

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DALAM
PEMBELAJARAN DARING**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Matematika



OLEH:

DEVY NOVITASARI
NPM: 17.1.01.05.0001

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2021

Skripsi oleh:

DEVY NOVITASARI
NPM: 17.1.01.05.0001

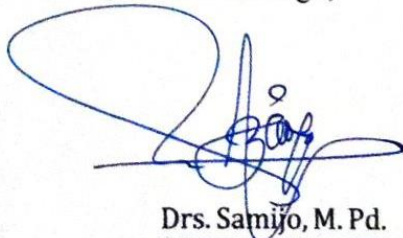
Judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DALAM
PEMBELAJARAN DARING**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 5 Juli 2021

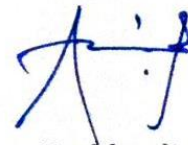
Pembimbing I,



Drs. Samijo, M. Pd.

NIDN. 0705096503

Pembimbing II,



Dr. Aan Nurfahrudianto, M. Pd.

NIDN. 0724077901

Skripsi oleh:

DEVY NOVITASARI
NPM: 17.1.01.05.0001

Judul:

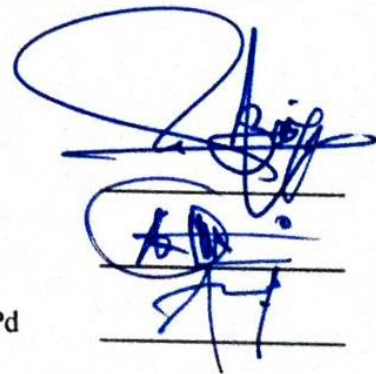
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP
MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DALAM
PEMBELAJARAN DARING**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 15 JULI 2021

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Samijo, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Darsono, M.Kom
3. Penguji II :Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FIKS

Dr. Sulistiono, M.Si.
NIDN. 0007076801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya.

Nama : Devy Novitasari
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 07 November 1997
NPM : 17.1.01.05.0001
Fak/Jur./Prodi : FIKS/Pendidikan Matematika

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 5 JULI 2021

Yang Menyatakan



DEVY NOVITASARI

NPM: 17.1.01.05.0001

Motto:

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al Baqarah : 286)

Kupersembahkan karya ini kepada :

1. Yang pertama saya mengucapkan Alhamdulillah, karena Allah SWT memberikan kelancaran untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Diri sendiri yang selalu berjuang melewati apapun, hingga akhirnya sampai pada titik ini.
3. Untuk ketiga orang tuaku yang tak henti memberikan do'a, semangat, dan nasihat baiknya kepadaku.
4. Untuk Almarhum ayahku, yang selalu menjadi motivasiku sampai kapanpun itu.
5. Sahabat-sahabatku tercinta, Novika, Merina dan Nandia serta sahabatku lainnya tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga sukses selalu dan tetap jaga kebersamaan ini.
6. Teman-teman satu bimbingan, Arfian, Chandra, Bella, Yuyun, Revira, dan Rindy yang selalu bersemangat bersama dan memotivasi dalam menyusun skripsi ini.
7. Teman-teman INFINI7Y yang selalu memberikan semangat dan motivasi untuk menyusun skripsi ini
8. Dani yang selalu menjadi partner dalam hal apapun dan kapanpun.
9. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Abstrak

Devy Novitasari Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa dalam pembelajaran Daring, Skripsi, Pendidikan Matematika, FIKS UN PGRI Kediri, 2021

