching*
11. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran
12. Kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran
13. Kesesuaian sumber belajar dengan Karakteristik siswa
14. Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran
15. Keberadaan dan Kejelasan Prosedur Penilaian

Berdasarkan tabel tingkat kelayakan, maka dapat diketahui dari lampiran bahwa tingkat kelayakan penilaian rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis *hypnoteaching* yang telah dilakukan oleh validator atau para ahli maka diperoleh keterangan valid atau tidak validnya rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dikembangkan sebagai berikut:

**Tabel II**  
**Hasil Validasi Para Ahli Terhadap Pengembangan Rpp Berbasis *Hypnoteaching***

| ASPEK YANG DIAMATI | RERATA SKOR | KET          |
|--------------------|-------------|--------------|
| I-1                | 99.167      | Sangat Valid |
| I-2                | 86.667      | Sangat Valid |
| I-3                | 91.667      | Sangat Valid |
| I-4                | 86.667      | Sangat Valid |
| I-5                | 90          | Sangat Valid |
| I-6                | 93.333      | Sangat Valid |
| I-7                | 93.333      | Sangat Valid |
| I-8                | 90          | Sangat Valid |
| I-9                | 91.111      | Sangat Valid |
| I-10               | 90          | Sangat Valid |
| I-11               | 93.333      | Sangat Valid |
| I-12               | 93.333      | Sangat Valid |
| I-13               | 86.667      | Sangat Valid |
| I-14               | 82.222      | Valid        |
| I-15               | 73.333      | Valid        |

Maka dari uji validasi yang telah dilakukan oleh validator dapat disimpulkan bahwa rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) valid dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi kecil.

Penilaian bahan ajar yang dilakukan validator meliputi 3 aspek diantaranya aspek kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan

kegrafikaan, dengan 33 butir penilaian. Dalam melakukan revisi, peneliti mengacu pada hasil diskusi dengan mengikuti saran-saran serta petunjuk validator. Maka di peroleh penilaian bahan ajar pembelajaran matematika berbasis *hypnoteaching* pada materi lingkaran yang telah dilakukan oleh validator atau para ahli sebagai berikut:

**Tabel III**  
**Hasil Validasi Para Ahli Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Hypnoteaching***

| ASPEK YANG DIAMATI    | RERATA SKOR | TINGKAT KEVALIDAN |
|-----------------------|-------------|-------------------|
| Kelayakan Bahasa      | 82.86       | Valid             |
| Kelayakan Penyajian   | 83.75       | Valid             |
| Kelayakan Kegrafikkan | 84.667      | Sangat Valid      |

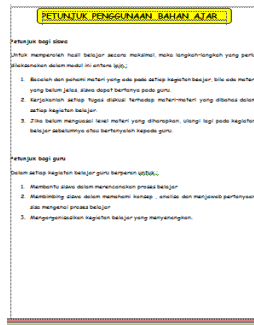
Maka dari uji validasi yang telah dilakukan oleh validator dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *hypnoteaching* valid dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi kecil.

Untuk media bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah bahan ajar pada materi lingkaran yang sudah direvisi berdasarkan saran para validator ahli, bahan ajar tersebut berisikan diantaranya adalah:

#### a. Cover Bahan ajar



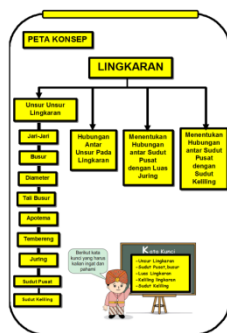
## b. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar



## c. KI, KD Dan Indikator Yang Terdapat Didalam Bahan Ajar



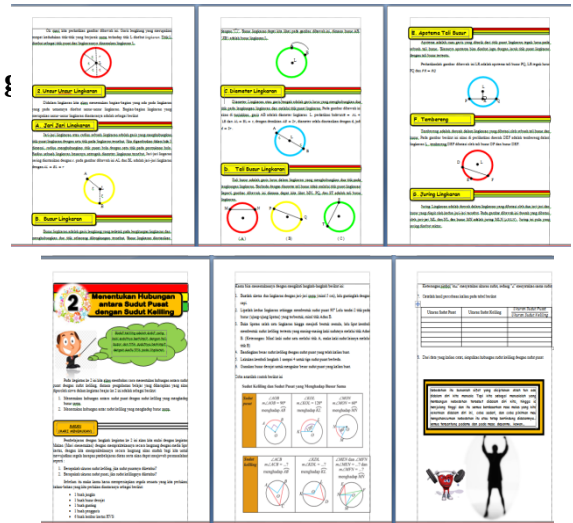
## d. Peta Konsep



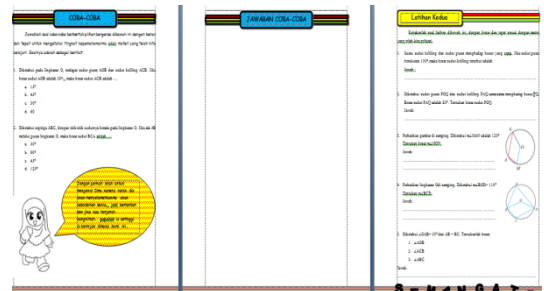
## e. Mengenal Lingkaran dalam kehidupan sehari-hari



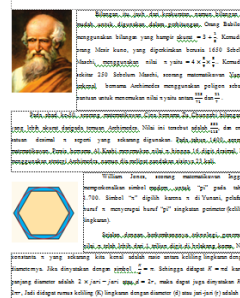
## f. Pembahasan Materi Lingkaran



## h. Ada tes Coba-Coba Untuk melatih pemahaman siswa dan Ada soal Latihan Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa



## i. Belajar Sejarah Matematika akan menambah wawasan peserta didik



Setelah melakukan validasi maka dilakukan uji pengembangan tahap I, Berdasarkan hasil tes pengembangan I dilaksanakan setelah diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 77,98 dengan jumlah 15 siswa yang mencapai ketuntasan belajar

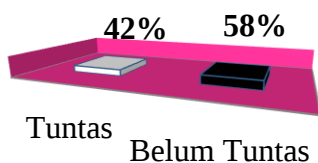
individual (nilainya  $\geq 75$ ) dan 21 orang siswa belum tuntas dengan nilai  $\leq 75$  dengan persentase klasikal sebesar 42%.

- Persentase Ketuntasan Klasikal =  $\frac{15}{36} \times 100\% = 42\%$

**Tabel IV**  
**Persentase ketuntasan klasikal uji pengembangan 1**

| Skor   | Kategori     | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------|--------------|--------------|------------|
| 75-100 | Tuntas       | 15           | 42%        |
| <75    | Belum Tuntas | 21           | 58%        |
| Jumlah |              | 36           | 100%       |

**Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Uji Pengembangan I**

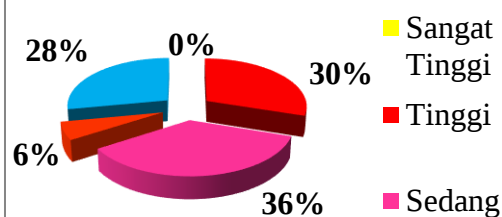


Dari penelitian yang telah dilakukan melalui lembar observasi motivasi belajar matematika siswa melalui pengembangan bahan ajar berbasis *hypnoteaching* diperoleh persentase nilai rata-rata motivasi belajar matematika siswa berbasis *hypnoteaching* adalah 59,26 dengan kriteria paling besar yaitu dengan jumlah siswa 13 orang siswa mencapai motivasi belajar dalam kategori sedang, 11 orang dengan kategori tinggi, 10 orang dengan kategori sangat rendah dan 2 orang dalam kategori rendah. Berikut disajikan tabel dan diagram persentase motivasi belajar matematika siswa.

**Tabel V**  
**Persentase hasil motivasi belajar matematika siswa pada uji pengembangan 1**

| NO    | KRITERIA RESPON | JUMLAH SISWA | PERSENTASE |
|-------|-----------------|--------------|------------|
| 1     | Sangat Tinggi   | 0            | 0%         |
| 2     | Tinggi          | 11           | 30%        |
| 3     | Sedang          | 13           | 36%        |
| 4     | Rendah          | 2            | 6%         |
| 5     | Sangat Rendah   | 10           | 28%        |
| TOTAL |                 | 36           | 100%       |

