



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
MICROSOFT POWER POINT TERHADAP
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
SMP SWASTA AR-RAHMAN PERCUT
TAHUN PELAJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah*

Oleh :

PUTRI INDAH CAHYANI

NIM. 35.14.3.020

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Willièm Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT POWER POINT* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP SWASTA AR-RAHMAN PERCUT TAHUN PELAJARAN 2017-2018**” yang disusun oleh **PUTRI INDAH CAHYANI** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

05 Juli 2018 M
21 Syawal 1439 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Ansari, M.Ag
NIP. 19550714 198503 1 003

Dr. Mara Samin Lubis, S.Ag, M.Ed
NIP. 19730501 200312 1 004

Anggota Penguji

1. Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 19620404 199303 1 002

2. Fibri Rakhmawati, S.Si, M.Si
NIP. 19800211 200312 2 014

3. Dr. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19700521 200312 1 004

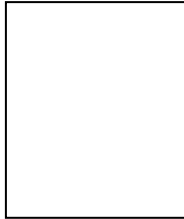
4. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd
NIP. 19601006 199403 1 002

ABSTRAK



Nama : Putri Indah Cahyani
NIM : 35.14.3.020
Jurusan : Pendidikan Matematika
Pembimbing I : Drs. Hadis Purba, M.A
Pembimbing II : Fibri Rakhmawati, S.Si, M.Si
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

Kata kunci : Minat Belajar, Penggunaan Media *Microsoft Power Point*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft power point* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut yang terdiri dari empat kelas yang berjumlah 107 siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yang dipilih secara acak yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 26 siswa dan kelas VIII-C sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 25 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket minat belajar siswa yang terdiri dari 30 butir pernyataan yang telah divalidasi oleh validator.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa semua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang homogeny. Skor rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen adalah 76,731 dan skor rata-rata minat belajar siswa kelas control adalah 73,4. Hasil uji t_{hitung} untuk hipotesis diperoleh sebesar 2,120 dan t_{tabel} sebesar 1,676. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *Microsoft power point* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

Mengetahui
Pembimbing Skripsi I

Drs. Hadis Purba,MA
NIP. 19620404 199303 1 002

KATA PENGANTAR



Syukur *Alhamdulillah* penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat yang diberikan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat serta salam kepada Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh teladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018" dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai berkat dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Hadis Purba, MA selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Fibri Rakhmawati, S.Si, M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Indra Jaya, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan dukungan kepada seluruh mahasiswa Pendidikan Matematika dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga berjalan dengan baik.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
5. Yang paling teristimewa teruntuk kedua orang tua tercinta. Berkat doa, dukungan dan motivasi Mereka lah skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh pihak SMP Swasta Ar-Rahman Percut, terutama Kepala Sekolah dan Guru Matematika yaitu Bapak Zainuddin Hasibuan, M.Pd serta Bapak Mahadi, M.Pd yang telah memberika izin serta membantu penulis dalam melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Sahabat seperjuangan Nur Fitria Ningsih, Dina Adli Fadilah serta Siti Zahrina Jasmine yang telah memberikan dukungan, semangat serta motivasi kepada penulis sejak di Aliyah hingga saat ini. Terima kasih untuk kebersamaan yang terjalin selama 6 Tahun ini semoga silaturahmi kita tetap terjaga di tahun-tahun berikutnya. Amin .
8. Sahabat seperjuangan di kampus, Afrilita Ardini dan Devi Novianti yang telah memberikan dukungan dan semangat serta yang telah menemani hari-hari penulis sejak diawal perkuliahan hingga saat ini menyelesaikan skripsi bersama-sama.

9. Teman-Teman KKN Kelompok 78 Desa Cinta Rakyat khususnya Risnawati Sinurat, Indah Hari Utama, Putri Riza Utami, dan Riska Dwi Wahyuni yang saat ini bersama-sama sedang menyelesaikan tugas akhir. Terima kasih untuk dukungan yang selalu diberikan kepada penulis.

10. Teman-teman di kelas PMM-3 Stambuk 2014 yang berjuang bersama penulis dalam penyelesaian skripsi. Terima kasih untuk segala kebersamaan kalian, semangat serta motivasi yang telah diberikan untuk penulis.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam memperkaya ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan.

Medan, 14 Mei 2018

Penulis

Putri Indah Cahyani
NIM. 35143020

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iv
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Lampiran	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Perumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Minat Belajar Siswa	12
a. Pengertian Minat Belajar.....	12
b. Fungsi Minat Belajar.....	17
c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	19
d. Macam-Macam dan Ciri-Ciri Minat Belajar	21
2. Hakikat Matematika	22
a. Pengertian Matematika.....	22
b. Karakteristik Belajar Matematika	24
c. Prinsip Belajar Matematika.....	26
d. Fungsi Matematika.....	27
3. Media Pembelajaran.....	27
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	27
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	32
c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	34
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	34
e. Media <i>Microsoft Power Point</i>	36
f. Materi Bangun Ruang Sisi Datar	40

B. Kerangka Fikir	44
C. Penelitian Yang Relevan	46
D. Pengajuan Hipotesis	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Lokasi Penelitian	51
B. Populasi dan Sampel	51
C. Definisi Operasional	52
D. Instrument Pengumpulan Data	53
E. Teknik Pengumpulan Data	56
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	62
A. Deskripsi Data	62
B. Uji Persyaratan Analisis	73
C. Hasil Analisis Data	75
D. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Implikasi Penelitian	86
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengelompokan Media Menurut Anderson	35
Tabel 3.1 Distribusi Siswa Kelas VIII Smp Swasta Ar-Rahman Percut	51
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa	54
Tabel 3.3 Bobot Penilaian Jawaban Angket	54
Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas	56
Tabel 4.1 Ketentuan Kategori Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	64
Tabel 4.2 Rincian Kategori Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	66
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran	67
Tabel 4.4 Ketentuan Kategori Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	69
Tabel 4.5 Rincian Kategori Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	70
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran	72
Tabel 4.7 Kesimpulan Perhitungan Uji Normalitas	74
Tabel 4.8 Kesimpulan Perhitungan Uji Homogen	75
Tabel 4.9 Perhitungan Analisis Data dengan Uji t	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kubus	40
Gambar 2.2 Balok	41
Gambar 2.3 Macam-Macam Prisma	43
Gambar 2.4 Macam-Macam Limas.....	43
Gambar 2.5 Kerangka Fikir.....	45
Gambar 4.1 Diagram Skor Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran	67
Gambar 4.1 Diagram Skor Minat Belajar Siswa Tidak Menggunakan Media Pembelajaran	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen

Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol

Lampiran 3 Materi Pembelajaran dengan *Microsoft Power Point*

Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Lampiran 5 Lembar Validasi Angket Minat Belajar

Lampiran 6 Skor Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 7 Perhitungan Data Normalitas Kelas Eksperimen

Lampiran 8 Perhitungan Data Normalitas Kelas Kontrol

Lampiran 9 Uji Homogenitas

Lampiran 10 Uji Hipotesis (Uji t)

Lampiran 11 Surat Izin Riset

Lampiran 12 Balasan Surat Izin Roset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Hal itu terbukti dengan maraknya peralatan canggih yang memudahkan kita dalam menjalankan berbagai aktivitas. Dalam bidang pendidikan, perkembangan tersebut dapat dilihat melalui media pembelajaran yang semakin beragam baik berupa media konvensional maupun media yang berbasis IT. Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh sebab itu mutu dan kualitas pendidikan harus ditingkatkan sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Manusia dikatakan sebagai makhluk pendidikan dikarenakan ia memiliki berbagai potensi, seperti potensi akal, potensi hati, potensi jasmani, dan juga potensi rohani. Semua potensi tersebut hanya dapat digali dan dikembangkan melalui proses pendidikan¹. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara². Menurut Sudirman dalam Mardianto pendidikan adalah usaha yang dijalankan seseorang atau sekelompok

¹ Novan Ardy Wiyani, (2013), *Desain Pembelajaran Pendidikan*, Yogyakarta : AR-RUZ MEDIA, hal. 18.

² *Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas & Peraturan Pemerintah Tahun 2015 tentang Standart Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar*, Bandung : Citra Umbara, hal. 6.

orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental³. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan usaha yang sangat menunjang. Hal ini dapat dilihat dari adanya pembaharuan dalam kurikulum, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku-buku pelajaran, dan pengadaan sarana dan prasarana belajar. Dalam proses belajar mengajar sering ditemukan adanya kesulitan-kesulitan dari segi interaksi dalam penyampaian bahan pelajaran kepada siswa. Hal ini dapat terjadi karena intelegensi dan daya tangkap siswa yang berbeda-beda atau pun penggunaan metode mengajar yang kurang tepat.

Islam sangat mementingkan pendidikan. Dengan pendidikan yang benar dan berkualitas, individu yang beradab akan terbentuk yang akhirnya memunculkan kehidupan sosial yang bermoral⁴. Pendidikan dalam Islam juga memiliki tempat yang sangat istimewa. Hal ini dapat dilihat dari Al-qur'an dan Hadist sebagai pedoman hidup umat islam banyak memberikan petunjuk serta dorongan dalam proses belajar dan menuntut ilmu. Sebagaimana sabda Nabi SAW:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ
فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ (رواه ابن عبد البر)

³ Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan : Perdana Publishing, hal. 2.

⁴ Syafaruddin dkk, (2011), *Kapita Selekta Materi Pokok Ujian Komprehensif*, Medan: Badan Penerbit Fakultas Tarbiyah IAIN-SU, hal. 39.

Artinya :

“ *Dari Annas bin Malik berkata Rasulullah SAW bersabda :Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap orang-orang islam laki-laki dan perempuan*” (H.R Ibn Abdulbari)

Hadis tersebut menjelaskan bahwa setiap umat islam baik laki-laki maupun perempuan memiliki kewajiban yang sama untuk menuntut ilmu. Tidak ada perbedaan diantara keduanya. Rosdiana mengungkapkan bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memberi tuntutan pada segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat serta mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir dan batin yang setinggi-tingginya⁵. Pendidikan berusaha untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan peserta didik sesuai dengan kebutuhan teknologi dan pengetahuan yang dikuasainya.

Dalam sistem pendidikan yang modern ini guru sebagai penyampai ilmu perlu dibantu dengan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Hal ini disebabkan materi pelajaran yang akan diajarkan semakin beragam dan semakin luas sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Dalam pembelajaran matematika, media sangat diperlukan sebagai pendukung guru dalam memberikan suatu penjelasan materi baik yang bersifat kongkrit maupun abstrak. Akan tetapi dalam menggunakan media ini diperlukan suatu keterampilan dan kreatifitas yang dituntut pada seorang guru sehingga siswa terasa berminat dan tertarik untuk mengikuti pelajaran.

⁵ Siti Masyita, (2013), skripsi sarjana : *Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Soal Cerita Melalui Strategi Pemecahan Masalah Menurut Polya*, Medan : IAIN Sumatera Utara, hal. 2.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak karena pembelajaran matematika merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya, selain itu penguasaan matematika yang kuat diperlukan untuk penguasaan dan penciptaan teknologi di masa depan.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang memerlukan ketelitian dalam mempelajarinya, terutama saat mengerjakan soal-soal matematika, siswa sering merasa kesulitan dalam memahami soal. Oleh karena itu, perlunya media dalam penyampaian materi dan contoh soal serta penjelasannya dan juga kegiatan yang dipersiapkan hendaknya dilakukan dalam situasi yang lebih menarik dan menyenangkan serta mudah diterima.

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dengan menggunakan media, siswa dapat melihat dan mendengarkan materi pelajaran lebih jelas. Belajar dengan menggunakan indera ganda –pandang dan dengar– banyak memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh

melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Achsin,1 1986). Sementara itu, Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.⁶

Oleh karena itu, penggunaan media untuk pembelajaran matematika sangat dibutuhkan anak dalam mentransfer ilmu yang mereka dapatkan. Dalam matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama pada memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya⁷. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan oleh siswa. Akan tetapi sampai saat ini peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit. Anggapan ini menyebabkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika menjadi rendah sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran dalam mengelola kegiatan pembelajaran matematika di kelas yang dapat membangkitkan minat peserta didik khususnya pada siswa kelas awal, sehingga minat belajar pada mata pelajaran matematika menjadi meningkat.

Untuk memunculkan minat belajar pada diri siswa, sebagai guru kita harus lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran *Microsoft Power Point*. Penggunaan media

⁶ Azhar Arsyad, (2013), *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers, hal. 12-13.

⁷ Heruman, (2007), *Model Pembelajaran Matematika*, Bandung : Remaja Rosdakarya, hal. 2.

pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran terutama pada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa serta minat peserta didik akan cepat tumbuh. Dengan demikian, ketertarikan untuk belajar akan lebih cepat tertanam secara maksimal dalam diri siswa serta peserta didik memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Selama ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran matematika yang masih kurang bervariasi. Hal ini sejalan dengan apa yang dilihat peneliti ketika melaksanakan praktik mengajar (PPL 3), banyak guru khususnya guru bidang studi matematika menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah bahkan ada guru yang menjelaskan materi dengan membaca penjelasan yang ada di buku tanpa menjelaskan secara rinci di papan tulis. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan sehingga banyak yang tidak berminat untuk melanjutkan pembelajaran.

Ketika peneliti melakukan observasi di SMP Swasta Ar-Rahman Percut tampak siswa kurang berminat belajar matematika. Hal itu terlihat dari tingkah laku mereka yang kurang semangat dalam belajar, tidak adanya keinginan untuk bertanya tentang materi pelajaran yang belum dipahami, dan tidak sedikit siswa yang menunjukkan raut wajah bosan ketika belajar matematika. Untuk itu, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa tersebut.

Cara guru menggunakan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk memunculkan minat belajar serta mengefektifkan proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Siswa diharapkan menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran dapat maksimal.

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah, hingga yang canggih dan mahal. Ada yang sudah tersedia dilingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk memunculkan minat belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga dapat kita harapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Dengan media pembelajaran *Microsoft Power Point* diharapkan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar matematika karena media tersebut dapat menampilkan gambar, suara, ataupun video. Apabila media tersebut dibuat semenarik mungkin dalam pembelajaran maka siswa juga akan semakin tertarik untuk melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan jurnal Ahadi Setiawan dkk. dengan judul *Pengaruh Media Ohp Dan Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Kreatifitas Belajar Vol.1 No.3* dijelaskan bahwa penggunaan media *power point* dalam pembelajaran lebih memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media OHP.⁸

⁸ Ahadi Setiawan dkk., (2013), *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran : Pengaruh Media Ohp Dan Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Kreatifitas Belajar Vol.1 No.3*, Semarang : UNS, hal. 283. (<http://jurnal.pasca.uns.ac.id> Diunduh pada 24 Januari 2018 pukul 20:46 wib)

Selain itu, dalam jurnal Rahma Faelasofi yang berjudul *Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Office Power point Pada Pokok Bahasan Peluang Vol.1 No. 1* juga menjelaskan hasil yang sama yaitu berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis serta pembahasan dalam penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar mahasiswa tahun akademik 2013-2014 dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* yang ditunjukkan dengan hasil ada perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* dengan rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diperoleh tanpa menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* pada pokok bahasan Peluang, dan rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diperoleh tanpa menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* pada pokok bahasan Peluang terhadap mahasiswa STKIP MPL semester ganjil tahun akademik 2013-2014.⁹

Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *power point* hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media ataupun menggunakan media OHP. Dalam hal ini peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana minat siswa ketika menggunakan media *power point* dan juga berharap bahwa siswa semakin berminat untuk belajar matematika ketika menggunakan media *power point*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran**

⁹ Rahma Faelasofi, (2015), *Jurnal e-DuMath : Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Office Power point Pada Pokok Bahasan Peluang Vol.1 No. 1*, Lampung : STKIP Muhammadiyah Pringsewu, hal. 27-28. (<http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/edumath> (Diunduh pada 06 April 2018 Pukul 13:46 wib))

Microsoft Power Point Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.
2. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti merumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Bagaimana minat belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* ?
2. Bagaimana minat belajar matematika siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* ?
3. Apakah penggunaan media *Microsoft Power Point* berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa ?

D. Tujuan Penelitiann

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* terhadap minat belajar matematika siswa. Namun secara spesifik tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Minat belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point*.