Kata kunci: media interaktif, minat, hasil belajar, pembelajaran daring

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan maraknya wabah COVID-19 yang melanda, dimana dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Sistem pendidikan dihadapkan dengan situasi yang menuntut para pendidik untuk dapat menguasai pembelajaran jarak jauh. Ditambah lagi bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang bersifat abstrak, maka dari itu pendidik harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan suatu konsep matematika yang akan diajarkan yaitu dengan memanfaatkan media interaktif dalam suatu pembelajaran matematika.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana minat siswa kelas XI SMKN 2 Kediri terhadap penggunaan media interaktif? (2) Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMKN 2 Kediri?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subyek penelitian siswa kelas XI SMKN 2 Kediri pada materi matriks. Penelitian ini melibatkan 31 siswa kelas XI OTKP-1. Pengumpulan data dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif dengan menggunakan angket minat belajar dan soal *pretest* serta *posttest*.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) presentase minat belajar terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran secara daring adalah 84% dengan kriteria baik. (2) Ada pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Negeri 2 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan nilai hasil belajar siswa rata-rata sebelum menggunakan media interaktif dalam pembelajaran (*pretest*) adalah 70,42 dan rata-rata sesudah menggunakan media interaktif dalam pembelajaran (*posttest*) adalah 85,16.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan pokok penggunaan media interaktif terhadap pembelajaran daring adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus tetap melakukan inovasi dalam penggunaan media dalam suatu pembelajaran. (2) Guru masih perlu meneliti terus menerus, untuk membuktikan apakah pembelajaran daring menggunakan media interaktif sesuai dengan seluruh karakteristik materi dan karakteristik siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa dalam Pembelajaran Daring” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan, pada Jurusan Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Bapak Dr. Sulistiono, M.Si selaku Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd, M.Si selaku Kepala Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Bapak Drs. Samijo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran, bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, kesabaran, bimbingan dan pengarahan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd, M.Si selaku Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah bersedia memvalidasi Instrumen-instrumen penelitian.
7. Ibu Yuni Katminingsih, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah bersedia memvalidasi Instrumen-instrumen penelitian.
8. Bapak M. Najibulloh Muzaki selaku Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah bersedia memvalidasi Media Interaktif penelitian.

9. Ibu Ika Muji Wahyuni, S.Pd selaku guru matematika SMK Negeri 2 Kediri yang telah bersedia memvalidasi instrumen-instrumen penelitian.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, mekipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 5 Juli 2021



DEVY NOVITASARI

NPM. 17.1.01.05.0001

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
 BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Pembelajaran Daring.....	8
2. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11

b. Media Interaktif.....	15
c. Zoom cloud Meeting.....	18
d. Power Point	19
e. Langkah-langkah Pembelajaran zoom Cloud Meeting	21
3. Minat Belajar.....	23
4. Hasil Belajar.....	25
5. Materi Penelitian	26
B. Hasil Kajian Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berfikir.....	31
D. Hipotesis.....	33

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	35
B. Teknik dan Pendekatan Penelitian	35
1. Pendekatan Penelitian	35
2. Teknik Penelitian	36
C. Tempat Penelitian.....	37
D. Populasi dan Sampel	37
1. Populasi	37
2. Sampel.....	37
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan data.....	38
1. Pengembangan Instrumen	38
2. Validasi Instrumen	39
3. Langkah-langkah Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data.....	45
1. Jenis Analisis.....	46
2. Norma Keputusan.....	47

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Variabel	48
----------------------------------	----

1. Deskripsi Data Variabel Bebas	48
2. Deskripsi Data Variabel Terikat	48
B. Analisis Data	51
1. Prosedur Analisis Data.....	51
a. Validasi Instrumen 4 Pakar	51
b. Uji Validitas	52
c. Uji Reliabilitas	54
d. Uji Normalitas.....	55
2. Hasil Analisis Data.....	57
3. Interpretasi Hasil Analisis Data	59
C. Pengujian Hipotesis.....	60
D. Pembahasan.....	61
BAB V : SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	63
B. Implikasi.....	64
C. Saran.....	65
Daftar Pustaka	67
Lampiran-lampiran.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 3.1 : Kriteria Validasi Instrumen.....	41
Tabel 3.2 : Validasi <i>Pretest</i>	41
Tabel 3.3 : Validasi <i>Posttest</i>	41
Tabel 3.4 : Kriteria Reliabilitas	43
Tabel 3.5 : Reliabilitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
Tabel 3.6 : Skor Penilaian Angket	44
Tabel 3.7 : Kriteria Penilaian Angket.....	45
Tabel 4.1 : Hasil Angket Minat Belajar Siswa	49
Tabel 4.2 : Deskripsi Hasil Belajar	50
Tabel 4.3 : Hasil Validasi Soal <i>Pretest</i>	53
Tabel 4.4 : Hasil Validasi Soal <i>Posttest</i>	54
Tabel 4.5 : Hasil Reliability	55
Tabel 4.6 : Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Siswa.....	56
Tabel 4.7 : Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa.....	56
Tabel 4.8 : Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa.....	58
Tabel 4.9 : Uji Paired Sample t Test Hasil Belajar Siswa.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar		halaman
Gambar 2.1	: Skema Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 4.1	: Grafik Histogram Minat Belajar Siswa.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
Lampiran 1 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	69
Lampiran 2 : <i>Pretest</i>	71
Lampiran 3 : <i>Posttest</i>	78
Lampiran 4 : Angket Minat Belajar Siswa.....	85
Lampiran 5 : Lembar Validasi RPP	88
Lampiran 6 : Lembar Validasi Angket Minat Belajar Siswa.....	97
Lampiran 7 : Lembar Validasi <i>Pretest</i>	106
Lampiran 8 : Lembar Validasi <i>Posttest</i>	115
Lampiran 9 : Lembar Validasi Media Interaktif	124
Lampiran 10 : Surat Penelitian Dari Universitas Nusantara PGRI Kediri.....	139
Lampiran 11 : Surat Penelitian Dari SMK Negeri 2 Kediri.....	140
Lampiran 12 : Hasil Angket Minat Belajar Siswa	141
Lampiran 13 : Analisis Hasil Angket Minat Belajar Siswa	143
Lampiran 14 : Data Hasil Belajar <i>Pretest</i>	145
Lampiran 15 : Data Hasil Belajar <i>Posttest</i>	147
Lampiran 16 : Rata-rata Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	149
Lampiran 17 : Hasil Validasi Media Interaktif	151
Lampiran 18 : Hasil Validasi Instrumen	152
Lampiran 19 : Hasil Validitas dan Reliabilitas Uji Coba <i>Pretest</i>	153
Lampiran 20 : Hasil Validitas dan Reliabilitas Uji Coba <i>Posttest</i>	155

Lampiran 21 : Hasil Uji Normalitas <i>SPSS versi 23 for windows 7</i>	157
Lampiran 22 : Berita Acara Kemajuan Pembimbing Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)	158
Lampiran 23 : Dokumentasi.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada akhir tahun 2019 muncul wabah penyakit serupa dengan *pneumonia* yang berasal dari kota Wuhan, salah satu kota di Negara China. Kasus ini di akibatkan oleh virus corona atau COVID-19 (*Corona Virus Desese-2019*). Virus corona menyebar dengan pesatnya secara global dan memberikan dampak langsung kepada beberapa negara di berbagai belahan dunia. Salah satu negara yang terdampak akibat virus corona adalah Indonesia. Bertambahnya kasus orang-orang yang dinyatakan positif COVID-19 mengakibatkan rasa panik yang timbul dalam diri masyarakat Indonesia dan tak kerkecuali Pemerintah. Untuk mengurangi rasa panik tersebut, pemerintah Negara Indonesia khususnya menerapkan kebijakan-kebijakan dalam upaya memutus rantai penyebaran COVID-19. Menurut Smith & Freedman, Indonesia menerapkan isolasi yang berarti pemisahan antara orang sakit dengan penyakit menular dari orang yang tidak terinfeksi untuk melindungi orang yang tidak terinfeksi. Selain itu diterapkan pula karantina dan *social distancing* (pembatasan jarak sosial) yang dirancang untuk mengurangi interaksi antara orang-orang dalam komunitas yang lebih luas (Darmalaksana, Hambali, Masrur, & Ushuluddin, 2020).

Ditengah wabah COVID-19 yang melanda dunia khususnya Indonesia saat ini, dimana dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya, yaitu dengan situasi ini menuntut para pendidik untuk dapat menguasai pembelajaran jarak jauh. Menurut Holden & westfall (dalam Hechavarría, Rodney; López, 2013) Pembelajaran jarak jauh adalah pendidikan formal berbasis lembaga, dimana kelompok belajar terpisah dan digunakan sistem komunikasi dalam interaksi. Sistem pembelajaran jarak jauh menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran secara langsung dengan adanya kebijakan-kebijakan dari pemerintah. Anjuran pemerintah untuk bekerja dari rumah, belajar dari rumah memaksakan semua dilakukan secara mandiri di rumah. Oleh karena itu untuk mendukung pemerintah, proses pembelajaran disekolah secara langsung tatap muka dikelas di *STOP* dan diganti oleh pembelajaran jarak jauh. Kebijakan ini memberikan tantangan kepada khususnya para pendidik untuk mempertahankan kelas tetap aktif meskipun siswa belajar dari rumah.

Dalam pengembangannya, saat ini sudah banyak bermunculan aplikasi-aplikasi yang khusus digunakan sebagai media untuk melakukan pembelajaran jarak jauh, salah satu diantaranya adalah zoom cloud meetings. Zoom adalah platform tatap muka yang bersifat conference dimana guru dan peserta didik dapat berinteraksi selayaknya bertemu langsung (Firman et al., 2020). Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang dapat menunjang suatu pembelajaran, selain itu juga menawarkan fasilitas yang paling mudah untuk individu dapat bergabung dengan

conference/meeting hanya dengan tautan atau nomor kamar. Aplikasi ini tidak hanya mampu melakukan panggilan video pada satu pengguna saja, akan tetapi dapat digunakan sampai 100 pengguna. Dalam aplikasi ini pengguna juga dapat berkirim pesan teks baik dikirim secara personal kepada siswa ataupun secara keseluruhan kepada siswa, dapat juga berbagi file, dan juga memungkinkan semua peserta untuk melihat dan mendengar setiap teman sekelasnya serta berdiskusi menggunakan perangkat apapun, seperti iPhone, tablet, dan komputer (Abdillah & Darma, 2020).

Di sisi lain, kaitannya dengan minat dan hasil belajar matematika siswa, pembelajaran jarak jauh masih menjadi polemik dikalangan elemen kependidikan (Darmalaksana et al., 2020). Hal tersebut dikarenakan Pembelajaran jarak jauh masih dianggap tidak lebih baik daripada pembelajaran langsung secara konvensional terutama dalam pembelajaran matematika (Firman et al., 2020). Telah diketahui bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang bersifat abstrak, maka dari itu pendidik harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan suatu konsep matematika yang akan diajarkan. Dengan mengetahui masalah seperti tersebut diatas maka pendidik matematika khususnya perlu memahami dan memanfaatkan serta mengkombinasikan antara zoom dengan media pembelajaran lain guna untuk menunjang suatu pembelajaran dan dapat membangkitkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dipandang oleh penulis dapat mengatasi masalah tersebut adalah pemanfaatan power point. Power point

adalah program aplikasi yang banyak digunakan oleh kalangan pendidik untuk merancang presentasi visual dengan menggunakan teks, grafis, foto, animasi, video, dsb (Irawan, 2013). Power point dirasa dapat digunakan sebagai media dalam menterjemahkan suatu konsep-konsep matematika dengan memanfaatkan fitur dalam power point tersebut, yaitu dengan menampilkan beberapa gambar atau animasi sehingga menarik perhatian dan minat siswa dalam suatu pembelajaran matematika. Ditambah lagi dengan aplikasi zoom yang dapat berbagi layar sehingga dapat melakukan presentasi secara langsung seperti tatap muka pada umumnya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban tentang minat siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media interaktif dan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu penelitian ini berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan landasan keterangan dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas, kami telah mengidentifikasi sejumlah masalah yang nantinya akan dipakai sebagai bahan dari diadakannya sebuah penelitian diantaranya yaitu Pembelajaran jarak jauh masih menjadi polemik dikalangan para pendidik, hal tersebut dikarenakan Pembelajaran jarak jauh masih dianggap tidak lebih baik daripada pembelajaran langsung secara konvensional terutama dalam pembelajaran matematika. Ditambah lagi bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang bersifat abstrak, maka dari itu pendidik harus mampu menemukan cara terbaik dalam menterjemahkan konsep-konsep matematika di tengah wabah COVID-19, yaitu dengan memanfaatkan media interaktif disertai dengan gambar dan animasi dengan tujuan menarik minat belajar dan hasil belajar yang lebih baik dalam suatu pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah tersebut kedalam batasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini membahas pengaruh penggunaan media interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran daring.