**Hasil Persentase Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Uji Coba I**



Setelah dilaksanakan uji pengembangan I, peneliti memperoleh nilai rata-rata siswa dalam menyelesaikan tes hasil belajar I pada tahap pengembangan I adalah 77,98. Dengan jumlah 15 siswa mencapai tingkat ketuntasan dan 21 siswa belum tuntas karena persentase klasikal yang diperoleh adalah 42%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut belum tuntas dalam peningkatan tes hasil belajar secara klasikal yaitu belum mencapai  $\geq 80\%$  keberhasilan tindakan. Sedangkan Nilai rata-rata siswa dalam hasil penilaian motivasi belajar matematika siswa pada tahap pengembangan I adalah 59,26. Dengan jumlah 13 siswa mencapai kategori sedang, 11 dengan kategori tinggi,

10 orang dengan kategori sangat rendah, dan 2 orang dengan kategori rendah.

Setelah adanya revisi pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan pada Uji Pengembangan I, peneliti kembali melakukan Uji Pengembangan tahap II terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk mengukur keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

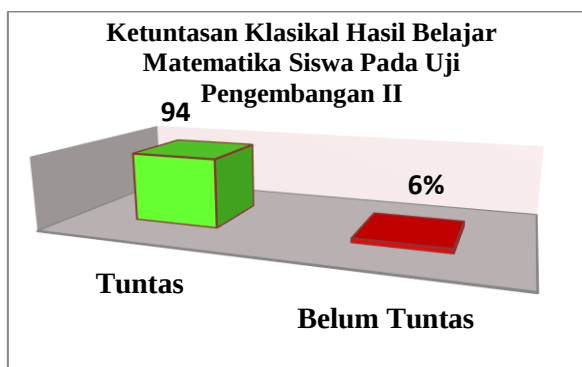
Dari analisis tes hasil belajar II yang dapat dilihat nilai rata-rata siswa adalah 86,375 dengan jumlah 34 siswa yang mencapai ketuntasan belajar (nilainya  $\geq 75$ ) dan 2 siswa belum tuntas dengan nilai  $\leq 75$  dengan persentase klasikal sebesar 94%.

- Persentase Ketuntasan Klasikal

$$= \frac{34}{36} \times 100\% = 94\%$$

**Tabel VI**  
**Persentase ketuntasan klasikal uji pengembangan II**

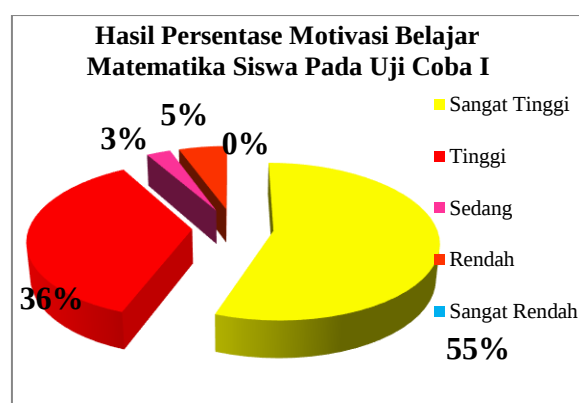
|        | Kategori     | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------|--------------|--------------|------------|
| 75-100 | Tuntas       | 34           | 94%        |
| <75    | Belum Tuntas | 2            | 6 %        |
| Jumlah |              | 36           | 100%       |



Dan untuk penilaian lembar observasi motivasi belajar matematika siswa diperoleh persentase nilai rata-rata motivasi belajar matematika siswa adalah 83,50 dengan kriteria paling besar yaitu dengan jumlah siswa 20 orang siswa mencapai motivasi belajar dalam kategori Sangat Tinggi, 13 orang dengan kategori tinggi, 2 orang dengan kategori rendah dan 1 orang dalam kategori sedang. Berikut disajikan tabel dan diagram persentase motivasi belajar matematika siswa.