2. Minat belajar matematika siswa ketika tidak menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point*.
3. Pengaruh media *Microsoft Power Point* terhadap minat belajar matematika siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SMP Swasra Ar-Rahman Percut pada siswa kelas VIII diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi kalangan akademik maupun non-akademik. Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* dapat dijadikan referensi dan sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika.
- 2) meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika.
- 3) Siswa memperoleh pengalaman baru cara belajar matematika yang efektif, menarik, dan menyenangkan serta mudah memahami materi yang dipelajari.
- 4) Mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Swasra Ar-Rahman Percut

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Referensi bagi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan variatif, serta mengukur keefektifan guru dalam mengajar.
- 2) Dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya mata pelajaran matematika.
- 2) Menjadi panduan inovatif media pembelajaran matematika yang diharapkan dapat dipakai untuk kelas-kelas lainnya.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Menjadi bekal peneliti sebagai calon guru matematika agar siap melaksanakan tugas di lapangan
- 2) pengalaman langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* untuk mata pelajaran matematika, sekaligus sebagai contoh untuk dapat dilaksanakan, dan dikembangkan di lapangan.
- 3) Sebagai salah satu persyaratan untuk mendapat gelar sarjana pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara selektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan yang lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan. Minat seseorang timbul melalui proses belajar, tampaknya pertumbuhan minat dalam diri seseorang juga tidak hanya bergantung pada faktor dalam diri (fisik dan mental) tetapi juga pengaruh dari lingkungan. Hal ini dapat dilihat bagaimana peran keluarga, teman, guru, masyarakat dan budaya memengaruhi timbulnya minat seseorang pada suatu hal.

Ada beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli tentang minat belajar. Menurut Winkel minat adalah kecenderungan yang mantap dalam diri subyek yang merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam dunia tersebut. Menurut Slameto, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menyenangi beberapa kegiatan atau hal. Menurut Oemar Hamalik, minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila

seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.¹⁰

Wina sanjaya berpendapat bahwa minat (*interest*) yaitu kecenderungan untuk melakukan sesuatu perbuatan. Minat adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang melakukan aktivitas tertentu. Menurut Sukardi dalam Ahmad Susanto, minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Adapun menurut Sardiman, minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingan sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.¹¹

Sementara itu, berkaitan dengan minat belajar siswa, Syaiful Bahari mengemukakan bahwa terdapat beberapa indikator untuk minat siswa dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Adanya perasaan suka atau perasaan senang
- 2) Adanya perhatian

¹⁰ Nurmalinda ningsih, (2015), *skripsi sarjana : pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan motivasi belajar matematika siswa*, Medan : UIN Sumatera Utara, hal. 29.

¹¹ Ahmad Susanto, (2014), *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : KENCANA, hal. 57.

3) Adanya ketertarikan, kesadaran atau upaya-upaya untuk belajar.¹²

Dalam kaitannya dengan belajar, Hansen menyebutkan bahwa minat belajar erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dimiliki. Adapun faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan lebih berkaitan dengan perubahan-perubahan yang terjadi dari minat siswa akibat dari pengaruh situasi kelas, sistem, dan dorongan keluarga.¹³

Dalam Slameto, Bernard berpendapat bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar dan bekerja. Selain itu Slameto mengungkapkan bahwa minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya¹⁴. Sehingga siswa akan merasa acuh dan tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran. Bloom berpendapat tentang minat, bahwa

“minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Namun ternyata sulit menemukan pembatas yang jelas antara minat dan sikap terhadap materi pelajaran. Yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang dari pandangan-pandangan negative atau efek (*effect*) negatif terhadap pelajaran. Ini dapat

¹² Syaiful Bahri Djamarah, (2011), *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta, hal.166-167.

¹³ *Ibid.*, hal. 57-58.

¹⁴ Nurmalinda Ningsih, *op.cit.*, hal. 30

diukur dengan menanyakan kepada seseorang apakah ia mempelajari itu, apa yang disukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai pendekatan dengan menggunakan kuesioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan, dan preferensi yang mungkin menunjukkan suatu afek positif atau negatif terhadap pelajaran.¹⁵

Bloom juga menunjukkan bahwa prestasi dan *subject-related affect* saling berhubungan dan saling memengaruhi. Prestasi yang tinggi meningkatkan afek positif, dimana efek yang positif ini membuat prestasi menjadi lebih tinggi dan prestasi yang lebih tinggi ini juga membuat afek semakin positif. Demikian sebaliknya, prestasi yang rendah menurunkan afek positif, yang menekan prestasi selanjutnya dan ini lebih lanjut menurunkan lagi afek positif¹⁶. Menurut Ahmad Susanto bahwa minat merupakan

“dorongan dalam diri atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Di lain pihak, jika kepuasan itu berkurang, maka minat seseorang pun akan berkurang. Minat yang dibicarakan di sini berbeda dengan keinginan sesaat. Perbedaannya adalah minat sesungguhnya lebih menetap dan bertahan lama dalam diri seseorang. Meskipun keinginan sesaat ini pada awalnya dapat menjadi motivasi seperti halnya minat, tetapi lama-kelamaan dapat berkurang karena aktivitas yang membangkitkannya hanya sementara atau sesaat. Lebih dari itu, minat dapat berperan secara efektif untuk menunjang pengambilan keputusan oleh seseorang atau intuisi. Secara konseptual, minat dapat dikatakan memegang peranan penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berpikir seseorang dalam segala aktivitas, termasuk dalam belajar.¹⁷

Apabila seseorang telah berminat terhadap sesuatu, maka hal itu akan menjadi motivasi yang kuat bagi dirinya untuk melakukan hal yang menarik minatnya. Demikian juga dengan belajar, maka ia akan merasa

¹⁵Ahmad Susanto, *op.cit.*, hal. 59.

¹⁶*Ibid.*, hal. 59-60.

¹⁷*Loc.cit.*

bahwa belajar merupakan hal yang sangat penting bagi dirinya sehingga ia memusatkan seluruh perhatiannya pada hal-hal yang berhubungan dengan belajar dan dengan senang hati melakukannya tanpa adanya paksaan dari manapun. Hal itu dikarenakan jika dalam hatinya sudah tumbuh semangat untuk belajar maka tidak akan ada kata putus asa untuk selalu menuntut ilmu. Karena Allah SWT akan selalu memperlihatkan hasil dari apa yang sudah dilakukan oleh umatnya.

Hal itu sesuai dengan firman Allah Surah An-Najm ayat 39-40 berikut ini :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ. وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ.

Artinya :

“dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)” (Q.S An-Najm : 39-40)¹⁸

Berdasarkan ayat diatas dapat dipahami bahwa ketika hati kita sudah mempunyai niat atau kemauan untuk belajar dengan ikhlas dan bersungguh-sungguh, maka keberhasilan akan diperlihatkan atau ditunjukkan kepada kita. Bahkan Rasulullah SAW., mengkategorikan orang yang meninggalkan rumah untuk menuntut ilmu mempunyai kedudukan yang sangat terhormat sebagai pejuang di jalan Allah¹⁹.

Sebagaimana Sabda Nabi SAW:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ كَانَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّىٰ يَرْجِعَ.

¹⁸ Departemen Agama RI, *Op.Cit*, hal. 421.

¹⁹ Suja'i Sarifandi, (2014), *Jurnal : Ilmu Pengetahuan dalam Perspektif Hadis Nabi, Jurnal Ushuluddin Vol.XXI No.1*, Januari 2014, UIN Riau.

Artinya :

“Bersumber dari Anas bin Malik ra. berkata: Rasulullah saw. bersabda: “Barang siapa keluar untuk menuntut ilmu, maka ia berada di jalan Allah sampai ia kembali.” (HR. al-Tirmidzi)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kehendak yang timbul dalam diri seseorang yang dilandasi oleh pemusatan perhatian dan perasaan senang terhadap suatu obyek tertentu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku seutuhnya dari suatu pengalaman yang diperoleh oleh setiap individu. Minat dalam belajar sangat penting, guna mendukung kelancaran dalam aktifitas belajar, mudah memahami pelajaran, mudah menyimpan pelajaran dalam otaknya, menumbuhkan perasaan senang dalam belajar sehingga dengan minat itu aktifitas belajar dapat berhasil dengan baik.

b. Fungsi Minat Belajar

Minat belajar memiliki fungsi yang sangat penting, dimana dengan minat yang tinggi seseorang itu akan dapat belajar sampai batas optimal. Minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar²⁰. Minat sebagai pendorong yang kuat untuk bisa menguasai sesuatu. Jika siswa belajar matematika tidak ada minat sama sekali, maka untuk menguasai pelajaran tersebut akan terasa sulit sekali, bahkan cenderung siswa acuh tak acuh dengan pelajaran tersebut. Berbeda dengan siswa yang selalu ada minat untuk belajar matematika, maka minat tersebut akan mendorong untuk bisa menguasai pelajaran matematika, bahkan dapat

²⁰ Dewi Yuliana, (2017), *Skripsi Sarjana : Pengaruh Media Visual Alat Peraga Matematika Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Mi Ismaria Al Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*, Lampung : IAIN Raden Intan, hal. 52.

mendorong siswa untuk belajar kelompok dirumah meskipun merasa letih setelah belajara di sekolah.

Minat akan menjadi tenaga pendorong untuk meningkatkan aktivitas belajar seseorang, dan akan meningkatka kemampuannya dan kemauan belajarnya dengan menggunakan penglihatan, pendengaranya, dan daya nalarnya dalam memahami sesuatu yang baik. Allah berfirman dalam surat At-Taubah : 122

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ...

Artinya:

“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama...²¹ (QS. At-Taubah : 122)”

Berdasarkan ayat tersebut di atas hanya mengikuti sesuatu tanpa memahaminya terlebih dahulu, sehingga perlu adanya suatu aktivitas untuk mengetahui seluk beluk apa yang akan dilakukanya. Disinilah yang menumbuhkan keinginan untuk belajar yang disebut dengan minat tersebut, maka minat belajar melandasi kegiatan belajar dengan sebaik-baiknya. Minat belajar akan memberi peluang bagi siswa terhadap kelancaran aktivitas belajar, karena minat itu sendiri merupakan alat pokok untuk motivasi belajar. Suatu kegiatan akan berjalan dengan lancar apabila ada minat atau motif itu untuk bangkit apabila ada minat yang besar.²²

²¹ Departemen Agama RI Al- 'Aliyy Al-Qur'an dan Terjemahnya, Bandung : CV Penerbit Diponegoro, hal. 164.

²² E. Usman Efendi dan Juhaya S Praja, (2012), *Pengantar Psikologi*, Bandung: Angkasa, hal. 72.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Perlu diketahui bahwa minat belajar itu dapat berubah, berarti minat itu dapat dipengaruhi oleh sesuatu, karena itu ada usaha untuk meningkatkan minat belajar yang artinya berusaha memperbaiki kemauan siswa yang nampak kurang baik sehingga menjadi lebih baik. Minat merupakan faktor belajar yang tidak terlepas dari pengaruh baik dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal).

Adapun faktor-faktor internal yang mempengaruhi minat adalah sebagai berikut:

- 1) Kematangan
- 2) Sesuainya materi pelajaran dengan metode pengajaran
- 3) Keadaan kejiwaan anak didik dan kadar penyesuaian dirinya dengan keadaan lingkungan.²³

Selain dari faktor internal, minat juga dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu situasi yang diciptakan oleh lingkungan, baik lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

1) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat seseorang terhadap sesuatu, karena keluarga merupakan lingkungan pertama manusia menerima pendidikan. Orang tua yang secara sadar mendidik anaknya, akan selalu dituntun oleh tujuan pendidikan, yaitu kearah anak dapat mandiri, kearah satu kepribadian yang utama. Dengan

²³ Dewi Yuliana, *Op.cit.*, hal. 55

demikian pengaruh pendidikan yang pertama ini adalah sangat besar.²⁴

2) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan kedua manusia menerima pendidikan dan merupakan lembaga ilmu pengetahuan yang mengajarkan berbagai pelajaran yang tidak didapat dalam keluarga. Berdasarkan pelajaran yang pernah didapat menjadi sejumlah pengalaman yang besar pengaruhnya terhadap proses belajar selanjutnya. Minat dan sikap seseorang yang pernah mengalami pendidikan akan berbeda sikap dan minatnya terhadap sesuatu.²⁵

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat adalah suatu lingkungan yang sangat luas yang dapat mempengaruhi kepribadian seseorang untuk cenderung kearah sesuatu, baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Seseorang dapat berbuat dan bergaul terhadap sesamanya dengan bebas tanpa suatu peraturan sekolah dan keluarga dalam lingkungan masyarakat. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan tertentu

²⁴ Hasbullah, (2012), *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal.22

²⁵ Sarlito Wirawan Sarwono, (2005), *Pengantar Umum Psikologi*, Jakarta : Bulan Bintang, hal. 94.

mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya dan memuaskan kebutuhan-kebutuhannya.

d. Macam-Macam dan Ciri-Ciri Minat Belajar

Kuder dalam Purwaningrum mengelompokkan jenis-jenis minat menjadi sepuluh macam, yaitu:

- 1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam.
- 2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau mekanik.
- 3) Minat hitung-menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
- 4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta baru dan pemecahan problem.
- 5) Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk memengaruhi orang lain.
- 6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian.
- 7) Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah membaca dan menulis.
- 8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik.
- 9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
- 10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Elizabeth Hurlock menyebut tujuh ciri-ciri minat, yang masing-masing dalam hal ini tidak dibedakan antara ciri minat secara spontan maupun terpola. Ciri-cirinya yaitu:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas.
- 5) Minat dipengaruhi budaya.
- 6) Minat berbobot emosional.
- 7) Minat berbobot egosentris.²⁶

²⁶ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hal.60-63.

2. Hakikat Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memegang peranan penting dalam kehidupan serta kemajuan ilmu pengetahuan. Semua lapisan masyarakat terutama siswa dianjurkan untuk dapat menguasai matematika, hal itu disebabkan karena matematika merupakan ilmu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu ilmu yang banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Baik secara umum maupun secara khusus. Secara umum matematika digunakan dalam transaksi perdagangan, pertukangan, dll. Hampir di setiap aspek kehidupan ilmu matematika yang di terapkan. Karena itu matematika mendapat julukan sebagai ratu segala ilmu.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan yang pada suatu bilangan. Matematika berasal dari bahasa Yunani *Mathematikos* yang artinya ilmu pasti. Dalam bahasa belanda matematika disebut sebagai *Wiskunde* yang artinya ilmu tentang belajar. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, definisi matematika adalah ilmu tentang bilangan dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya yang mencakup segala bentuk prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.²⁷

Lerner dan Reys dkk. menyebutkan bahwa matematika tidak dapat disamakan dengan berhitung atau aritmatika. Aritmatika atau berhitung

²⁷<http://www.kamusq.com/2013/06/matematika-adalah-pengertian-dan.html>
(Diakses pada 17 Februari 2018 pukul 20:25 wib)

adalah pengetahuan tentang bilangan dan merupakan bagian dari matematika. Johnson & Rising mengatakan bahwa :

- 1) Matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.
- 2) Matematika ialah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat.
- 3) Matematika adalah seni, dimana keindahannya terdapat dalam keterurutan dan keharmonisan.²⁸
- 4) Russel mendefinisikan bahwa matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal. Arah yang dikenal itu tersusun baik (konstruktif), secara lengkap menuju arah yang rumit (kompleks) dari bilangan bulat ke bilangan pecahan, bilangan riil ke bilangan kompleks, dari penjumlahan dan perkalian ke diferensial dan integral, dan menuju matematika yang lebih tinggi. Pakar lain, dalam Hamzah dan Masri, Soedjadi memandang bahwa “matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak, aksiomatik, dan deduktif”.²⁹

Definisi yang diberikan Russel diatas menjelaskan tentang apa (ontologi) dan bagaimana struktur (epistemologi) dari matematika. Definisi yang lain lebih menekankan pada pengertian matematika dari segi aksiologi dikemukakan oleh Cockroft. Cockroft yang mengemukakan tentang mengapa matematika diajarkan. Hal ini disebabkan matematika sangat dibutuhkan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari, bagi sains, perdagangan dan industri, dan karena matematika itu menyediakan suatu daya, alat komunikasi yang singkat dan tidak ambigu serta berfungsi sebagai alat untuk mendeskripsikan dan memprediksi.

²⁸ J. Tombokan runtukahu-Selpius Kandou, (2014), *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Yogyakarta : ARRUIZZ MEDIA, hal. 28.

²⁹ Hamzah B. Uno-Masri Kudrat Umar, (2014), *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara, hal. 108.

Beth & Piaget mengatakan bahwa yang dimaksud dengan matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungannya antar-struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik. Sementara Kline lebih cenderung mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.³⁰

b. Karakteristik Belajar Matematika

Hakikat belajar matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dari hubungan-hubungan serta simbol-simbol, kemudian diterapkannya pada situasi nyata. Schoenfeld mendefinisikan bahwa belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah. Matematika melibatkan pengamatan, penyelidikan, dan keterkaitannya dengan fenomena fisik dan sosial. Berkaitan dengan hal ini, maka belajar matematika merupakan suatu kegiatan yang berkenaan dengan penyeleksian himpunan-himpunan dari unsur matematika yang sederhana dan merupakan himpunan-himpunan baru yang selanjutnya membentuk himpunan-himpunan baru yang lebih rumit.

Demikian seterusnya sehingga dalam belajar matematika harus dilakukan secara hierarkis. Dengan kata lain, belajar matematika pada

³⁰ Tombokan runtukahu-Selpius Kandou, *loc.cit.*,

tahap yang lebih tinggi harus didasarkan pada tahap belajar yang lebih rendah.³¹

Karakteristik pembelajaran matematika memiliki ciri-ciri khas yang berbeda dengan pembelajaran lainnya. Nasher mengonsepsikan karakteristik matematika terletak pada kekhususan dalam mengomunikasikan ide matematika melalui bahasa numerik. Dengan bahasa numerik memungkinkan seseorang dapat melakukan pengukuran secara kuantitatif. Sedangkan sifat kuantitatif dari matematika tersebut dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menyikapi suatu masalah. Itulah sebabnya matematika selalu memberikan jawaban yang lebih bersifat eksak dalam memecahkan masalah.

Seseorang akan merasa mudah memecahkan masalah dengan bantuan matematika, karena ilmu matematika memberikan kebenaran berdasarkan alasan logis dan sistematis. Di samping itu, matematika dapat memudahkan dalam pemecahan masalah karena proses kerja matematika dilalui secara berurut yang meliputi tahap observasi, menebak, menguji hipotesis, mencari analogi dan akhirnya merumuskan teorema-teorema. Selain itu, matematika memiliki konsep struktur dan hubungan-hubungan yang banyak menggunakan simbol. Simbol-simbol ini sangat penting dalam membantu memanipulasi aturan-aturan yang beroperasi dalam struktur-struktur.³²

Menurut Suherman karakteristik pembelajaran matematika di sekolah yaitu sebagai berikut:

³¹ Hamzah B. Uno-Masri Kudrat Umar, *op.cit.*, hal. 110

³² *Ibid.*, hal.109

- 1) Pembelajaran matematika langsung (bertahap)
- 2) Pembelajaran matematika mengikuti metode spiral
- 3) Pembelajaran matematika menekankan pola pikir deduktif
- 4) Pembelajaran matematika mengganti kebenaran konsistensi³³.

c. Prinsip Belajar Matematika

Reys dkk. Mengemukakan prinsip-prinsip praktis dalam pembelajaran matematika, yaitu :

- 1) Belajar matematika harus berarti
- 2) Belajar matematika adalah proses perkembangan
- 3) Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur
- 4) Anak aktif terlibat dalam belajar matematika
- 5) Anak harus mengetahui apa yang akan dipelajari dalam kelas matematika
- 6) Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar
- 7) Menggunakan berbagai bentuk atau model matematika
- 8) Variasi matematika membantu siswa belajar matematika
- 9) Metakognisi memengaruhi anak belajar
- 10) Pemberian bantuan pada kemampuan anak belajar.³⁴

d. Fungsi Matematika

Matematika memiliki beberapa fungsi, yaitu :

- 1) Matematika sebagai simbol

Skemp mengemukakan beberapa fungsi simbol matematika : komunikasi, merekam pengetahuan, komunikasi konsep-konsep baru, membuat klasifikasi ganda, menjelaskan, membuat kegiatan reflektif, membantu menunjukkan struktur, membuat manipulasi rutin, mengingat kembali informasi dan pengertian dan membuat kegiatan lebih afektif.

³³<http://www.psychologymania.com/2012/12/karakteristik-pembelajaran-matematika.html> (Diakses pada 17 Februari 2018 pukul 21:58 wib)

³⁴ Tombakan runtukahu-Selpius Kandou, *op.cit.*, hal.30-32

2) Pengetahuan tentang pola dan hubungan

Reys dkk. Mengatakan bahwa matematika ialah studi tentang berbagai pola dan hubungan antara elemen-elemen matematika. Steen memperkuat pendapat Reys dengan mengatakan bahwa matematika ialah pengetahuan tentang pola-pola untuk meramalkan gejala matematika.³⁵

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”³⁶. Kata “media” merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berasal dari bahasa Latin yang berarti “perantara”. Pengertian lebih jauh tentang media adalah sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk diteruskan kepada penerima³⁷. Menurut Scramm dalam Rusman menyebutkan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan Heinich mengungkapkan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Ia mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. Media adalah pengantar pesan dari pengirim pesan dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan

³⁵ *Ibid.*, hal. 32-42

³⁶ Ali Hamzah-Muhlisrani, (2014), *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, Jakarta : Rajawali Pers, hal. 95.

³⁷ Marisa dkk.,(2011), *Komputer dan Media Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka, hal. 16.

Komunikasi Pendidikan Amerika Serikat mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.³⁸

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Adapun batasan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.³⁹

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi

³⁸ Rusman, (2017), *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : KENCANA, hal. 213-214.

³⁹ Arief S. Sadiman dkk., (2009), *Media Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, hal. 7.

pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran⁴⁰.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Heinich, dkk. Mengemukakan media pembelajaran sebagai berikut:

“batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.”

Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Hal tersebut sependapat dengan Gagne yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar.⁴¹

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara guru dalam menyampaikan ilmu sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Isra' Ayat 84 yaitu :

فَلَنْ كُلَّ يَّعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ، فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا.

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Op.cit.*, hal. 3.

⁴¹ Rusman, *loc.cit.*,

Artinya :

*“Katakanlah (Muhammad),”setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing.”Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya”>(*QS.Al-Isra’:84)⁴²*

Ayat diatas menjelaskan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai dengan keadaannya termasuk keadaan alam sekitarnya masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai. Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada muridnya dituntut untuk menggunakan media sebagai pembantu dalam penyampaian materi tersebut. Media yang digunakan tidak harus menggunakan media yang mahal, melainkan media yang efisien dan mampu menjadi penghubung antara guru dan siswa agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal.

Marisa dkk. mengartikan media pembelajaran sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Penggunaan media dalam hal ini ditujukan untuk memperlancar jalannya komunikasi dalam proses pembelajaran.⁴³

Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Dari konsep di atas, maka bedanya antara media dan media pembelajaran

⁴² *Departemen Agama RI, Op.Cit.,*hal. 232.

⁴³ Marisa dkk., *loc.cit.*,

terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Artinya alat apa pun itu asal berisi tentang pesan-pesan pendidikan termasuk ke dalam media pendidikan atau media pembelajaran.⁴⁴

Dari berbagai pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai parantara dalam kegiatan pembelajaran. Dimana keberadaan media dimaksudkan agar materi pembelajaran dapat lebih muda dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran berkembang sejalan dengan perkembangan pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya :

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau onjek tertentu
- 3) Menambah motivasi belajar siswa⁴⁵
- 4) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran
- 5) Sebagai komponen dari sub sistem pembelajaran
- 6) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
- 7) Mengurangi terjadinya verbalisme
- 8) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.⁴⁶

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

⁴⁴ Wina Sanjaya, (2012), *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: KENCANA, hal. 58.

⁴⁵ Wina Sanjaya, (2008), *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : KENCANA, hal. 206-209.

⁴⁶ Rusman, *op.cit.*, hal. 216-217

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.⁴⁷

Menurut Kemp dan Dayton, media memiliki kontribusi sangat penting terhadap proses pembelajaran. Diantara kontribusi tersebut menurut kedua ahli sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru berubah ke arah yang lebih positif .⁴⁸

Menurut Wina Sanjaya dalam bukunya yang berjudul *Media Komunikasi Pembelajaran*, penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi. dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.
- 3) Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat

⁴⁷ Nana Sudjana-Ahmad Riva'I, (2002), *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru, hal.2

⁴⁸ Wina Sanjaya, *op.cit.*, hal.210.

meningkatkan penambah informasi tetapi juga pengembangan aspek kognitif.

- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- 5) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.⁴⁹

Levie & Lentsz yang dikutip Hujair AH. Sanaky mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran⁵⁰.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely, ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

- 1) Ciri fiksatif, yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, merekomendasikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulatif, yaitu transformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sekejap dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.
- 3) Ciri distributif, yaitu memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.⁵¹

⁴⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran, op.cit.*, hal. 73-75.

⁵⁰ Hujair AH.Sanaky, (2009),*Media Pembelajaran*, Yogyakarta:Safiria Insania Press,hal.6

⁵¹ Rusman, *op.cit.*, hal.220-221.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Wina, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam :
 - a) Media auitif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja. Seperti radio dan rekaman suara.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja. Seperti film slide, foto, lukisan, dan gambar.
 - c) Media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan slide suara.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :
 - a) Media yang memiliki daya liput luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b) Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film dan video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam :
 - a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, dan film strip.
 - b) Media yang tidak dapat diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, dan radio.⁵²

Menurut Rudy Brets, ada tujuh klasifikasi media, yaitu :

- 1) Media audiovisual gerak, seperti : film suara, pita video, dan film tv.
- 2) Media audiovidual diam, seperti : film rangkai suara.
- 3) Audio semigerak, seperti : tulisan jatuh bersuara.
- 4) Media visual gerak, seperti : film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti : halaman cetak, foto, slide bisu.
- 6) Media audio, seperti : radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti : buku, modul, bahan ajar mandiri.

Klasek membagi media pembelajaran sebagai berikut : (1) media visual; (2) media audio; (3) media display; (4) pengalaman nyata dan simulasi; (5) media cetak; (6) belajar terprogram; dan (7) pembelajaran melalui komputer.

⁵² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran, op.cit.*, hal. 118-120

Pengelompokan media juga dikemukakan oleh Anderson, yaitu sebagai berikut :⁵³

Tabel 2.1 Pengelompokan Media Menurut Anderson

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pita audio (rol atau kaset) ➤ Piringan audio ➤ Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku teks terprogram ➤ Buku pegangan manual ➤ Buku tugas
3	Audio-Cetak	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku Latihan dilengkapi kaset ➤ Gambaran poster (dilengkapi audio)
4	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Film bingkai (slide) ➤ Film bingkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Film bingkai (slide) suara ➤ Film rangkai suara
6	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Film bisu dengan judul
7	Visual Gerak dan Audio	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Film suara ➤ Video vcd atau dvd
8	Benda	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Benda nyata ➤ Model tiruan
9	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Media berbasis komputer

e. Media *Microsoft Power Point*

Dengan berkembangnya teknologi berbantuan komputer menyebabkan perubahan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran. Diantaranya tuntutan terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran melalui media presentasi berbasis komputer salah satunya yaitu *Microsoft Power Point*.

Media *Power Point* adalah media pembelajaran yang termasuk dalam media berbasis komputer. Menurut Arsyad :

"Microsoft power point adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah persentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft power point* akan membantu sebuah

⁵³ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, op.cit.*, hal. 212– 213.

gagasan lebih baik menarik dan jelas tujuannya jika di persentasikan karena *Microsoft power point* akan membantu dalam pembuatan slide, outline persentasi , menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang mudah dilayar monitor komputer.”⁵⁴

Menurut Rusman, Deni dan Cepi, *Power Point* merupakan suatu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data⁵⁵. Sesuai dengan yang dikatakan di atas media *Power Point* sebagai salah satu *softwere* program berbasis multimedia yang ada di dalam komputer yang dimana komputer merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang akan mendukung keberhasilan dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan menurut Munir sebagai berikut :

- 1) Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi kongkrit (nyata dapat dilihat).
- 2) Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didikpun mudah dipahami, lama diingat dan mudah diungkapkan kembali.
- 3) Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik.
- 4) Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikran peserta didik.
- 5) Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (*playback*).
- 6) Dapat membentuk persamaan pendapat dan presepsi yang benar terhadap suatu objek, karena disampaikan tidak hanya secara verbal namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.

⁵⁴ Azhar Arsyad, (2014). *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, hal. 65.

⁵⁵ Darmawan, Deni, Cepi, (2012), *Teknologi Pembelajaran*, Bandung : PT. Remaja Rosadakarya, hal. 301.

- 7) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan tempat lingkungan belajarnya sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung.
- 8) Membentuk sikap peserta didik sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat dan bakatnya baik belajar secara individual, kelompok atau klasik.
- 9) Menghemat waktu, tenaga dan biaya.⁵⁶

Menurut Daryanto beberapa teknis penulisan naskah yang perlu di pertimbangkan ketika akan menguraikan materimateri pokok pembelajaran dalam *Microsoft power point* sebagai berikut :

- 1) Tentukan topik sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- 2) Siapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
- 3) Identifikasi bahan-bahan materi tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media persentasi.
- 4) Tulis materi yang telah dipilih dalam kalimat yang singkat, pointers dan hanya membuat point-point penting saja karena penulisan penjelasan yang panjang lebar tidak dianjurkan dalam penulisan naskah persentasi.
- 5) Tuangkan pesan-pesan yang disajikan dalam berbagai format seperti *teks, gambar, animasi atau audio-visual*.
- 6) Pastikan bahwa materi yang ditulis telah cukup lengkap, jelas dan mudah dipahami oleh sasaran.
- 7) Sajikan isi materi secara utuh dan sistematis agar mempermudah penyajian dan plesan mudah dipahami sasaran.

Selanjutnya menurut Daryanto format naskah dalam membuat naskah menjadi media pembelajaran *Power Point* yaitu sebagai berikut:

- 1) Pilih jenis huruf (*font*) yang tingkat keterbacaannya tinggi, misalnya Arial, Verdana atau Tahoma. Gunakan ukuran huruf (*font size*) 17-20 untuk isi teks, sedang untuk sub judul 30.
- 2) Untuk memperjelas dan memperindah tampilan, gunakan varian warna, gambar, fota, animasi atau video.
- 3) Area tampilan frame yang ditulis jangan melebihi ukuran 16x20 cm.
- 4) Usahakan dalam satu slide/frame tidak memuat lebih dari 18-20 baris teks.
- 5) Dalam satu slide/frame usahakan hanya berisi satu topik atau sub topic pembahasan.
- 6) Beri judul pada setiap slide/frame.

⁵⁶ Munir, (2008), *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung : ALVABETA, hal. 130-134.

- 7) Perhatikan komposisi warna, keseimbangan (tata letak), keharmonisan dan kekontrasan pada setiap tampilan.
- 8) Variasi memang perlu, tetapi harus juga diperhatikan prinsip kesederhanaan artinya jangan membuat tampilan slide yang terlalu rumit, rame dan penuh warna-warni, karena hal itu justru akan mengganggu pesan utama yang disajikan.⁵⁷

Indikator Media *Microsoft Power Point* yang dapat menarik minat siswa untuk belajar menurut Azhar diantaranya yaitu :

- 1) Menggunakan *Themes Slide* yang dimana didalamnya sudah tersedia tema yang diinginkan yang dimana tema tersebut bisa diganti warna dan jenis huruf agar lebih menarik. Sehingga siswa tidak merasa bosan ketika melihat materi yang tertera dalam *slide*.
- 2) Menambahakan gambar, *clip art* atau *shapes* yang sesuai dengan materi pelajaran serta membuat slide lebih berkarakter dan menarik.
- 3) Menambahakan animasi dalam persentasi membuat persentase akan menjadi lebih hidup, lebih berkarakter ,menarik dan terlihat lebih profesional.⁵⁸

Dari berbagai macam dalam pembuatan media *Power Point* tidak semua harus digunakan melainkan menyesuaikan dengan kebutuhan suatu materi pembelajaran yang kita buat serta kreatifitas dalam membuatnya. Menurut Daryanto program *Power Point* memiliki berbagai kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada penyajian warna, huruf dan animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga peserta didik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.⁵⁹

⁵⁷ Daryanto, (2013), *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media, hal. 70-72.

⁵⁸ Azhar Arsyad, *Op.cit.*, hal. 178-188.

⁵⁹ Daryanto, *Op.cit.*, hal. 165.

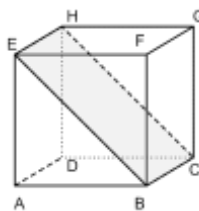
Sedangkan menurut Arsyad keunggulan program *Power Point* di antaranya adalah : (1) Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik ; (2) penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien; (3) materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas dan cepat melalui poin-poin materi.⁶⁰

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media *microsoft power point* merupakan suatu media berbasis IT yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia berupa gambar, video, animasi, ataupun *clip art* yang menarik dan mudah dalam pembuatannya dan dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian pesan.

f. Materi Bangun Ruang Sisi Datar

1) Kubus

Kubus merupakan salah satu bentuk bangun ruang atau dimensi tiga. Kubus merupakan sebuah bangun ruang atau dimensi tiga yang semua sisinya berbentuk persegi dan semua rusuknya sama panjang.



Gambar 2.1 Kubus⁶¹

Gambar diatas dinamakan kubus ABCD.EFGH. Dari gambar diatas tampak bahwa kubus memiliki unsur-unsur sebagai berikut :

⁶⁰ Azhar Arsyad., *Op.cit.*, hal. 65.

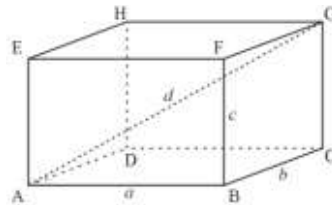
⁶¹ <https://www.rumusmatematika.org/2015/06/rumus-bangun-ruang-kubus.html> (diakses pada 18 Februari 2018 pukul 09.56 wib)

- a) Sisi/Bidang kubus merupakan datar yang membatasi kubus. Kubus memiliki 6 buah sisi yang semuanya berbentuk persegi, yaitu sisi bawah = ABCD, sisi atas = EFGH, sisi depan (ABFE), sisi belakang = CDHG, sisi kanan = ADHE, dan sisi kiri = BCGF.
- b) Rusuk merupakan garis potong antara dua sisi bidang kubus. Kubus memiliki 12 buah rusuk, yaitu AB, BC, CD, DA, EF, FG, GH, HE, AE, BF, CG, dan DH.
- c) Titik Sudut merupakan titik potong antara tiga rusuk. Kubus ABCD.EFGH memiliki 8 buah titik sudut, yaitu titik A, B, C, D, E, F, G, dan H.
- d) Diagonal Bidang merupakan garis yang menghubungkan dua titik sudut yang saling berhadapan dalam satu sisi/bidang. Pada kubus ABCD.EFGH terdapat 8 buah titik sudut yaitu : A, B, C, D, E, F, G, H.
- e) Diagonal ruang merupakan HB yang menghubungkan dua titik sudut yang saling berhadapan dalam satu ruang. Terdapat empat diagonal ruang yang sama panjangnya dan saling berpotongan di tengah-tengah yaitu $AG = BH = CE = DF$.
- f) Bidang diagonal merupakan bidang yang dibentuk oleh dua diagonal bidang dan dua rusuk yang saling sejajar. Terdapat 6 buah bidang diagonal yaitu : ACGE, BDHF, ABGH, CDEF, ADGF, BCHE.⁶²

⁶² *Ibid.*, (Diakses pada 18 Februari 2018 pukul 10.08 wib)

2) Balok

Balok adalah bangun ruang 3 dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi atau persegi panjang dengan paling tidak ada sepasang diantaranya berukuran berbeda. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut.



Gambar 2.2 Balok

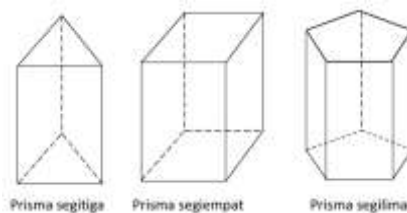
Unsur-unsur balok:

- a) Sisi balok adalah bidang yang membatasi balok. Balok memiliki 6 sisi. Perhatikan gambar diatas yang merupakan yang merupakan sisi adalah sisi bawah (ABCD); sisi atas (EFGH); sisi depan (ABFE); sisi belakang (DCGH); sisi samping kiri (BCGF); dan sisi samping kanan (ADHE).
- b) Rusuk adalah garis potongan antar dua sisi bidang balok dan terlihat seperti kerangka yang menyusun balok. Sama seperti kubus, balok memiliki 12 rusuk . Perhatikan gambar kubus diatas yang merupakan rusuk adalah AB, BC, CD, DA, EF, FG, GH, HE, AE, BF, CG, dan HD.
- c) Titik Sudut adalah titik potongan antara dua atau 3 rusuk. Balok memiliki 8 titik sudut. Perhatikan gambar diatas, yang merupakan titik sudut yaitu A, B, C, D, E, F, G, dan H.
- d) Diagonal Bidang atau Diagonal Sisi adalah ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut yang berhadapan pada setiap

bidang atau sisi balok. Sama halnya dengan kubus, balok memiliki 12 Diagonal bidang. Perhatikan gambar diatas, yang merupakan diagonal bidang yaitu AF, BE, BG, CF, CH, DG, DE, AH, AC, BD, EG, dan HF.

- e) Diagonal Ruang adalah garis yang menghubungkan 2 titik sudut yang saling berhadapan dalam satu ruang. Sama halnya dengan kubus, balok memiliki 4 diagonal ruang. Perhatikan gambar diatas, yang merupakan diagonal ruang yaitu AG , BH , CE , dan DF.⁶³

3) Prisma



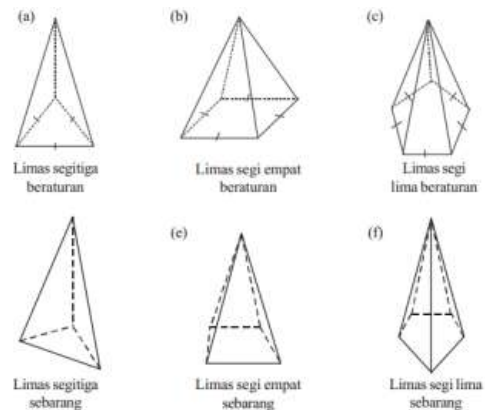
2.3 Macam-Macam Prisma

Dalam geometri, prisma adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh alas dan tutup identik berbentuk segi- n dan sisi-sisi tegak berbentuk persegi atau persegi panjang. Dengan kata lain prisma adalah bangun ruang yang mempunyai penampang melintang yang selalu sama dalam bentuk dan ukuran. Prisma segi- n memiliki $n + 2$ sisi, $3n$ rusuk dan $2n$ titik sudut. Prisma dengan alas dan tutup berbentuk persegi disebut balok sedangkan prisma dengan alas dan tutup berbentuk lingkaran disebut tabung.⁶⁴

⁶³ <http://www.pelajaran.co.id/2017/05/sifat-sifat-balok-unsur-unsur-balok-rumus-dan-contoh-soal-balok-beserta-cara-penyelesaian.html> (Diakses pada 18 Februari 2018 pukul 10:25 wib)

⁶⁴ [https://id.wikipedia.org/wiki/Prisma_\(geometri\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Prisma_(geometri)) (Diakses pada 18 Februari 2018 pukul 10:35 wib)

4) Limas



Gambar 2.4 Macam-Macam Limas

Limas adalah bangun ruang yang mempunyai alas berbentuk segi n (segitiga, segi empat, atau segi lima) dan bidang sisi tegaknya mempunyai bentuk segitiga yang berpotongan pada satu titik. Memiliki sisi = $n+1$ sisi, rusuk = $2n$, titik sudut = $n+1$ titik sudut. Dimana n merupakan bentuk dari alasnya. pemberian nama pada limas juga berdasarkan bentuk dari alasnya. Jika alas yang di miliki limas berbentuk segitiga maka limas tersebut di namakan limas segitiga. Dan jika alas yang di miliki oleh suatu limas berbentuk segi lima beraturan maka limas itu disebut dengan limas segi lima beraturan. Limas memiliki puncak dan tinggi. Tinggi limas merupakan jarak terpendek yang dimiliki limas dari puncak limas ke sisi alas. Tinggi limas harus tegak lurus dengan titik potong pada bidang alasnya.⁶⁵

B. Kerangka Fikir

Matematika merupakan ilmu dasar yang kajiannya adalah abstrak sehingga tidak jarang siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya salah satunya

⁶⁵ <https://www.rumusmatematika.org/2015/06/limas.html> (Diakses pada 18 Februari 2018 pukul 10:45 wib)

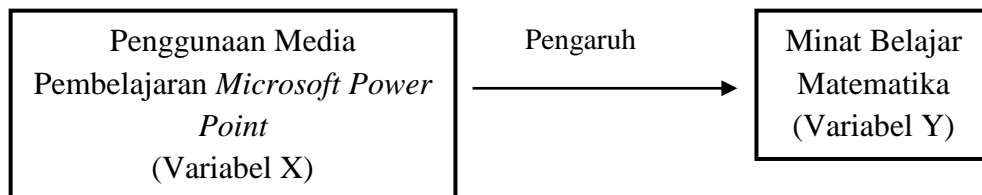
dalam materi bangun ruang sisi datar. Dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* akan membantu siswa untuk dapat memahami materi tersebut dengan lebih mudah karena media ini dapat menampilkan gambar-gambar nyata mengenai materi yang dipelajari sehingga objek pembelajaran tidak lagi terlihat abstrak.

Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah media pembelajaran *Microsoft Power Point* dan variabel terikat (Y) adalah minat belajar matematika siswa. Diduga antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat pengaruh yang positif.

Minat merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Minat juga berkaitan dengan hasil belajar. Jika siswa berminat terhadap suatu pelajaran maka hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik, begitu juga sebaliknya. Untuk meningkatkan hasil belajar maka minat belajar juga harus ditingkatkan. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor yang termasuk faktor eksternal adalah media pembelajaran yang dibawakan guru. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point*. Apabila media pembelajaran *Microsoft Power Point* digunakan saat kegiatan belajar maka siswa tersebut juga akan bersikap positif dengan pelajaran matematika, sebaliknya apabila pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* maka hasil yang akan dicapai jauh dari yang diharapkan.

Penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* mampu membuat siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa semakin berminat untuk belajar. Sedangkan jika proses belajar mengajar tidak

menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* atau pembelajaran dilakukan dengan konvensional banyak siswa yang merasa cepat bosan sehingga akhirnya tidak memahami apa yang dipelajari.



Gambar 2.5 Kerangka Fikir

C. Penelitian yang Relevan

1. Nurmalinda Ningsih (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Di Mts. YPI Miftahussalam Medan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs YPI Miftahussalam Medan Tahun Ajaran 2014/2015, yang terdiri atas 3 kelas yang berjumlah 143 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yang diambil secara acak yaitu kelas VIII-1 sebagai kelas control dan kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui minat dan motivasi belajar matematika siswa. Angket dalam penelitian ini berupa pernyataan-pernyataan yang berjumlah 20 pernyataan untuk minat dan 25 pernyataan untuk motivasi belajar yang telah valid melalui perhitungan validitas dan reliabilitas angket minat dan motivasi belajar sebesar 0,885 dan 0,905. Temuan penelitian ini adalah sebagai berikut: minat dan motivasi belajar matematika siswa untuk kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata

sebesar 64,191 dan 80,617 sedangkan minat dan motivasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 60,783 dan 76,413. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan uji homogenitas data kedua kelas homogen sedangkan untuk uji hipotesis yang menggunakan uji t diperoleh bahwa dalam penelitian ini H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat dan motivasi belajar matematika siswa antara siswa yang menggunakan media pembelajaran berupa media visual gambar dan tanpa menggunakan media pembelajaran atau pembelajaran konvensional pada materi pokok lingkaran di kelas VIII MTs YPI Miftahussalam Medan.

2. Yulia Utami (2012) dengan judul Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran OHP Menggunakan Program *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Volume Kubus Dan Balok Pada Bangun Ruang Kelas VIII Mts. Cerdas Murni Tembung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran OHP dalam menentukan volume kubus dan balok pada pokok bahasan bangun ruang di kelas VIII Mts. Cerdas Murni Tembung, (2) hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran OHP dalam menentukan volume kubus dan balok pada pokok bahasan bangun ruang di kelas VIII Mts. Cerdas Murni Tembung, (3) pengaruh pemanfaatan media pembelajaran OHP terhadap hasil belajar siswa dalam menentukan volume kubus dan balok pada pokok bahasan bangun ruang di kelas VIII Mts. Cerdas Murni Tembung. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas

VIII Mts. Cerdas Murni Tembung terdiri dari dua kelas berjumlah 55 siswa. Sampel terdiri dari dua kelas yang diambil secara acak. Satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dengan media OHP yaitu kelas VIII-1 berjumlah 30 orang. Dan satu kelas sebagai kelas kontrol dengan media kertas karton yaitu kelas VIII-2 berjumlah 25 siswa. Instrumen pengumpulan data digunakan adalah pilihan ganda yang berjumlah 10 soal yang telah divalidkan dengan angka validitas berkisar dari 0,422-0,613. Analisis data yang digunakan yaitu t tes. Temuan penelitian ini sebagai berikut: (1) hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran OHP menggunakan program power point diperoleh nilai rata-rata = 8,43 dan standar deviasi = 1,382, (2) hasil hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran kertas karton diperoleh nilai rata-rata = 7,36 dan standar deviasi = 1,777. Artinya hasil belajar siswa yang diajar dengan media OHP lebih baik dari pada yang diajar dengan media kertas karton. Uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 2,518$ dan $t_{tabel} = 2,007$, untuk $\alpha = 0,05$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$.

3. Dewi Yuliana (2017) dengan judul Pengaruh Visual Alat Peraga Matematika Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV MI Ismaria Al-Qur'aniyah Rajabasa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Proses pembelajaran matematika yang biasa digunakan hingga saat ini adalah pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, sedangkan siswa hanya sebagai objek ajar, hal ini dikarenakan guru dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, pembelajaran berlangsung monoton membuat siswa bosan dan kurang

bersemangat. Oleh karena itu dibutuhkan alternatif untuk meningkatkan minat belajar yaitu dalam proses pembelajaran menggunakan *Alat peraga* untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas IV MI Ismaria Alqur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasy Eksperimen Desain* (desain eksperimen semu). Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI Ismaria Al Qur'anniyah. Sampel penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen IV A dan kelas kontrol IV B. Kelas eksperimen menggunakan media alat peraga dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik acak kelas dengan materi satuan panjang dan satuan waktu. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket minat belajar matematika. Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah uji-t (*t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media alat peraga matematika berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,838$, dengan populasi sebanyak 65 peserta didik dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ $F_{tabel} = F_{(0,05, 65)} = 1,99834$, terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima.

D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis. Peneliti mengajukan hipotesisi sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Hipotesis Nol

H_a : Hipotesis Alternatif

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 > \mu_2$

μ_1 : Rata-rata minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point*

μ_2 : Rata-rata minat belajar matematika siswa dengan guru yang menggunakan media pembelajaran *Microsoft Power Point*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Ar-Rahman Percut yang berada di Jalan Kangkungan Dusun I Desa Percut. Waktu pelaksanaan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2017-2018. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut karena belum ada penelitian yang meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran *Microsoft power point* dan juga sekolah tersebut dekat dari tempat tinggal peneliti.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut yang berjumlah 107 siswa yang terdiri dari 62 siswa laki-laki dan 45 siswa perempuan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1
Distribusi Siswa Kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1	VIII-A	15	11	26
2	VIII-B	15	12	27
3	VIII-C	15	11	26
4	VIII-D	17	11	28
Jumlah Populasi		62	45	107

Sumber : Dokumentasi SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018

2. Sampel

Sistem penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling* (sampel berkelompok) artinya setiap subjek dalam populasi memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel. Teknik sampling dengan

menggunakan *Cluster Random Sampling* digunakan jika populasi terdiri dari kelompok-kelompok individu atau *cluster* dengan anggota berasal dari kelompok-kelompok yang mempunyai karakteristik yang sama (homogen).

Sampel dalam penelitian ini diambil dua kelas pada kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut. Kelas VIII-A sebagai sampel yang pembelajarannya menggunakan media *Microsoft Power Point* (kelas eksperimen) dan kelas VIII-C sebagai sampel yang dalam pembelajarannya menggunakan model konvensional atau tanpa media pembelajaran (kelas kontrol).

C. Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas, yaitu media penggunaan pembelajaran *Microsoft Power Point*.
2. Variabel terikat, yaitu minat belajar matematika siswa.

Untuk menghindari perbedaan makna, maka dijelaskan definisi operasional dalam penelitian ini, yaitu :

1. *Microsoft power point* adalah suatu media berbasis IT yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia berupa gambar, video, animasi, ataupun *clip art* yang menarik dan mudah dalam pembuatannya dan dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian pesan.
2. Minat belajar adalah dorongan atau rasa ketertarikan dalam diri seseorang yang menyebabkan rasa senang terhadap sesuatu. Minat dapat timbul dari diri sendiri ataupun melalui beberapa faktor yang mempengaruhinya.

D. Instrument Pengumpulan Data

Instrument penelitian merupakan alat yang akan digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah lembar angket atau kuesioner untuk mengukur minat belajar. Untuk mengetahui atau mengukur minat siswa terhadap mata pelajaran tertentu terlebih dahulu ditentukan indikatornya, misalnya kehadiran di kelas, keaktifan bertanya, tepat waktu mengumpulkan tugas, kerapian catatan, mengerjakan tugas, dan lain-lain.⁶⁶

Adapun angket atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian adalah 30 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator minat belajar siswa yang meliputi perhatian dan perasaan senang, dan adanya ketertarikan.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala pengukuran skala Likert dengan bentuk *checklist* empat point. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang akan dijawab oleh responden.