2. Penelitian ini akan dilakukan di SMKN 2 Kediri kelas XI.
3. Materi pembelajaran yang akan diambil adalah Matriks.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana minat siswa kelas XI SMKN 2 Kediri terhadap penggunaan media interaktif?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMKN 2 Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa kelas XI SMKN 2 Kediri terhadap penggunaan media interaktif.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMKN 2 Kediri.

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini baik secara praktis maupun secara teoritis adalah :

1. Manfaat secara praktis

Dapat menjadi referensi bagi peneliti yang lain dan menambah wawasan baru tentang berbagai macam media pembelajaran matematika khususnya penggunaan media interaktif ketika dalam kondisi dirumah saja.

2. Manfaat secara teoritis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam pembelajaran matematika, dan dapat memilah mana media yang sesuai untuk pembelajaran matematika khususnya ketika dalam kondisi dirumah saja seperti saat ini.

- b. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif dan dapat mendorong minat dan hasil belajar matematika dengan suasana belajar yang baru dan menyenangkan.

- c. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman dan wawasan dalam menggunakan media interaktif, selain itu juga untuk memberikan motivasi untuk berinovasi dalam proses pembelajaran serta menambah kesiapan dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., & Darma, U. B. (2020). *Online Learning Menggunakan Zoom Teleconference*.
- Agustina, L. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(3), 236–246. <https://doi.org/10.30998/formatif.v1i3.74>
- Al-washliyah, U. M. N. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Belajar TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. 466–476.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (2nd ed.; R. Damayanti, ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Candrasangkala, J., & Jayusman, I. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTI MEDIA POWER POINT PADA MATA KULIAH SEJARAH ASIA TIMUR*. 3(1), 37–42.
- Cendana, W. (2021). *PENGUNAAN MEDIA SALINDIA INTERAKTIF UNTUK MENARIK MINAT THE USE OF INTERACTIVE POWERPOINT TO INCREASING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS LEARNING*. 04, 38–42.
- Dabbagh, N. (2012). Learner Characteristics and Online Learning. *SpringerReference*, 7, 217–226. https://doi.org/10.1007/springerreference_302098
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Ushuluddin, F. (2020). *Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21*. 1–12.
- Firman, Rahayu, S., Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., Wacana, S., ... Anhusadar, L. O. (2020). Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume*, 5(1), 81–89. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9609>
- Gunawan, S. N. M. ., & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Teacher Education*, 1(2), 61–70. Retrieved from <https://scholar.google.co.id/citations?user=rBoKS7EAAA&hl=id&oi=sra>
- Hechavarría, Rodney; López, G. (2013). Kendala Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Masa Pandemi Ditinjau dari Media Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Irawan, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran micosoft Office Powerpoint Mendeskripsikan Gambar Teknik Pada mata Pelajaran Gambar Teknik Di Smk Playen Muhammadiyah 1. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(1), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Kemenristekdikti, T. (2017). *buku panduan pengisian survei pembelajaran ddalam jaringan*.
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi

- Covid 19. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 38–50.
- Muhson, A. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. *Makalah Teknik Analisis II*, 1–7. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>
- Munir. (2020). Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Alfabeta*, CV. (Vol. 58).
- Pendidikan, K., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2017). *Di unduh dari: Bukupaket.com*.
- Penggunaan, P., Dan, P., & Dewi, R. (2015). *MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA (The Influence of Using Power Point and Motivation Towards Learning Outcomes)*. 91–98.
- Pratiwi, R. D. (2013). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Melalui Model Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Randugunting 4 Kota Tegal. *Skripsi*.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar , Kebiasaan Belajar , dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang*. 3(9), 8695–8705.
- Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan kombinasi (Mixed Methods)* (M. T. Sutopo, ed.). Bandung.
- Sumantri, A., Anggraeni, andrian ari, Rahmawati, A., Wahyudin, A., & asep hermaawan. (2020). Booklet pembelajaran daring. *Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI*, 90.
- Tarbiyah, I. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Medan: Rohani, S.Ag, M.Pd.
- Tatan, Z. M., & Sumiati, T. (2011). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR DAN*. 1(1), 70–81.
- Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. to K. in 20. (2015). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. *Dk*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>