**Tabel VII**  
**Persentase Hasil Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Uji Pengembangan II**

| NO    | KRITERIA RESPON | JUMLAH SISWA | PERSENTASE |
|-------|-----------------|--------------|------------|
| 1     | Sangat Tinggi   | 20           | 55%        |
| 2     | Tinggi          | 13           | 36%        |
| 3     | Sedang          | 1            | 3%         |
| 4     | Rendah          | 2            | 6%         |
| 5     | Sangat Rendah   | 0            | 0%         |
| TOTAL |                 | 36           | 100%       |



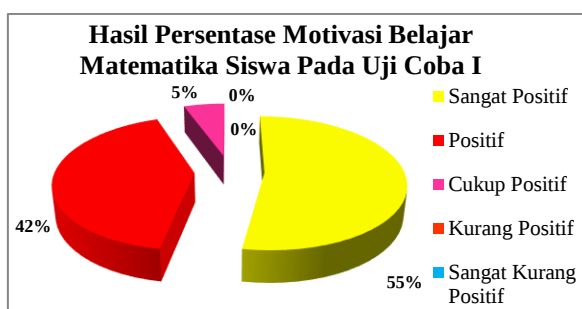
Berdasarkan pada hasil uji pengembangan I dan II yang menunjukkan peningkatan dengan semakin membaiknya kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan peneliti.

Untuk penilaian respon siswa yang diberikan perolehan data sebagai berikut.

**Tabel VIII**  
**Data Penilaian Respon Siswa Terhadap**  
**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis**  
***Hypnoteaching***

| NO           | KRITERIA RESPON | JUMLAH SISWA | PERSENTASE  |
|--------------|-----------------|--------------|-------------|
| 1            | Sangat Positif  | 19           | 53%         |
| 2            | Positif         | 15           | 42%         |
| 3            | Cukup Positif   | 2            | 5%          |
| 4            | Negatif         | 0            | 0%          |
| 5            | Sangat Negatif  | 0            | 0%          |
| <b>TOTAL</b> |                 | <b>36</b>    | <b>100%</b> |

Berdasarkan hasil penilaian respon siswa diperoleh nilai rata-rata yang diberikan siswa adalah 80 dan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa siswa memberikan respon positif 42% dan memberi respon sangat positif 53% terhadap bahan ajar berbasis *hypnoteaching* yang dikembangkan. Sehingga menunjukkan bahwa bahan ajar matematika berbasis *hypnoteaching* dapat dikatakan efektif dan dapat digunakan dengan baik dan siswa sangat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar matematika berbasis *hypnoteaching* yang dikembangkan.



## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan Peningkatan hasil belajar matematika siswa terlihat dari perolehan ketuntasan KKM dan peningkatan ketuntasan klasikal siswa kelas VIII MTs Al Washliyah Gading Kota Tanjungbalai, dimana pada saat uji pengembangan nilai rata-rata siswa adalah 77,98 dengan tingkat ketuntasan dari 36 siswa 15 siswa dinyatakan tuntas dan 21 siswa lagi dinyatakan tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar 42%, lalu diadakan refleksi untuk dilakukan revisi lalu diadakan Uji pengembangan lanjutan atau uji pengembangan II untuk menemukan adanya peningkatan hasil belajar siswa atau tidak, dari hasil analisis tes uji pengembangan II yang telah siswa lakukan diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 86,375 dengan jumlah 34 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan 2 siswa belum tuntas dengan persentase klasikal sebesar 94%. Maka diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari uji pengembangan I ke uji pengembangan II. Untuk tingkat motivasi mengalami peningkatan pada saat uji pengembangan I diperoleh nilai rata-rata penilaian angket motivasi siswa sebesar 59,26 dan pada saat uji pengembangan II mengalami peningkatan sebesar 24 nilai menjadi 83,50. Bahan ajar berbasis *hypnoteaching* yang dikembangkan ini dikatakan efektif ditinjau dari (1) ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah melebihi batas maksimal bahkan mencapai 94% dengan 34 siswa dinyatakan telah mencapai nilai ketuntasan, Karena telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar siswa secara klasikal dan mengalami peningkatan dari uji pengembangan I ke uji pengembangan II; (2) ketercapaian tujuan pembelajaran 75%; dan (3) waktu

pembelajaran dan (4) respon siswa positif 42% positif dan 53% dinyatakan sangat positif, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pengembananagan bahan ajar berbasis *hypnoteaching* pada materi lingkaran dinyatakan efektif untuk dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs Al Washliyah Gading Kota Tanjung Balai.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hajar, Ibnu. 2012. Hypnoteaching. Diva Press. Jogjakarta
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 58, Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs)