

THE IMPLEMENTATION OF *WHO WANTS TO BE A MILIONER* TO IMPROVE MOTIVATION OF STUDENT'S AT SMA PGRI PEKANBARU

Yasnita¹, Muhammad Nor², Syahril³

Email: yasnita661@gmail.com, Hp: 082383224411, mnoer_rs@yahoo.com, lelsyahril77@gmail.com

*Physics Education Study Program
Faculty of Teacher's Training and Education
University of Riau*

Abstract: *This research aimed to find out the improvement of the students motivation learning by applying strategy who wants to be a milioner. This research is a this study is a pre-experiment One Group Pretest-Posttest Design. The subject of this research is students class X at SMA PGRI Pekanbaru, total of 21 students. In this pre-experimental research design the data collection instrument used was a questionnaire of learning motivation of ARCS, where students are given a pretest first motivation questionnaire to see the students initial motivation level, After that given treatment by applying the strategy who wants to be a millionaire, then students are given a final motivation questionnaire. The data were analyzed descriptively to see the improvement of learning motivation. The result of this research, score motivation students increase of 19%. Where the average score of students initial motivation of 2.47 is at a low category, while the average score of final student motivation motivation of 2.94 is in the high category. Therefore, it can be concluded that the implementation of strategy who wants to be a milioner able to improve the motivation of students at SMA PGRI Pekanbaru*

Key Words: *Who Wants to be a Milioner, Motivation.*

PENERAPAN STRATEGI *WHO WANTS TO BE A MILIONER* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X SMA PGRI PEKANBARU

Yasnita¹, Muhammad Nor², Syahril³

Email: yasnita661@gmail.com, Hp: 082383224411, mnoer_rs@yahoo.com, lelsyahril77@gmail.com

Program Studi Pendidikan Fisika
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas X di SMA PGRI Pekanbaru dengan menerapkan strategi *Who Wants to be a Milioner*. Penelitian ini merupakan pra-eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas kelas X SMA PGRI Pekanbaru, yang berjumlah 21 siswa. Dalam rancangan penelitian pra-eksperimen ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket motivasi belajar ARCS, dimana siswa diberikan angket motivasi awal (*pretest*) terlebih dahulu untuk melihat tingkat motivasi awal siswa, setelah itu diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menerapkan strategi *who wants to be a milioner*, kemudian siswa diberikan angket motivasi akhir (*posttest*). Data dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan motivasi belajar. Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 19%. Dimana skor rata-rata motivasi awal belajar siswa sebesar 2,47 berada pada kategori rendah, sedangkan skor rata-rata motivasi akhir belajar siswa sebesar 2,94 berada pada kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *who wants to be a milioner* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X SMA PGRI Pekanbaru.

Kata Kunci : *Who Wants to be a Milioner, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kegiatan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan seharusnya mendorong manusia untuk terlibat dalam proses kearah yang lebih baik. Salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melakukan perubahan dan peningkatan dalam proses pembelajaran, maka perlu diadakan upaya dalam perbaikan pembelajaran (Wijanti Eka, 2013).

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*) (Dina Indriana, 2011). Sesuai dengan Permendikbud No. 65 tahun 2013 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran perlu diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk bersifat aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Fisika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. Hasil pembelajaran fisika dapat dipengaruhi oleh motivasi dari siswa. Baik itu motivasi internal maupun motivasi eksternal. Pembelajaran fisika dilakukan dengan berbagai upaya, yaitu salah satunya melalui peningkatan motivasi belajar. Dalam hal belajar siswa akan berhasil jika dalam dirinya sendiri ada kemauan untuk belajar dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan peningkatan motivasi belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar, dalam hal ini belajar fisika (Ghullam H dan Lisa Agustina, 2011)

Motivasi sebagai salah satu faktor psikologis dalam proses belajar memiliki makna sebagai dorongan mental yang menimbulkan adanya daya penggerak dalam diri siswa pada kegiatan belajar kemudian memelihara kelangsungan belajar dan memberikan arah pada pencapaian tujuan belajar (Sardiman, 2011). Pembelajaran yang mampu membuat siswa termotivasi adalah pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memberi tantangan (Sugihartono et. al, 2007).

Dimiyati dan Mudjiono (2006) menyatakan bahwa untuk meningkatkan proses belajar siswa, guru harus bisa memilih dan menerapkan cara pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar, maka memungkinkan terjadinya peningkatan motivasi belajar. Guru dituntut kreatif menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dalam belajar sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran. Seorang guru harus mengupayakan agar siswa aktif dalam proses belajar guna mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Salehuddin Yasin (2012) bahwa kualitas pembelajaran dapat dilihat dari aspek proses dan aspek hasil. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal diperlukan proses yang maksimal juga. Dalam proses pembelajaran peran guru sangat dominan, terutama metode mengajar guru. Alfian Helmi (2015) dalam penelitiannya memaparkan fenomena bahwa hampir semua guru dalam mengajar menggunakan metode ceramah. Selanjutnya Raisa Pradyta dkk (2013) dan Sahlan Tuah (2014), dalam penelitiannya menyatakan pengajaran dengan menggunakan metode ceramah bersifat monoton membuat peserta didik bosan sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi aktif

peserta didik dalam pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar akibatnya hasil belajar kurang maksimal.

Berdasarkan survei awal di SMA PGRI Pekanbaru, menyatakan bahwa pembelajaran Fisika masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah, pembelajaran hanya berlangsung satu arah dan membuat peserta didik enggan untuk terlibat aktif sehingga motivasi belajar siswa pada pelajaran fisika kelas X masih rendah. Hal ini didukung oleh studi pendahuluan kelas x sma pgri pekanbaru yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa masih dalam kategori rendah yaitu 61,75% dari 21 siswa. Dengan demikian, kurangnya keaktifan dan rendahnya keinginan siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru. Untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui kreativitas yang dimiliki oleh guru dalam memilih strategi pembelajaran, salah satunya yaitu strategi *Who Wants to be a Milioner* yang diharapkan mampu membangkitkan semangat dan keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

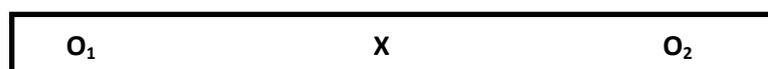
Menurut Silberman (2010) “Strategi Pembelajaran *who wants to be a millioner* adalah strategi yang menggunakan kerangka kerja seperti kuis di televisi. Sekumpulan pertanyaan *multiple-choice*, dengan tingkat kesulitan yang bertahap”. Strategi ini dapat membuat guru mengevaluasi sampai sejauh mana para peserta menguasai materi serta berfungsi menguatkan kembali, menegaskan kembali, dan merangkum poin-poin penting. Penerapan strategi *who wants to be a milioner* dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan model pembelajaran kooperatif. Keberhasilan suatu kelompok dalam model pembelajaran kooperatif merupakan keberhasilan dari anggota kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap kelompoknya masing-masing dan proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

Berdasarkan penelitian yang merujuk pada Ayuni Eliza dan Wardi Syafmen (2013) bahwa *Who Wants to be a Millionaire* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang melibatkan peran aktif siswa, kekompakan dalam tim, dimana pada tahap *milionare* mengandung unsur permainan yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa dan pada tahap akhir terdapat penghargaan yang diberikan kepada tim yang menang.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang strategi *who wants to be a milioner* yang diberi judul “Penerapan Strategi *Who Wants to be a Milioner* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA PGRI Pekanbaru”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA PGRI Pekanbaru semester genap dimulai pada bulan Desember 2016 sampai Maret 2017. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian ini merupakan pra-eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*.



Gambar 1. Rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2012)

Dimana :

- O₁ : Observasi sebelum dilakukan perlakuan.
 X : Perlakuan melalui penerapan pembelajaran melalui strategi *who wants to be a milioner*
 O₂ : Observasi setelah dilakukan perlakuan

(Sugiyono, 2012).

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X yang menerapkan strategi *Who Wants to be a Milioner*. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini digunakan angket motivasi belajar dengan model motivasi ARCS (dikembangkan oleh Keller, 1987).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan untuk meninjau kondisi motivasi belajar siswa baik sebelum maupun sesudah menerapkan strategi *Who Wants to be a Milioner*, dimana pemberian skor motivasi belajar didasarkan pada skala Likert. Selanjutnya dianalisis peningkatan motivasi dengan melihat perubahan motivasi dan persentase perubahan motivasi menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\Delta X = \frac{X_2 - X_1}{X_1} \times 100\% \text{ (Hartini, 2004)}$$

Dimana:

ΔX : Perubahan Motivasi

X₁ : Skor Awal

X₂ : Skor akhir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa dengan menerapkan strategi *who wants to be a milionare* pada materi Hukum Newton kelas X MIA2 di SMA PGRI Pekanbaru. Sebelumnya, penelitian ini telah melewati tahapan-tahapan penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya yaitu memberikan penyebaran angket awal untuk melihat data motivasi awal (*pretest*), memberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen dengan penerapan strategi *who wants to be a milionare*, memberikan penyebaran angket untuk melihat data motivasi akhir setelah perlakuan (*post test*), dan menskor hasil penyebaran angket motivasi yang diperoleh dari kelas eksperimen untuk selanjutnya data tersebut dianalisis dan dipersiapkan untuk membuat laporan penelitian.

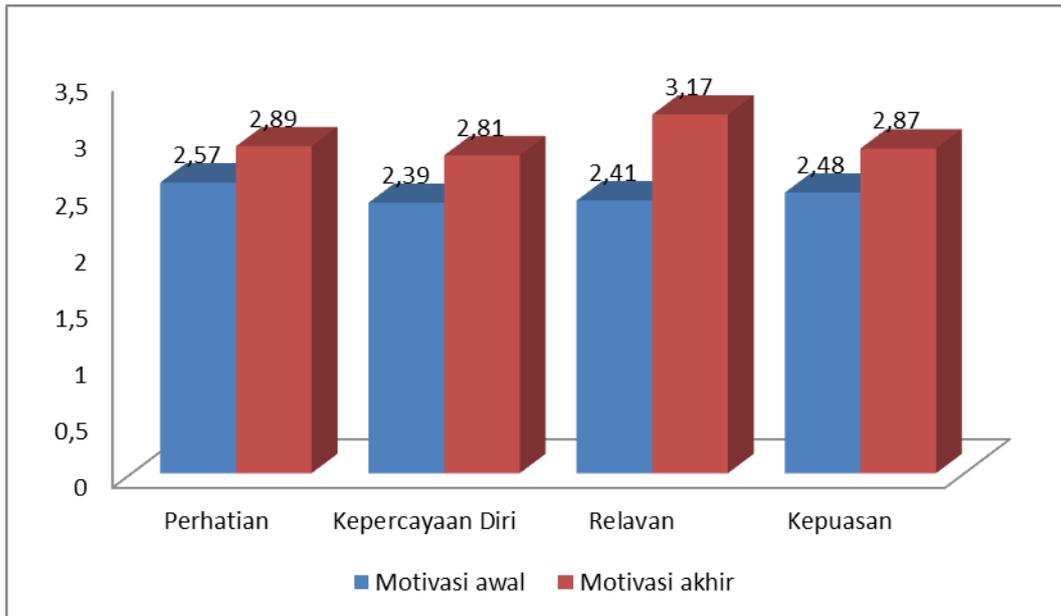
Dari hasil penelitian didapatkan skor motivasi siswa kelas X MIA2 SMA PGRI Pekanbaru ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa Kelas X MIA2 di SMA PGRI Pekanbaru

No	Indikator	Motivasi awal		Motivasi akhir		Perubahan skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	Perhatian	2,57	Tinggi	2,89	Tinggi	0,32
2	Percaya diri	2,39	Rendah	2,81	Tinggi	0,42
3	Relevansi	2,41	Rendah	3,17	Tinggi	0,76
4	Kepuasan	2,48	Rendah	2,87	Tinggi	0,39
Nilai rata-rata		2,47	Rendah	2,94	Tinggi	0,47

Pada Tabel 1 dapat dilihat perubahan indeks motivasi belajar siswa, dimana skor motivasi belajar awal (X_1) = 2,47 dan skor motivasi belajar akhir (X_2) = 2,94. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa $X_2 > X_1$, dalam hal ini indeks perubahan motivasi dikategorikan dengan kategori meningkat. Sedangkan persentase perubahan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 19%.

Setelah diterapkan strategi *who wants to be a milionare* pada kelas X MIA2 terjadi peningkatan skor motivasi, dimana skor motivasi akhir lebih tinggi dari skor motivasi awal. Hasil skor motivasi akhir siswa menunjukkan peningkatan yang relatif tinggi, yakni skor motivasi akhir belajar siswa sebesar 2,94 dengan kategori motivasi tinggi, sedangkan skor motivasi awal sebesar 2,47 dengan kategori motivasi rendah. Adanya peningkatan motivasi belajar ini disebabkan karena tahap-tahap pada strategi *who wants to be a milionare* yang melibatkan peran aktif siswa, kekompakan dalam tim, dimana pada tahap *milionare* mengandung unsur permainan yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa dan pada tahap akhir terdapat penghargaan yang diberikan kepada tim yang menang. Permainan yang dirancang dalam strategi *who wants to be a milionare* memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif di samping menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, percaya diri, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Sehingga model pembelajaran ini akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang tentunya akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Ayuni Eliza dan Wardi Syafmen (2013) strategi belajar aktif *who wants to be a millionaire* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan adanya tahap permainan dan penghargaan terhadap siswa.



Gambar 2. Perubahan Motivasi Belajar Siswa Per-Indikator pada Kelas X MIA2 SMA PGRI Pekanbaru

Berdasarkan Gambar 2, tampak bahwa tiap-tiap indikator motivasi mengalami peningkatan dengan besar perubahan skor berbeda-beda. Berikut ini adalah pembahasan motivasi belajar siswa untuk setiap indikator :

1. Perhatian (*Attention*)

Banyak cara membangkitkan perhatian siswa salah satunya dengan permainan dan penghargaan. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *who wants to be a milionare*, diperoleh bahwa motivasi siswa pada indikator perhatian mengalami peningkatan sebesar 0,32 dengan kategori awal dan akhir sama yaitu kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena sebelum diterapkan strategi *who wants to be a milionare* motivasi siswa pada indikator perhatian sudah dalam kategori tinggi. Namun setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi *who wants to be a milionare* terjadi peningkatan skor, dengan demikian motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi. Dengan menggunakan strategi *who wants to be a milionare* dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar dan dengan adanya keinginan belajar ini nantinya akan meningkatkan prestasi siswa sehingga menimbulkan rasa ingin tahu didalam diri siswa tersebut.

Adanya peningkatan skor tersebut dipicu karena pada tahap membimbing kelompok bekerja dan belajar dalam pembelajaran kooperatif *who wants to be a milionare*, yaitu adanya permainan. Dimana pada tahap *who wants to be a milionare*, siswa diberi sejumlah soal dalam bentuk *multiplechoice* dan siswa dituntut untuk bisa menjawab dengan benar setiap soal-soal yang ada pada permainan dan akan mendapat skor, kemudian penghargaan akan diberikan kepada kelompok dengan skor tertinggi, sehingga hal ini memacu semangat siswa untuk berhasil, terutama berhasil dalam menjawab soal-soal pada permainan. Hal ini juga sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Nurahmi Harahap (2013) yang menyatakan bahwa adanya perlombaan dan penghargaan yang diberikan kepada

kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok.

2. Percayaan diri (*Confidence*)

Percaya akan kemampuan diri sendiri mempengaruhi siswa dalam usahanya, ketekunannya dan prestasinya. Dibandingkan dengan siswa yang meragukan kemampuan belajarnya, siswa yang merasa mampu menguasai suatu keahlian atau melaksanakan suatu tugas akan siap berprestasi (Santrock, 2011). Berdasarkan data hasil penelitian pada Tabel 1 terlihat pada indikator 2 skor rata-rata motivasi siswa meningkat dari 2,39 menjadi 2,81 berada pada kategori dari rendah menjadi tinggi dengan perubahan skor sebesar 0,42.

Pembelajaran *who wants to be a milionare* ini mengalami peningkatan skor, hal tersebut dipicu oleh tahap menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Dimana pada tahap menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, siswa diberi peragaan langsung yang berkaitan dengan materi hukum newton. Peragaan yang diperoleh siswa akan membuat siswa lebih memahami materi hukum newton, dan lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran.

Selanjutnya pada tahap Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, siswa diberikan LKS pada saat proses pembelajaran, yang mana LKS tersebut bersifat mengkonstruktif, membangun pengetahuan dan kerangka berfikir siswa secara mandiri melalui diskusi kelompok, dan pada akhirnya siswa pun ikut merasa percaya pada dirinya karena mereka dapat menyelesaikan persoalan dengan usahanya sendiri. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan Palupi Purnamawati (2010) bahwa pembelajaran yang bersifat konstruktivisme dapat meningkatkan pola pikir siswa dan dapat mengembangkan ruang gerak siswa sehingga membuat siswa lebih percaya diri dalam proses pembelajaran.

3. Relevansi (*Relevance*)

Indikator ini memperlihatkan kemampuan siswa memahami apa yang dipelajari dalam pembelajaran sesuai dengan keinginan, kesesuaian model pembelajaran, mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dalam indikator ini, berdasarkan Tabel 1 juga terjadi perubahan motivasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dimana skor motivasi siswa meningkat dari 2,41 menjadi 3,17 berada pada kategori peningkatan tinggi dengan perubahan skor sebesar 0,76.

Berdasarkan Gambar 2 terlihat bahwa indikator relevansi mengalami perubahan skor yang paling besar. Hal ini dipicu oleh tahap Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa dalam strategi *who wants to be a milionare*. Dimana pada indikator ini guru memberi motivasi yang berkaitan dengan materi pelajaran terhadap kehidupan sehari-hari siswa. Suciati dan Irawan (2001) menyatakan bahwa keterkaitan menunjukkan adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Gagne dan Berliner, jika dalam kegiatan pembelajaran, isi pembelajaran dikaitkan dengan sesuatu yang telah dipelajari sebelumnya, maka siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.

Dengan strategi yang demikian, siswa akan merasakan relevansi pembelajaran yang dihadapinya dengan pengalam hidupnya (Wena, 2009).

4. Kepuasan (*Satisfaction*)

Kepuasan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang harus diperlihatkan oleh guru. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika dia merasa puas terhadap materi yang diajarkan di sekolah. Pada indikator ini, berdasarkan Tabel 1 terjadi perubahan motivasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dimana skor motivasi siswa meningkat dari 2,48 menjadi 2,87 berada pada kategori peningkatan tinggi dengan perubahan skor sebesar 0,39.

Peningkatan skor tersebut dipicu oleh tahap membimbing kelompok bekerja dan belajar dalam strategi *who wants to be a milionare*. Dimana pada tahap ini, siswa dibimbing untuk dapat percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerjanya. Menurut Made Wena (2010) pemberian kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan ataupun meningkatkan rasa percaya diri siswa dan akhirnya juga dapat menimbulkan rasa puas di dalam diri siswa karena merasa ikut terlibat dalam proses pembelajaran tersebut.

Selain tahap membimbing kelompok bekerja dan belajar, tahap memberikan penghargaan juga merupakan pemicu peningkatan skor pada indikator kepuasan. Yang mana tahap ini kelompok yang mendapat skor tertinggi akan mendapat penghargaan.

Berdasarkan analisis deskriptif motivasi belajar Fisika siswa pada kelas X MIA2 SMA PGRI Pekanbaru mengalami peningkatan disetiap indikator, baik untuk indikator perhatian, kepercayaan diri, relevansi maupun indikator kepuasan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan strategi *who wants to be a milionare* pada materi hukum newton dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai motivasi belajar fisika melalui penerapan strategi *who wants to be a milionare* pada materi Hukum Newton kelas X MIA2 di SMA PGRI Pekanbaru, didapatkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 17%. Dimana skor rata-rata motivasi awal belajar siswa berada pada kategori rendah sedangkan skor rata-rata motivasi akhir belajar siswa berada pada kategori tinggi. Dengan penerapan strategi *who wants to be a milionare* ini dapat dilihat dari peningkatan skor motivasi belajar dari keempat indikator yaitu indikator relevansi mengalami peningkatan tertinggi sebesar 0,76 dalam kategori tinggi, serta diikuti dengan peningkatan indikator percaya diri mengalami peningkatan sebesar 0,42 dalam kategori tinggi, indikator kepuasan mengalami peningkatan sebesar 0,39 dalam kategori tinggi, dan untuk indikator perhatian mengalami peningkatan sebesar

0,32 juga dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *who wants to be a milionare* pada materi Hukum Newton meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis menyarankan beberapa hal berikut :

1. Penerapan strategi *who wants to be a milionare* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya dalam penerapan strategi *who wants to be a milionare* agar dapat mengukur sikap selain motivasi belajar siswa yaitu seperti minat baca, minat belajar terhadap pembelajaran Fisika dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ayuni Eliza dan Wardi Syafmen. 2013. *Studi Perbandingan Penggunaan Strategi Belajar Aktif Tipe Joepardy Review dan Who Wants To Be A Millionaire Pada Pembelajaran Matematika*. Vol. 03 Nomor 02, Oktober 2013

Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rinekan Cipta. Jakarta.

Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.

Hartini. 2004. *Manajemen Pendidikan*. Laksbang. Jakarta.

Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara. Jakarta Timur.

Mahmudah Umi. 2012. *Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Fisika Melalui Penerapan Strategi Rotating Trio Exchange (RTE) Pada Materi Pokok Gerak di Kelas VII SMP Negeri 5 Pekanbaru, Skripsi*. Fkip. Pekanbaru (Tidak Diterbitkan)

M. Nur. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Pusat Saint dan Matematika Sekolah UNESA. University Perss.

Nana Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.

- Nurachmandani Setya. 2009. *Fisika 1 untuk Sma/Ma Kelas X*. Grahadi. Jakarta.
- Nurrahmi Harahap .2013 . Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Kognitif, Motivasi, Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Konsep Ekosistem Di MTsN Model Banda Aceh. *Journal Visipena*. ISSN 2086 – 1397 IV(2): 57-76. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsempena. Banda Aceh.
- Oemar Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Santrock, John W. 2011. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Silberman. 2010. *Active Learning: 101 strategi pembelajaran aktif*. Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.