Adapun kisi-kisi instrument angket minat belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

⁶⁶ Asrul dkk., (2014), *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung : Citapustaka Media, hal. 108.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor Item	
		Positif	Negatif
1	Adanya perasaan suka atau perasaan senang	7, 8, 9, 12,15, 21, 23,28	13, 22,27
2	Adanya perhatian	1, 3, 6, 10, 11,16	4, 5, 14, 17, 18,24
3	Adanya ketertarikan,kesadaran dan upaya untuk belajar	2,19,26,30	20,25,29

Dalam penelitian ini *skala Likert* empat point pada setiap alternatif jawaban memiliki bobot penilaian. Adapun bobot penilaian untuk setiap alternatif jawaban pada skala Likert dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Bobot Penilaian Jawaban Angket⁶⁷

No	Pernyataan	Keterangan	Skor
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Kurang Setuju	KS	2
4	Tidak Setuju	TS	1

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan, yaitu valid dan reliabel. Kemampuan yang diharapkan di dalam hal ini adalah siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan petunjuk pada angket. Uji coba instrumen penelitian terdiri dari :

1. Uji Validitas

Sebuah tes dikatakan valid apabila angket tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Instrument penelitian ini menggunakan angket, validitas ini dapat dihitung dengan koefisien korelasi menggunakan *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

⁶⁷ *Ibid.*, hal. 136

Keterangan :

r_{xy} = koefisien validitas X dan Y

ΣXY = Jumlah perkalian X dan Y

X = skor masing-masing butir soal

Y = skor total butor soal

n = jumlah peserta test

Dengan kriteria uji apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu angket dikatakan mempunyai tingkat kepercayaan yang tinggi jika angket tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Untuk menentukan tingka reliabilitas angket digunakan metode satu kali dengan teknik *Alpha Cornbach*. Perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *Alpha Cornbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_t^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

$\sum S_t^2$ = jumlah varian butir

S_t^2 = varian soal

Bila koefisien reliabilitas telah dihitung maka untuk menentukan kriteria reliabilitas yakni sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Reliabilitas⁶⁸

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa teknik, diantaranya :

1. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi langsung kegiatan pembelajaran di SMP Swasta Ar-Rahman Percut. Peneliti mengamati proses belajar-mengajar yang terjadi di kelas dan melihat bagaimana minat belajar matematika siswa di kelas tersebut.

2. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai skor minat belajar matematika siswa ketika dilakukan pembelajaran menggunakan media *Microsoft Power Point* dan ketika pembelajaran di kelas konvensional. Sebelum angket dibagikan kepada sampel penelitian, angket tersebut harus sudah diuji terlebih dahulu dengan tes validitas dan reliabilitas sehingga angket yang digunakan sebagai instrument sudah valid.

⁶⁸ Suharsimi Arikunto, (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta, hal. 75.

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini teknik dokumenter dilakukan dengan cara meminta data-data yang sudah ada seperti data siswa dan guru di SMP Swasta Ar-Rahman Percut. Data ini nantinya akan diolah sebagai data tambahan dalam penulisan laporan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh kemudian diolah dengan teknik analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung rata-rata skor dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. Menghitung standart deviasi

Standart deviasi dapat dicari dengan rumus

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left(\frac{\sum X}{N}\right)^2}$$

Dimana :

SD = Standart deviasi

$\frac{\sum X^2}{N}$ = jumlah skor dikuadratkan dan dibagi banyak sampel

$\left(\frac{\sum X}{N}\right)^2$ = jumlah skor dibagi banyak sampel dan hasilnya dikuadratkan

3. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan adalah *uji lilliefors*.

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Hipotesis

H_0 : Data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a : Data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

- b. Hitung rata-rata dan simpangan baku data dengan rumus :

$$X = \frac{\sum X_i}{n} \text{ dan } S = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n-1}}$$

- c. Tentukan nilai Z dari tiap-tiap data, dengan rumus :

$$Z = \frac{X_1 - X}{S}$$

Keterangan :

S = simpangan baku tunggal

X_1 = data tunggal

X = Rata-rata data tunggal

- d. Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z disebut dengan $F(Z)$

- e. Hitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai Z disebut dengan $S(Z)$.

Tentukan nilai L_0 dengan rumus $F(Z) - F(Z)$ kemudian tentukan nilai mutlaknya. Ambil yang paling besar dan bandingkan dengan L_t dari tabel *liliofers*.

- f. Adapun kriteria pengujiannya adalah :

Tolak H_0 jika $L_0 > L_t$

Terima H_0 jika $L_0 \leq L_t$

Kesimpulan : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal jika H_0 diterima.⁶⁹

⁶⁹ Indra Jaya, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung : Citapustaka Media Perintis, hal.252-257

4. Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas dilakukan uji homogenitas. Uji ini untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji homogenitas dengan rumus varians terbesar dibagi varians terkecil dilakukan dengan cara membandingkan dua buah varians dari variabel penelitian. Rumus homogenitas perbandingan varians adalah :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ dimana } S^2 = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

F = homogenitas

S_1^2 = varian terbesar

S_2^2 = varian terkecil

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan $dk penyebut = n - 1$ dan $dk pembilang = n - 1$. Dimana n pada $dk penyebut$ berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada $dk pembilang$ berasal dari jumlah sampel varians terkecil.

Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} . Kriterianya adalah :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak berarti varians homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti varians tidak homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Dalam hal ini maksudnya apakah minat belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada minat belajar matematika di kelas kontrol.

Jika data berdistribusi normal dan mempunyai varian yang homogen maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan uji-t yang bersifat satu arah dengan hipotesis statistiknya :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : rata-rata minat belajar siswa dengan kelas eksperimen

μ_2 : rata-rata minat belajar siswa dengan kelas kontrol

Karena jumlah sampel di kelas eksperimen dan kelas control tidak sama, maka uji hipotesis dengan uji-t menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis ini yaitu dengan membandingkan harga t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan ketentuan :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak

6. Perhitungan Kategori Minat Belajar

Perhitungan kategori minat belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat minat yang diperoleh siswa yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Setelah skor minat diperoleh maka data-data tersebut diolah untuk melihat sejauh mana minat belajar siswa ketika menggunakan media *microsoft power point*.

Ketentuan kategori minat tersebut yaitu :

- a. Minat belajar tinggi

$$> \text{Rata - rata skor Minat} + \text{Standart Deviasi}$$

- b. Minat belajar Sedang

$$(\text{Rata - rata skor Minat} - \text{Standart Deviasi}) \text{ s.d}$$

$$(\text{Rata - rata skor Minat} + \text{Standart Deviasi})$$

- c. Minat belajar Rendah

$$< (\text{Rata - rata skor Minat} - \text{Standart Deviasi})$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Swasta Ar-Rahman Desa Percut Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018 yang terdiri dari empat kelas yang berjumlah 107 siswa. Kelas yang dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa dan kelas VIII-C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa. Data penelitian diperoleh dengan membagikan lembar angket minat belajar kepada kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat dan seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari hubungan sebab akibat tersebut dengan memberikan perlakuan khusus kepada kelas yang terpilih menjadi kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus.

Penelitian yang dilakukan di SMP Swasta Ar-Rahman Percut dilakukan pada 30 April 2018 hingga 12 Mei 2018 sebanyak empat kali pertemuan. Materi pelajaran yang ajarkan yaitu sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang sisi datar selama tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x40 menit (2 jam pelajaran) dan satu pertemuan selanjutnya digunakan untuk mengisi lembar

angket minat belajar yang sebelumnya telah divalidkan oleh ahlinya (validator).

2. Deskripsi Data Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar angket minat belajar yang telah divalidkan oleh Aulia Marzuki, M.Psi sebagai validator untuk memvalidasi apakah angket yang akan digunakan sesuai dengan indikator, berkaitan dengan tujuan yang akan diteliti serta tidak menimbulkan penafsiran ganda sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Pada saat melakukan validasi angket oleh validator, peneliti membuat penilaian tiap-tiap butir angket yang terdiri dari beberapa kategori yaitu tidak valid, kurang valid, valid dan sangat valid yang nantinya akan dinilai oleh validator apakah tiap-tiap butir angket tersebut dapat dijadikan instrument penelitian. Dari 30 butir pernyataan angket yang telah diperiksa oleh validator ada 6 butir pernyataan yang dinilai tidak valid karena menimbulkan penafsiran ganda, butir angket tidak memenuhi tujuan yang ingin dicapai serta penggunaan kata yang kurang tepat sehingga validator menyarankan untuk memperbaiki butir-butir pernyataan tersebut sehingga dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Sebanyak 9 butir pernyataan angket dikategorikan dengan kurang valid karena menggunakan kata yang kurang tepat sehingga pernyataan yang dimaksud tidak dimengerti, selanjutnya 15 pernyataan lain dikategorikan valid dan 1 pernyataan lainnya dikategorikan sangat valid. Pernyataan yang tidak valid ataupun yang kurang valid disarankan untuk diperbaiki kembali baik dari segi penggunaan dan

pemilihan kata, padanan kata yang tepat, kesesuaian dengan indikator dan tujuan serta pernyataan yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda sehingga angket tersebut layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

3. Deskripsi Hasil Penelitian

a) Deskripsi Minat Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penyebaran angket minat belajar dapat dilihat bahwa skor minat belajar siswa setelah menggunakan media *microsoft power point* berkisar antara 66 hingga 90 dengan skor rata-rata yaitu 76,688 dan standart deviasi sebesar 6,858 yang kemudian dibagi kedalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Ketentuan Kategori Minat Belajar Siswa Menggunakan Media *Microsoft Power Point*

Persyaratan	Kategori Minat Belajar
$> \text{Rata-rata} + \text{Standart deviasi}$ $> (76,688 + 6,858) > 83,546$	Tinggi
$\text{Rata-rata} - \text{Standart deviasi} \text{ s.d } \text{Rata-rata} + \text{Standart deviasi}$ $(76,688 - 6,858) \text{ s.d } (76,688 + 6,858)$ $69,83 \text{ s.d } 83,546$	Sedang
$< \text{Rata-rata} - \text{standart deviasi}$ $< (76,688 - 6,858) < 69,83$	Rendah

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar siswa dikatakan tinggi jika skor siswa lebih besar dari 83,546. Minat belajar siswa dikatakan rendah jika skor siswa lebih kecil dari 69,83 dan minat belajar siswa dikatakan sedang jika skor siswa berada diantara keduanya yaitu antara 69,83 hingga 83,546.

Dari data yang diperoleh terlihat bahwa skor minat belajar siswa setelah menggunakan media *Microsoft power point* beragam. Ada siswa yang memiliki minat yang tinggi, sedang bahkan ada juga yang memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran matematika. Rincian kategori minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2 Rincian Kategori Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Skor Minat	Jumlah siswa	Kategori Minat
1	66	1	Rendah
2	68	1	Rendah
3	69	1	Rendah
4	70	3	Sedang
5	72	1	Sedang
6	74	3	Sedang
7	75	2	Sedang
8	76	1	Sedang
9	77	3	Sedang
10	78	1	Sedang
11	79	1	Sedang
12	80	2	Sedang
13	82	1	Sedang
14	85	2	Tinggi
15	86	2	Tinggi
16	90	1	Tinggi

Dalam tabel 4.1 terlihat bahwa minat belajar siswa dikatakan tinggi jika skor yang diperoleh siswa lebih besar dari 83,546. Berdasarkan data yang diperoleh di kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran matematika berjumlah 5 orang siswa yaitu mereka yang senang dan memiliki kemauan untuk belajar, tertarik terhadap materi pelajaran, penjelasan guru, tertarik untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, memusatkan perhatian kepada kegiatan pembelajaran serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun siswa yang berminat rendah terhadap pelajaran matematika berjumlah 3 orang siswa yaitu mereka yang hanya senang dalam pelajaran namun tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang tertarik untuk mengerjakan soal dan cenderung pasif di kelas, dan selebihnya 18 orang siswa memiliki minat yang sedang yaitu mereka yang senang dan memiliki kemauan untuk belajar, memperhatikan penjelasan guru, tertarik untuk mengerjakan soal namun tidak aktif dalam pembelajaran di kelas.

Rata-rata skor minat belajar siswa setelah menggunakan media *Microsoft power point* diperoleh dengan menjumlahkan skor minat belajar seluruh siswa kemudian dibagi dengan banyak siswa di kelas eksperimen sehingga skor rata-rata yang diperoleh yaitu 76,688 dimana skor tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* memiliki skor rata-rata sebesar 76,688 dan berdasarkan kategori minat belajar siswa, pembelajaran setelah menggunakan media *microsoft power point* menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa pada kelas ini berada dalam kategori sedang dimana siswa senang dan memiliki kemauan untuk belajar, memperhatikan materi pelajaran serta penjelasan guru, tertarik dalam mengerjakan soal-soal namun masih pasif dalam pembelajaran.

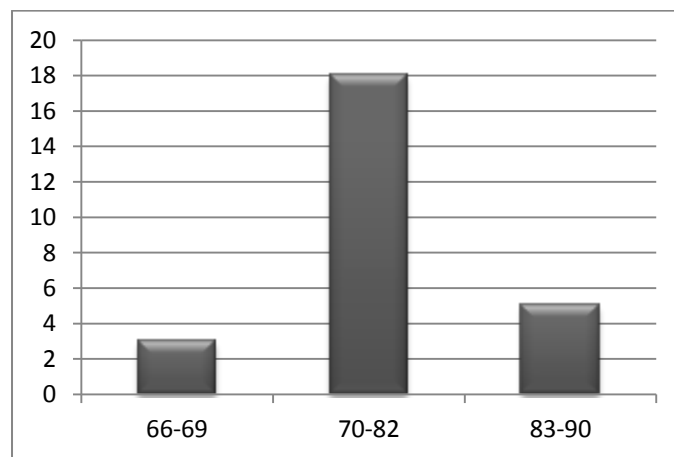
Standart deviasi dihitung untuk melihat keragaman data skor minat belajar siswa. Semakin besar standart deviasi yang diperoleh maka keragaman data pada kelas tersebut semakin banyak. Begitu juga sebaliknya, semakin kecil standart deviasi maka keragaman data semakin sedikit. Standart deviasi yang diperoleh setelah menggunakan media

pembelajaran *microsoft power point* yaitu sebesar 6,858. Hal ini menunjukkan bahwa standart deviasi yang diperoleh siswa di kelas VIII-A SMP Swasta Ar-Rahman Percut setelah menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* terdapat keragaman yang berbeda-beda antara siswa satu siswa dengan siswa yang lainnya. Hal itu terlihat dari skor minat belajar siswa yang beragam mulai dari skor terendah yaitu 66 hingga skor tertinggi yaitu 90 dengan rentang nilai sebesar 24.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar Siswa Yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*

Skor Minat	Frekuensi	F _{relatif}	F _{kumulatif}	Kategori
66 – 69	3	11,53%	11,53%	Rendah
70 – 82	18	69,23%	80,76%	Sedang
83 – 90	5	19,23%	100%	Tinggi

Berdasarkan nilai-nilai tersebut dapat dibentuk diagram batang data kelompok sebagai berikut :



Gambar 4.1 Diagram Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*

Dari tabel frekuensi diatas dapat diketahui bahwa dari 30 butir angket minat belajar yang telah diberikan kepada 26 siswa di kelas eksperimen diperoleh skor terbanyak yang diperoleh siswa yaitu antara 70–82 sebanyak 18 siswa atau sekitar 69,23% dari jumlah seluruh siswa

kelas eksperimen dan termasuk kedalam kategori sedang yaitu mereka yang senang untuk belajar, memperhatikan guru, serta tertarik untuk mengerjakan soal-soal namun masih tergolong pasif di kelas. Skor paling sedikit yang diperoleh siswa yaitu skor 66 – 69 yang hanya diperoleh 3 orang siswa atau sekitar 11,53% dari jumlah seluruh siswa kelas eksperimen dan termasuk kedalam kategori rendah yaitu mereka yang hanya memenuhi satu indikator minat belajar atau bahkan tidak memenuhi semua indikator minat belajar. Sedangkan 5 orang siswa lainnya atau sekitar 19,23% dari jumlah seluruh siswa kelas eksperimen memperoleh skor antara 83 – 90 dan termasuk kedalam kategori tinggi yaitu mereka yang memenuhi semua indikator minat belajar.

Perlu diketahui bahwa sampel yang terdapat di kelas eksperimen memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan beragam, mulai dari siswa yang pintar, pendiam, pemalu, aktif, hingga yang kurang pintar. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran dilakukan ada beberapa siswa yang terlihat antusias mengikuti pelajaran, ada juga yang bersikap biasa-biasa saja bahkan juga ada yang merasa acuh dengan pelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan *microsoft power point* ini diharapkan dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

b) Deskripsi Minat Belajar Matematika Siswa Yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penyebaran angket minat belajar dapat dilihat bahwa skor minat belajar siswa di kelas kontrol

berkisar antara 64 hingga 82 dengan skor rata-rata yaitu 74,143 dan standart deviasi sebesar 5,461 yang kemudian dibagi kedalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 4.4 Ketentuan Kategori Minat Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Media *Microsoft Power Point*

Persyaratan	Kategori Minat Belajar
> Rata-rata + Standart deviasi > $(74,143 + 5,461) > 79,604$	Tinggi
Rata-rata - Standart deviasi s.d Rata-rata + Standart deviasi $(74,143 - 5,461) s.d (74,143 + 5,461)$ 68,682 s.d 79,604	Sedang
< Rata-rata - standart deviasi < $(74,143 - 5,461) < 68,682$	Rendah

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar siswa dikatakan tinggi jika skor siswa lebih besar dari 79,604. Minat belajar siswa dikatakan rendah jika skor siswa lebih kecil dari 68,682 dan minat belajar siswa dikatakan sedang jika skor siswa berada diantara keduanya yaitu antara 68,682 hingga 79,604.

Dari data yang diperoleh terlihat bahwa skor minat belajar siswa tanpa menggunakan media *Microsoft power point* beragam. Ada siswa yang memiliki minat yang tinggi, sedang bahkan ada juga yang memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran matematika. Rincian kategori minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5 Rincian Kategori Minat Belajar Siswa di Kelas Kontrol

No	Skor Minat	Jumlah siswa	Kategori Minat
1	66	1	Rendah
2	68	1	Rendah
3	69	1	Rendah
4	70	3	Sedang
5	72	1	Sedang
6	74	3	Sedang
7	75	2	Sedang
8	76	1	Sedang
9	77	3	Sedang
10	78	1	Sedang
11	79	1	Sedang
12	80	2	Sedang
13	82	1	Sedang
14	85	2	Tinggi
15	86	2	Tinggi
16	90	1	Tinggi

Dalam tabel 4.4 terlihat bahwa minat belajar siswa dikatakan tinggi jika skor yang diperoleh siswa lebih besar dari 79,604. Berdasarkan data yang diperoleh di kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran matematika berjumlah 3 orang siswa yaitu mereka yang senang dan memiliki kemauan untuk belajar, tertarik terhadap materi pelajaran, penjelasan guru, tertarik untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, memusatkan perhatian kepada kegiatan pembelajaran serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun siswa yang berminat rendah terhadap pelajaran matematika berjumlah 3 orang siswa yaitu mereka yang hanya senang dalam pelajaran namun tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang tertarik untuk mengerjakan soal dan cenderung pasif di kelas, dan selebihnya 19 orang siswa memiliki minat yang sedang yaitu mereka yang senang dan memiliki

kemauan untuk belajar, memperhatikan penjelasan guru, tertarik untuk mengerjakan soal namun tidak aktif dalam pembelajaran di kelas.

Rata-rata skor minat belajar siswa tanpa menggunakan media *Microsoft power point* diperoleh dengan menjumlahkan skor minat belajar seluruh siswa kemudian dibagi dengan banyak siswa di kelas kontrol sehingga skor rata-rata yang diperoleh yaitu 74,143 dimana skor tersebut menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* memiliki skor rata-rata sebesar 74,143 dan berdasarkan kategori minat belajar siswa, pembelajaran tanpa menggunakan media *microsoft power point* menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa pada kelas ini berada dalam kategori sedang dimana siswa senang dan memiliki kemauan untuk belajar, memperhatikan materi pelajaran serta penjelasan guru, tertarik dalam mengerjakan soal-soal namun masih pasif dalam pembelajaran.

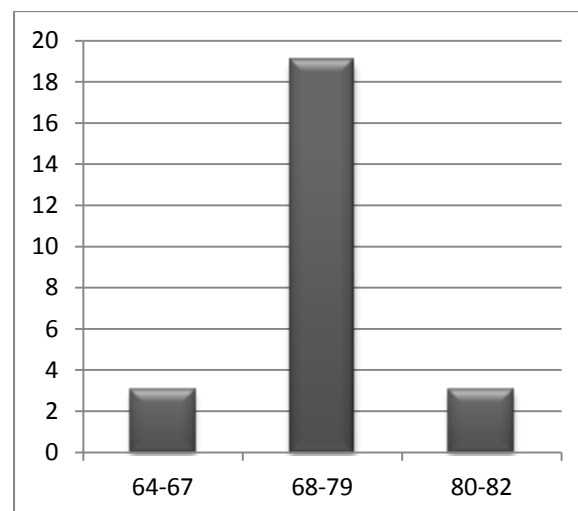
Standart deviasi dihitung untuk melihat keragaman data skor minat belajar siswa. Semakin besar standart deviasi yang diperoleh maka keragaman data pada kelas tersebut semakin banyak. Begitu juga sebaliknya, semakin kecil standart deviasi maka keragaman data semakin sedikit. Standart deviasi yang diperoleh dari data skor minat belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* yaitu sebesar 5,461. Hal ini menunjukkan bahwa standart deviasi yang diperoleh siswa di kelas VIII-C SMP Swasta Ar-Rahman Percut tanpa menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* terdapat keragaman yang berbeda-beda antara siswa satu siswa dengan siswa yang lainnya. Hal itu

terlihat dari skor minat belajar siswa yang beragam mulai dari skor terendah yaitu 64 hingga skor tertinggi yaitu 82 dengan rentang nilai sebesar 16.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*

Skor Minat	Frekuensi	F _{relatif}	F _{kumulatif}	Kategori
64 – 67	3	12%	12%	Rendah
78 – 79	19	76%	88%	Sedang
80 – 82	3	12%	100%	Tinggi

Berdasarkan nilai-nilai tersebut dapat dibentuk diagram batang data kelompok sebagai berikut :



Gambar 4.2 Diagram Minat Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*

Dari tabel frekuensi diatas dapat diketahui bahwa dari 30 butir angket minat belajar yang telah diberikan kepada 26 siswa di kelas eksperimen diperoleh skor terbanyak yang diperoleh siswa yaitu antara 68–79 sebanyak 19 siswa atau sekitar 76% dari jumlah seluruh siswa di kelas kontrol dan termasuk kedalam kategori sedang yaitu mereka yang senang untuk belajar, memperhatikan guru, serta tertarik untuk mengerjakan soal-soal namun masih tergolong pasif di kelas. Skor skor

64–67 dan skor 80-82 sama-sama memperoleh 3 orang siswa atau sekitar 12% dari jumlah seluruh siswa di kelas kontrol dan termasuk ke dalam kategori rendah yaitu mereka yang hanya memenuhi satu indikator minat belajar atau bahkan tidak memenuhi indikator minat belajar. sedangkan 3 orang siswa lainnya atau sekitar 12% dari seluruh siswa di kelas kontrol memperoleh skor antara 80-82 dan termasuk ke dalam kategori tinggi yaitu mereka yang memenuhi semua indikator minat belajar.

Perlu diketahui bahwa sampel yang terdapat di kelas eksperimen memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan beragam, mulai dari siswa yang pintar, pendiam, pemalu, aktif, hingga yang kurang pintar. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran dilakukan ada beberapa siswa yang terlihat antusias mengikuti pelajaran, ada juga yang bersikap biasa-biasa saja bahkan juga ada yang merasa acuh dengan pelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan *microsoft power point* ini diharapkan dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap skor minat belajar siswa maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi :

1. Uji Normalitas

Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik *liliefors*, yaitu suatu teknik uji analisis persyaratan sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas ini mengambil skor minat belajar siswa di kelas eksperimen

dengan kelas kontrol. Sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas untuk kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* terhadap minat belajar siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,097 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,097 < 0,173$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada minat belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas untuk kelas kontrol yaitu kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* terhadap minat belajar siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,140 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,140 < 0,173$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada minat belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* berdistribusi normal. Rincian perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Kesimpulan Perhitungan Uji Normalitas

Kelompok	N	L-hitung	L-tabel (0,05)	Kriteria Pengujian	Kesimpulan
Eksperimen	26	0,094	0,173	L_{hitung} < L_{tabel}	Berdistribusi normal
Kontrol	25	0,140	0,173		Berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel sampel yang dipilih berasal dari populasi dengan varian yang sama. Untuk mengetahui homogenitas varians dari dua kelas yang dijadikan sampel digunakan uji homogenitas dengan perbandingan varians yaitu dengan membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Kedua sampel dikatakan homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Nilai F_{hitung} diperoleh dengan membandingkan antara varians terbesar dengan varians terkecil sedangkan nilai F_{tabel} diperoleh dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar sedangkan dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok	Dk	Varians	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	Kriteria Pengujian	Kesimpulan
Eksperimen	25	34,186	1,672	1,975	F_{hitung} < F_{tabel}	Homogen
Kontrol	24	23,416				

Berdasarkan tabel uji homogenitas diatas maka dapat disimpulkan bahwa kedua sampel tersebut merupakan homogen.

C. Hasil Analisis Data

Data yang akan dianalisis adalah data skor minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, data yang telah diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dan homogen sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. Sebelum

melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan rata-rata (*mean*) dan standar deviasi pada skor minat belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *t*. Uji *t* digunakan untuk mengetahui apakah penerapan pembelajaran yang dilakukan mempunyai pengaruh atau tidak terhadap objek yang diteliti yaitu minat belajar siswa. Kriteria pengujian uji *t* yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka penerapan pembelajaran yang dilakukan memberikan pengaruh terhadap objek yang diteliti.

Hipotesis dalam penelitian ini ada dua yaitu:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

$H_a : \mu_1 > \mu_2$: Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

Data minat belajar siswa dianalisis sehingga menghasilkan skor rata-rata minat belajar di kelas eksperimen yaitu sebesar 76,371 dengan simpangan baku sebesar 6,258 dan varians sebesar 39,165. Sedangkan skor rata-rata minat belajar siswa di kelas kontrol yaitu sebesar 73,4 dengan simpangan baku sebesar 4,839 dan varians sebesar 23,417. Dengan menggunakan perhitungan uji *t* maka diperoleh t_{hitung} sebesar 2,120 dan t_{tabel} sebesar 1,676. Rincian perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9 Perhitungan Analisis Data Dengan Uji t

Kelompok	Rata-rata	Simp. Baku	Varians	t_{hitung}	T_{tabel}	Kriteria	kesimpulan
Eksperimen	76,371	6,258	39,165	2,120	1,676	<input type="checkbox"/> h <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> $>$ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ada Pengaruh
Kontrol	73,4	4,839	23,417				

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Minat Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penyebaran angket minat belajar dapat dilihat bahwa skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki skor rata-rata yaitu 76,688. Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa minat belajar siswa dikatakan tinggi jika skor siswa lebih besar dari 83,546. Minat belajar siswa dikatakan rendah jika skor siswa lebih kecil dari 69,83 dan minat belajar siswa dikatakan sedang jika skor siswa berada diantara keduanya yaitu antara 69,83 hingga 83,546. Dari data yang diperoleh terlihat bahwa skor minat belajar siswa di kelas eksperimen beragam. Ada siswa yang memiliki minat yang tinggi dan ada juga yang memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran matematika. Hal itu bisa saja terjadi karena beberapa faktor yang dialami siswa seperti keadaan siswa yang kurang baik, permasalahan siswa dengan keluarga atau bahkan dengan sekolah. Hal itu sejalan dengan pendapat Sarlito tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, menurut Sarlito minat siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam diri siswa (internal) seperti keadaan anak didik ataupun diluar diri siswa (eksternal) seperti lingkungan keluarga yang kurang harmonis dan lingkungan sekolah yang kurang bersahabat. Berdasarkan data yang

diperoleh di kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran matematika berjumlah 5 orang siswa yaitu mereka yang senang dan memiliki kemauan untuk belajar, tertarik terhadap materi pelajaran, penjelasan guru, tertarik untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, memusatkan perhatian kepada kegiatan pembelajaran serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun siswa yang berminat rendah terhadap pelajaran matematika berjumlah 3 orang siswa yaitu mereka yang hanya senang dalam pelajaran namun tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang tertarik untuk mengerjakan soal dan cenderung pasif di kelas, dan selebihnya 18 orang siswa memiliki minat yang sedang yaitu mereka yang senang dan memiliki kemauan untuk belajar, memperhatikan penjelasan guru, tertarik untuk mengerjakan soal namun tidak aktif dalam pembelajaran di kelas.

Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen, siswa berupaya untuk memahami materi yang diberikan melalui media *microsoft power point* yang disajikan dengan tampilan yang menarik sehingga dapat menambah ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan untuk menjawab soal-soal yang diberikan agar siswa lebih memperhatikan materi dalam pembelajaran serta menimbulkan kreatifitas dan kemandirian dalam belajar sebagaimana pendapat Masykuri, ia mengemukakan bahwa penggunaan media komputer dalam pembelajaran dapat meletakkan dasar-dasar dalam berfikir, memperbesar perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, meletakkan dasar-dasar dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman berfikir yang nyata yang dapat menimbulkan

kreatifitas dan kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan cara berfikir yang kritis. Sehingga pembelajaran dengan media *microsost power point* dapat dijadikan salah satu cara untuk menarik perhatian siswa khususnya dalam pelajaran matematika.

2. Minat Belajar Siswa yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* (Kelas Kontrol)

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penyebaran angket minat belajar dapat dilihat bahwa skor minat belajar siswa pada kelas kontrol memiliki skor rata-rata yaitu 74,143. Dari tabel 4.4 dapat dilihat bahwa minat belajar siswa dikatakan tinggi jika skor siswa lebih besar dari 79,604. Minat belajar siswa dikatakan rendah jika skor siswa lebih kecil dari 68,682 dan minat belajar siswa dikatakan sedang jika skor siswa berada diantara keduanya yaitu antara 68,682 hingga 79,604. Dari data yang diperoleh terlihat bahwa skor minat belajar siswa di kelas kontrol beragam. Berdasarkan data yang diperoleh di kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran matematika berjumlah 3 orang siswa yaitu mereka yang senang dan memiliki kemauan untuk belajar, tertarik terhadap materi pelajaran, penjelasan guru, tertarik untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, memusatkan perhatian kepada kegiatan pembelajaran serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun siswa yang berminat rendah terhadap pelajaran matematika berjumlah 3 orang siswa yaitu mereka yang hanya senang dalam pelajaran namun tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang tertarik untuk mengerjakan soal dan cenderung pasif di kelas, dan selebihnya 19 orang siswa memiliki minat yang sedang yaitu mereka yang senang dan memiliki kemauan

untuk belajar, memperhatikan penjelasan guru, tertarik untuk mengerjakan soal namun tidak aktif dalam pembelajaran di kelas. Meskipun tidak menggunakan media pembelajaran namun minat di kelas kontrol termasuk dalam kategori sedang. Hal itu bisa saja terjadi jika siswa pada kelas kontrol menyukai pelajaran matematika meskipun tanpa menggunakan media seperti pendapat Winkel bahwa minat adalah kecenderungan yang mantap dalam diri seseorang yang merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang bekecimpung dalam dunia tersebut. Sehingga meskipun melakukan pembelajaran tanpa media namun ada sebagian dari mereka sudah menyukai pelajaran matematika.

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media *microsoft power point*. Sebagian siswa masih tampak belum maksimal dalam pembelajaran karna susah membayangkan secara nyata gambar-gambar bangun ruang yang terdapat di buku. Mereka hanya mampu melihat sisi luar dari bangun ruang tersebut seperti rusuk, sudut, dan sisi, namun mereka susah membayangkan bagian dalam dari bangun ruang tersebut seperti diagonal ruang dan bidang diagonal. Sehingga tak sedikit siswa yang mengeluh susah dalam pelajaran matematika dan disinilah media pembelajaran dibutuhkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi sebagaimana fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya yaitu media berfungsi untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Dalam hal ini penyampai pesan adalah guru yang menyampaikan materi pelajaran dan penerima pesan adalah siswa. Selain itu media pembelajaran juga diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar, penggunaan media pembelajaran juga

membuat pembelajaran lebih bermakna serta dapat melayani kebutuhan setiap siswa yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda.

3. Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Microsoft Power Point*

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} . Hasil analisis uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,121$ dan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu 1,676. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Microsoft power point* memberikan pengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.

Pembelajaran menggunakan media *Microsoft power point* terbukti dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen yaitu kelas VIII-A sebesar 76,371 sedangkan untuk skor rata-rata kelas control yaitu VIII-C hanya sebesar 73,4. Dari skor rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar matematika siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari minat belajar matematika siswa di kelas kontrol. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian dari Yulia Utami (2012) dengan judul Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran OHP Menggunakan Program *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Volume Kubus Dan Balok Pada Bangun Ruang Kelas VIII Mts. Cerdas Murni Tembung. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa pembelajaran menggunakan program *Microsoft Power Point* sangat cocok digunakan untuk menarik minat belajar

siswa. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran OHP menggunakan program *power point* diperoleh nilai rata-rata = 8,43 dan standar deviasi = 1,382 sedangkan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran kertas karton diperoleh nilai rata-rata = 7,36 dan standar deviasi = 1,777. Artinya hasil belajar siswa yang diajar dengan media OHP lebih baik dari pada yang diajar dengan media kertas karton. Keterangan diatas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* dapat mempengaruhi hasil belajar dan juga minat belajar siswa karena jika siswa berminat untuk belajar maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* dapat mempengaruhi minat belajar siswa karena dengan menggunakan media *microsoft power point* materi yang diajarkan tampak lebih nyata, lebih berwarna yang lebih kreatif karena media tersebut tidak hanya bisa menampilkan gambar-gambar yang dapat bergerak tapi juga dapat menampilkan video pembelajaran yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto tentang kelebihan program *microsoft power point* yaitu penyajian yang menarik karena ada penyajian warna, huruf dan animasi ke teks maupun animasi gambar atau foto.

Pengamatan yang telah dilakukan saat penelitian juga menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* karena mereka dapat melihat secara jelas materi bangun ruang sisi datar serta gambar-gambarnya yang ditampilkan di layar sehingga jika ada materi

yang kurang dimengerti mereka dapat langsung menanyakannya kepada guru sebagaimana yang dijelaskan Arsyad tentang keunggulan program *microsoft power point*. Menurut Arsyad, *microsoft power point* memiliki beberapa keunggulan yaitu materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik, penyampaian pelajaran akan lebih efektif dan efisien serta materi pelajaran disampaikan secara utuh, ringkas dan cepat melalui poin-poin materi.

Berbeda jika pembelajaran yang berlangsung secara konvensional atau tanpa media pembelajaran. Jika dalam pembelajaran konvensional, siswa hanya bisa melihat gambar yang tertera di buku dan jika ada materi yang ingin ditanyakan mengenai salah satu gambar bangun ruang siswa hanya bisa melihat gambar yang terdapat di buku ataupun yang digambarkan di papan tulis kemudian siswa diminta untuk membayangkan bagian-bagian dari bangun ruang tersebut, namun tidak semua siswa mampu menggambarkan sebuah bangun ruang dalam pikirannya sehingga terkadang hanya sebagian siswa saja yang mampu memperoleh nilai tinggi. Berbeda jika menggunakan media *microsoft power point*. Ketika menggunakan media, guru menampilkan gambar-gambar yang bisa bergerak sehingga siswa merasa lebih nyata dalam mempelajarinya dan hal itu dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* dapat mempengaruhi minat belajar siswa khususnya belajar matematika yang memiliki objek yang abstrak.

E. Keterbatasan Penelitian

Desain penelitian ini telah dirancang dengan sebaik-baiknya dan peneliti juga berusaha untuk melakukan penelitian sesuai dengan prosedur yang telah

ditetapkan. Namun tetap saja ada bagian dari penelitian ini yang tidak seluruhnya dapat berjalan sesuai dengan rencana semula. Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian adalah:

1. Keterbatasan waktu penelitian karena sekolah akan mempersiapkan seluruh siswanya untuk melakukan persiapan ujian kenaikan kelas.
2. Kurang seriusnya siswa dalam menjalankan proses pembelajaran sehingga ada siswa yang menjadi penghambat dalam penelitian.
3. Alokasi waktu yang terlalu cepat karena terpakai untuk melakukan persiapan sholat zuhur seperti berwudhu dan membaca surat yasin yang menjadi salah satu ciri khas di sekolah tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh mengenai penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018 maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Skor minat belajar matematika siswa ketika menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* sebesar 76,731 dengan standar deviasi sebesar 6,258 hal itu menunjukkan bahwa skor yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dari skor yang diperoleh kelas kontrol yang hanya memperoleh skor rata-rata 73,4 dengan standart deviasi sebesar 4,839.
2. Skor minat belajar matematika siswa ketika tidak menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* sebesar 73,4 dengan standar deviasi sebesar 4,839 hal itu menunjukkan bahwa skor yang diperoleh kelas kontrol lebih rendah dari skor yang diperoleh kelas eksperimen yang mencapai skor rata-rata sebesar 76,371 dengan standart deviasi sebesar 6,258.
3. Karena skor rata-rata minat belajar di kelas eksperimen lebih tinggi dari skor rata-rata minat belajar di kelas kontrol, hal itu berpengaruh terhadap t_{hitung} yang diperoleh. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,120 dan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% sebesar 1,676. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa ada

pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018. Hal ini ditandai oleh hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan hasil $t_{hitung} = 2,120$ dan $t_{tabel} = 1,676$ maka $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,478 > 1,997$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Minat belajar matematika siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* memperoleh skor rata-rata sebesar 76,731 dan minat belajar matematika siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* hanya mencapai 73,4.

B. Implikasi Penelitian

Sebagai suatu penelitian yang dilakukan di lingkungan pendidikan maka kesimpulan yang ditarik tentu mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasi dalam penelitian ini yaitu hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* diduga berpengaruh terhadap minat belajar siswa, ternyata keduanya menunjukkan pengaruh yang signifikan, kedua variabel tersebut yaitu variabel penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* memberikan kontribusi terhadap variabel minat belajar matematika siswa.

Selama ini minat siswa terhadap pelajaran matematika masih cenderung rendah. Maka dalam mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya usaha dan upaya dari pihak sekolah maupun guru dalam meningkatkan minat belajar siswa khususnya pelajaran matematika dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa juga merasa tertarik untuk belajar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran *Microsoft power point* ternyata memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa. Hendaknya pembelajaran yang seperti ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran namun tidak digunakan secara terus-menerus sebagai media pembelajaran matematika karena ada sebagian materi matematika yang tidak dapat menggunakan *Microsoft power point*. Untuk itu media *Microsoft power point* dapat digunakan sebagai media pendukung agar siswa semakin tertarik untuk belajar dan juga guru semakin kreatif dalam memberikan materi pelajaran.
2. Bagi guru khususnya guru pelajaran matematika hendaknya selalu berupaya untuk dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan cara menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih berkesan.
3. Bagi peneliti diharapkan untuk dapat menggunakan media pembelajaran tidak hanya ketika melakukan penelitian saja tetapi juga ketika sudah menjadi guru sehingga ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan dapat bermanfaat bagi orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrul dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Citapustaka Media.
- Darmawan, Deni, Cepi. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Departemen Agama RI. 2005. *Al-'Aliyy Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung : CV Penerbit Diponegoro.
- Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Efendi, E. Usman dan Juhaya S Praja. 2004. *Pengantar Psikologi*, Bandung : Angkasa.
- Hamzah, Ali dan Muhlisrani. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Hasbullah. 2005. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematik*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Jaya, Indra. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Citapustaka Media Perintis.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan : Perdana Publishing.
- Margono. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Marisa dkk. 2011. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: ALFABETA.
- Runtukahu, J. Tombokan dan Selpius Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta : ARRUIZZ MEDIA.

Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.

Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sanjaya,Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.

_____. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.

Sanaky,Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press.

Sarwono,Sarlito Wirawan. 2005. *Pengantar Umum Psikologi*. Jakarta : Bulan Bintang.

Sudjana,Nana dan Ahmad Riva'I. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.

Susanto,Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA.

Syafaruddin dkk. 2011. *Kapita Selekta Materi Pokok Ujian Komprehensif*. Medan : Badan Penerbit Fakultas Tarbiyah IAIN-SU.

Uno, Hamzah B. dan Masri Kudrat Umar. 2014. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara.

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta : AR-RUZ MEDIA.

Skripsi :

Ningsih,Nurmalinda. 2015. *Skripsi sarjana : pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan motivasi belajar matematika siswa*. Medan : UIN Sumatera Utara.

Masyita,Siti. 2013. *Skripsi sarjana : Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Soal Cerita Melalui Strategi Pemecahan Masalah Menurut Polya*. Medan : IAIN Sumatera Utara.

Utami,Yulia. 2012. *Skripsi sarjana : Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran OHP Dengan Menggunakan Program Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Menentukan Volume Kubus Dan Balok Pada Bangun Ruang Kelas VIII Mts Cerdas Murni Tembung*. Medan : IAIN Sumatera Utara.y

Yuliana, Dewi. 2017. *Skripsi Sarjana : Pengaruh Media Visual Alat Peraga Matematika Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Mi Ismaria Al Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017*. Lampung : IAIN Raden Intan.

Jurnal :

Setiawan, Ahadi dkk. 2013. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran : Pengaruh Media Ohp Dan Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Kreatifitas Belajar Vol.1 No.3*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Faelasofi, Rahma. 2015. *Jurnal e-DuMath : Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Office Power point Pada Pokok Bahasan Peluang Vol.1 No. 1*, Lampung : STKIP Muhammadiyah Pringsewu.

Website :

<http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/edumath>
(Diunduh pada 06 April 2018 Pukul 13:46 wib)

[https://id.wikipedia.org/wiki/Prisma_\(geometri\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Prisma_(geometri))
(Diakses pada 18 Februari 2018 pukul 10:35 wib)

<http://jurnal.pasca.uns.ac.id>
(Diunduh pada 24 Januari 2018 pukul 20:46 wib)

<http://www.kamusq.com/2013/06/matematika-adalah-pengertian-dan.html>
(Diakses pada 17 Februari 2018 pukul 20:25 wib)

<http://www.psychologymania.com/2012/12/karakteristik-pembelajaran-matematika.html> (Diakses pada 17 Februari 2018 pukul 21:58 wib)

<https://www.rumusmatematika.org/2015/06/rumus-bangun-ruang-kubus.html>
(diakses pada 18 Februari 2018 pukul 09.56 wib)

<https://www.rumusmatematika.org/2015/06/limas.html>
(Diakses pada 18 Februari 2018 pukul 10:45 wib)

Lampiran 1

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. IDENTITAS

Nama Sekolah : SMP Swasta Ar-Rahman Percut
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VIII (Delapan)
Semester : II (Dua)

Standar Kompetensi : Geometri dan Pengukuran

5. Memahami sifat-sifat kubus, balok, prisma, limas, dan bagian-bagiannya, serta menentukan ukurannya.

Kompetensi Dasar : 5.1 Mengidentifikasi sifat-sifat kubus, balok, prisma, dan limas serta bagian-bagiannya.

Indikator : 5.1.1 Menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat kubus
5.1.2 Menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat balok
5.1.3 Menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat prisma
5.1.4 Menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat limas

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 pertemuan)

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

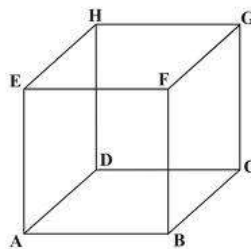
1. Siswa mampu menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat kubus
2. Siswa mampu menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat balok
3. Siswa mampu menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat prisma
4. Siswa mampu menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat limas

Karakter siswa yang diharapkan: Disiplin (*Dicipline*)
Rasa Hormat dan Perhatian (*Respect*)
Tekun (*Diligence*)
Tanggung jawab (*Responsibility*)

C. MATERI AJAR

Unsur-unsur sebuah bangun ruang adalah titik sudut, sisi dan rusuk. Unsur-unsur sebuah bangun ruang menyatakan sifat-sifat bangun ruang tersebut.

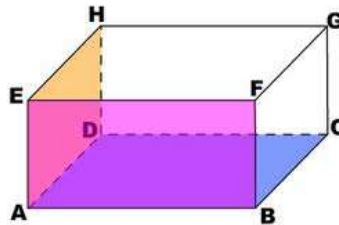
1. Unsur - unsur Kubus dan Sifatnya



Berdasarkan contoh kubus di atas, dapat terlihat sifat-sifat kubus adalah sebagai berikut:

- a. Mempunyai 6 sisi yang berbentuk persegi yaitu : ABCD, CDHG, BCGF, ABFE, ADHE dan EFGH.
- b. Mempunyai 12 rusuk yaitu : AB, CD, EF, GH, AD, BC, EH, FG, AE, BF, DH, dan CG.
- c. Mempunyai 8 titik sudut yaitu A, B, C, D, E, F, G, dan H.
- d. Mempunyai 12 diagonal bidang yaitu : AF, BE, BG, FC, CH, DG, AH, DE, BD, AC, EG dan HG.
- e. Mempunyai 4 diagonal ruang yaitu : HB, DF, AG, dan EC.
- f. Mempunyai 4 bidang diagonal yaitu : bidang ACGE, BDHF, ABGH, dan AFCD.

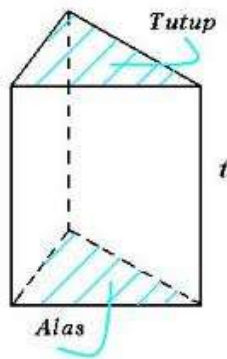
2. Unsur - unsur Balok dan Sifatnya



Berdasarkan contoh balok di atas, dapat terlihat sifat-sifat balok adalah sebagai berikut:

- a. Mempunyai 6 sisi yang berbentuk persegi panjang yaitu : ABCD, CDHG, BCGF, ABFE, ADHE dan EFGH.
- b. Mempunyai 12 rusuk yaitu : AB, CD, EF, GH, AD, BC, EH, FG, AE, BF, DH, dan CG.
- c. Mempunyai 8 titik sudut yaitu A, B, C, D, E, F, G, dan H.
- d. Mempunyai 12 diagonal bidang yaitu : AF, BE, BG, FC, CH, DG, AH, DE, BD, AC, EG dan HG.
- e. Mempunyai 4 diagonal ruang yaitu : HB, DF, AG, dan EC.
- f. Mempunyai 4 bidang diagonal yaitu : bidang ACGE, BDHF, ABGH, dan AFCD.

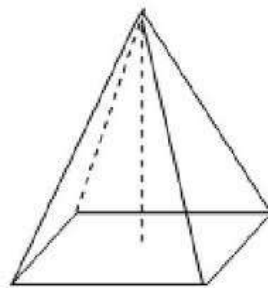
3. Unsur - unsur Prisma Tegak dan Sifatnya



Sifat-sifat prisma segi n adalah sebagai berikut :

- Mempunyai : banyak sisi ($n + 2$), banyak sudut ($2 \times n$) dan banyak rusuk ($3 \times n$).
- Sisi-sisi tegak berbentuk persegi panjang atau persegi.
- Sisi alas dan sisi atas sama bentuk dan ukuran, yaitu segi n .

4. Unsur - unsur Limas dan Sifatnya



Sifat-sifat limas segi n adalah sebagai berikut :

- Mempunyai banyak sisi ($n + 1$), banyak sudut ($n + 1$), banyak rusuk ($n \times 2$).
- Sisi-sisi tegak berbentuk segitiga.
- Apabila limas segi empat maka alasnya berbentuk bangun datar persegi atau persegi panjang.

D. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- Model : Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching dan Learning*)
- Metode : Demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah–Langkah Kegiatan

- Kegiatan Awal (10 menit)
 - Guru mengecek pengetahuan siswa akan materi prasyarat yang harus dikuasai dengan melemparkan beberapa pertanyaan terkait. (Apresepsi)
 - Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memberitahukan metode pembelajaran yang akan berlangsung, menginformasikan manfaat

dipelajarinya materi mengenai sifat-sifat kubus, balok, prisma dan limas.
(Motivasi)

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- a. Guru menunjukkan gambar-gambar bangun ruang melalui media *microsoft power point* dan meminta siswa untuk mengenali bangun ruang yang disajikan.
(Eksplorasi)
- b. Guru menjelaskan materi yang terdapat dalam slide *power point* mengenai unsur-unsur dan sifat-sifat kubus, balok, prisma tegak, dan limas tegak dimulai dari titik sudut, rusuk-rusuk, bidang sisi, diagonal bidang, diagonal ruang, bidang diagonal. (Eksplorasi)
- c. Guru meminta salah satu siswa untuk menunjukkan bagian mana yang dikatakan dengan titik sudut, rusuk-rusuk, bidang sisi, diagonal bidang, diagonal ruang, bidang diagonal, dan tinggi sesuai dengan gambar yang diberikan dalam *slide power point*. (Eksplorasi)
- d. Guru dengan metode demonstrasi menggunakan media *power point* memberikan penjelasan tentang titik sudut, rusuk-rusuk, bidang sisi, diagonal bidang, diagonal ruang, bidang diagonal, tinggi dari kubus, balok, prisma tegak dan limas tegak menggunakan *power point* yang telah disiapkan sebelumnya dan melemparkan pertanyaan-pertanyaan terkait. (Eksplorasi)
- e. Guru memberi satu contoh terdekat dalam lingkungan pembelajaran mengenai bangun ruang yang dipelajari dan mengajak siswa bersama-sama mengidentifikasi bangun ruang yang dicontohkan. (Eksplorasi)
- f. Siswa diminta untuk mengerjakan LKS mengenai materi yang dipelajari.
(Elaborasi)
- g. Siswa diberi waktu untuk berdiskusi kemudian diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. (Elaborasi)
- h. Guru tetap memantau suasana belajar di dalam kelas.
- i. Guru memberikan penjelasan terhadap jawaban siswa yang masih kurang tepat.
(Konfirmasi)
- j. Guru memberikan umpan balik dalam bentuk pertanyaan secara lisan kepada siswa. (Konfirmasi)

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Guru meminta siswa untuk menyakan kembali materi yang belum dipahami.
- b. Guru memberikan tugas berupa pekerjaan rumah berbentuk soal-soal tertulis yang terdapat dalam LKS Matematika yang dimiliki masing-masing siswa.

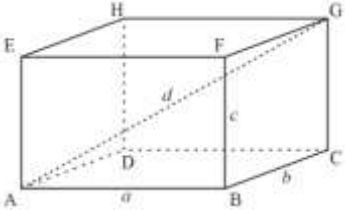
c. Guru bersama – sama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.

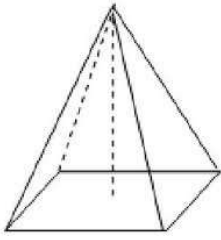
F. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Alat : Infocus, Laptop

Sumber : Buku Matematika SMP kelas VIII oleh Samsul Hadi Penerbit : Yudhistira

G. PENILAIAN HASIL BELAJAR

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Tenik	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
a. Menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat kubus.	Tes Tertulis	Uraian	1. Gambarlah kubus PQRS.TUVW kemudian sebutkan semua sisi, rusuk, diagonal sisi, diagonal ruangnya.
b. Menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat balok.	Tes Tertulis	Uraian	2. Diberikan sebuah gambar balok seperti gambar dibawah ini.  <ol style="list-style-type: none"> Sebutkan semua rusuk pada balok tersebut. Sebutkan titik-titik sudutnya. Sebutkan bidang diagonal dari balok tersebut.
c. Menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat prisma.	Tes Tertulis	Uraian	3. Sebuah prisma memiliki alas berbentuk segi lima. Berapakah banyak titik sudut, rusuk dan sisi dari prisma segi lima tersebut ?
d. Menyebutkan unsur-unsur dan sifat-sifat limas.	Tes Tertulis	Uraian	4. Diberikan sebuah gambar limas seperti dibawah ini

			 <p>Berilah nama pada limas tersebut dan sebutkan sifat-sifat yang dimilikinya.</p>
--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala SMP Swasta Ar-Rahman

Guru Mata Pelajaran

Zainuddin Hasibuan, M.Si

Sartika, S.Pd.I

Peneliti

Putri Indah Cahyani
NIM. 35143020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas

Nama Sekolah : SMP Swasta Ar-Rahman Percut
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VIII (Delapan)
Semester : 2 (dua)

Standar Kompetensi : 5. Memahami sifat-sifat Kubus, Balok, Prisma, Limas dan Bagian-bagiannya serta menentukan ukursnnya.

Kompetensi Dasar : 5.2 Membuat Jaring-jaring kubus, Balok, Prisma dan Limas

Indikator : 5.2.1 Menentukan Jaring-jaring kubus, Balok, Prisma dan Limas
5.2.2 Menggambar Jaring-jaring Kubus, Balok, Prisma dan Limas
5.2.3 Membuat Jaring-jaring Kubus, Balok, Prisma dan Limas.

Alokasi Waktu : 6 x 40 menit (3 pertemuan).

B. Tujuan Pembelajaran

- ***Pertemuan Pertama:***

1. Peserta didik dapat menggambar Jaring-jaring Kubus.
2. Peserta didik dapat membuat Jaring-jaring Kubus.

- ***Pertemuan Kedua,:***

1. Peserta didik dapat Menentukan Jaring-jaring Balok
2. Peserta didik dapat menggambar Jaring-jaring Balok
3. Peserta didik dapat membuat Jaring-jaring Balok.

- ***Pertemuan Ketiga:***

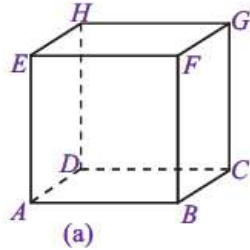
1. Peserta didik dapat Menentukan Jaring-jaring Prisma dan Limas.
2. Peserta didik dapat menggambar Jaring-jaring Prisma dan Limas.
3. Peserta didik dapat membuat Jaring-jaring Prisma dan Limas.

- **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin
Saling Mnghargai
Kreatif
Rasa ingin tahu
Kerja keras
Tanggung Jawab

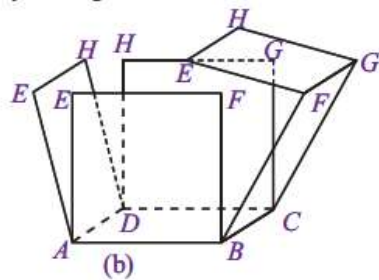
C. Materi Ajar

Pertemuan Pertama (2 X 40 Menit) = Membuat jaring-jaring kubus.

1. Membuat Kubus terlebih dahulu



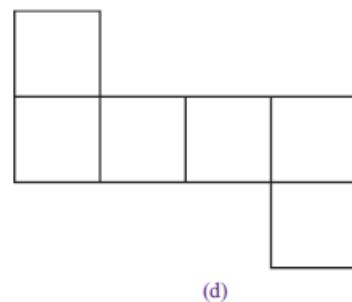
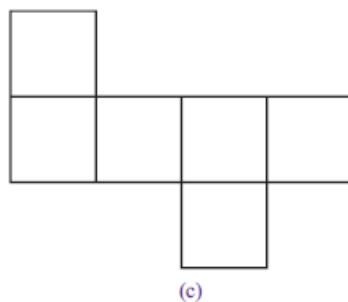
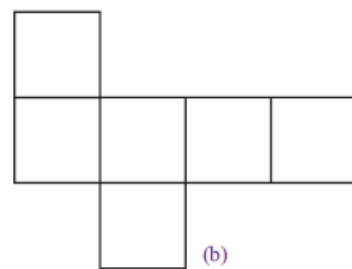
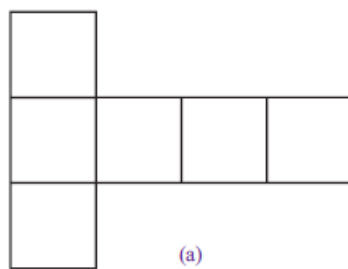
2. Membuka kubus menjadi terbuka dan menjadi kerangka yang tergabung



3. Merentangkan kubus menjadi kerangka yang bergabung dan jika disatukan kembali menjadi kubus.

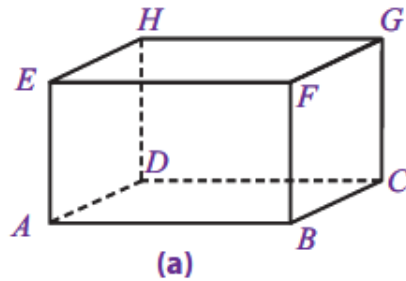
Jaring-jaring kubus adalah sebuah bangun datar yang jika dilipat menurut ruas-ruas garis padadua persegi yang berdekatan akan membentuk bangun kubus.

Contoh Berbagai jaring-jaring kubus

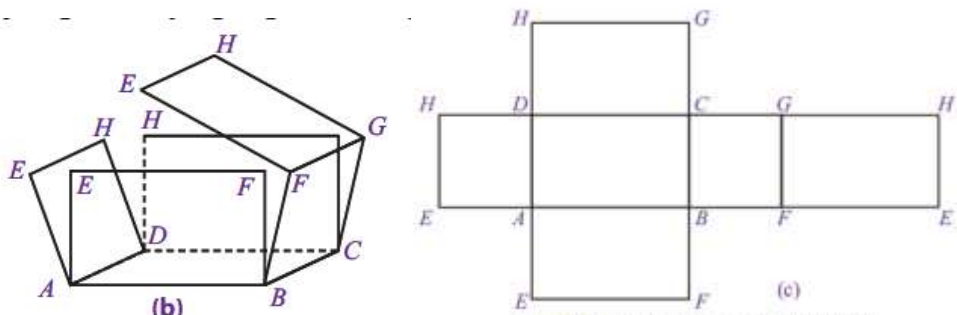


Pertemuan kedua (2 x 40 menit) = Membuat jaring-jaring Balok

1. Membuat balok terlebih dahulu

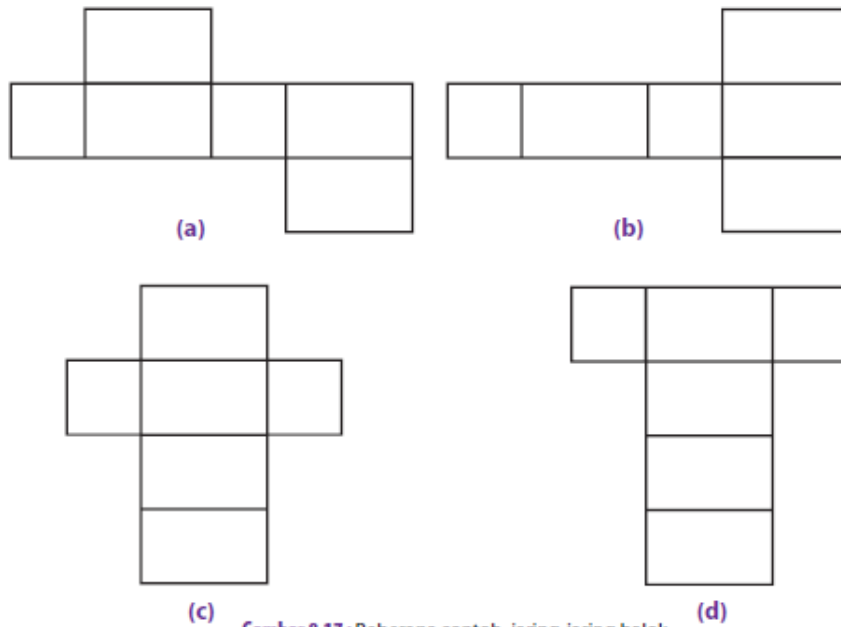


2. Membuka kubus menjadi terbuka dan menjadi kerangka yang tergabung



Gambar 8.16 : Alur pembuatan jaring-jaring balok.

3. Merentangkan balok menjadi kerangka yang bergabung dan jika disatukan kembali menjadi balok. Contoh jaring-jaring balok :

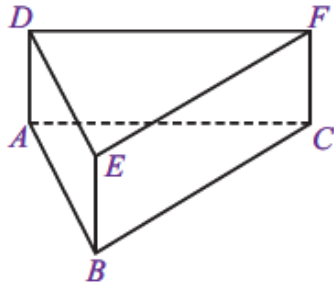


Gambar 8.17 : Beberapa contoh jaring-jaring balok.

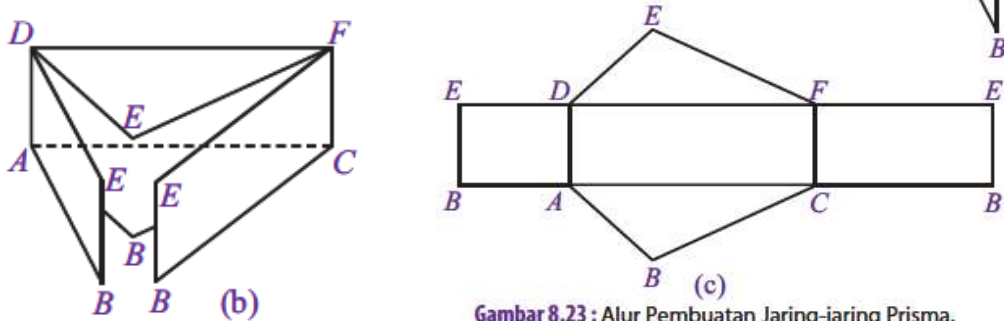
Pertemuan ketiga (2 x 40 menit) = Membuat jaring-jaring prisma dan limas

1. Membuat jaring-jaring prisma

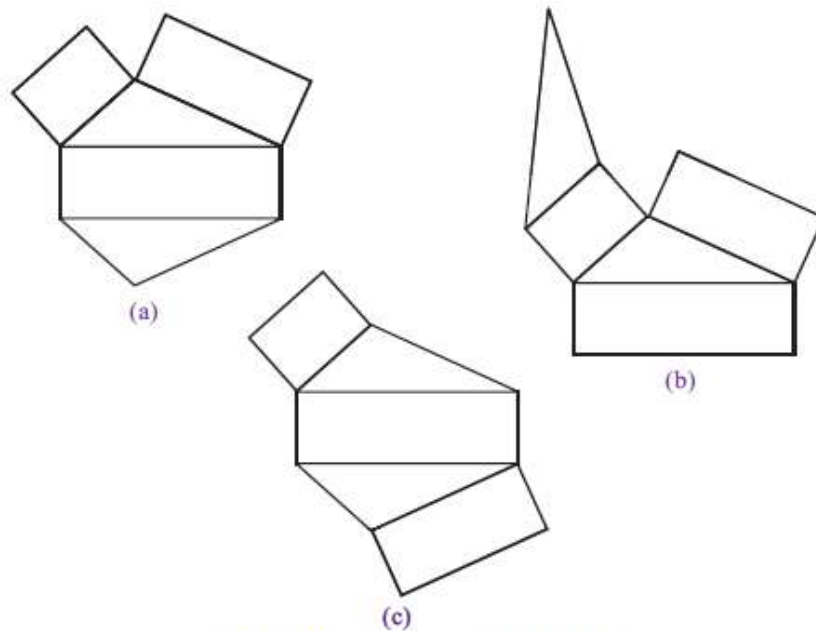
- a. Membuat prisma terlebih dahulu (terdapat alat peraga berupa kotak yang menyerupai prisma segitiga).



- b. Membuka setiap sisi-sisinya menjadi kerangka-kerangka prisma seperti berikut prosnya.

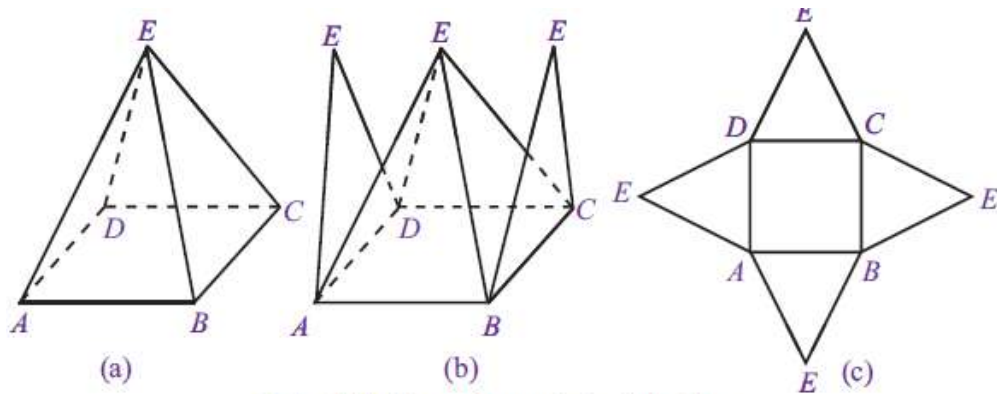


- c. Merentangkan Prisma segitiga menjadi kerangka yang bergabung dan jika disatukan kembali menjadi Prisma segitiga kembali. Beberapa contoh jaring-jaring Prisma :



Gambar 8.24 : Beberapa contoh Jaring-jaring Prisma.

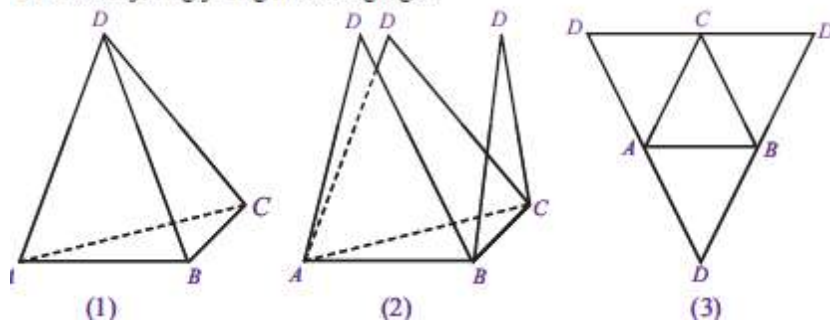
2. Membuat jaring-jaring limas



Gambar 8.31 : Alur pembuatan jaring-jaring limas.

- Membuat limas terlebih dahulu (terdapat alat peraga yang menyerupai limas). Tampak pada gambar (a) diatas.
- Membuka setiap sisi-sisinya menjadi kerangka-kerangka limas seperti tampak pada gambar (b) diatas.
- Merentangkan Limas menjadi kerangka yang bergabung dan jika disatukan kembali menjadi limas kembali. Tampak pada gambar (c) di atas. Beberapa contoh jaring-jaring limas :

Membuat jaring-jaring limas segitiga.



D. Metode Pembelajaran

- Model : Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching Learning*)
- Metode : Demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab.

E. Langkah-langkah Kegiatan

1. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Pembuka (10 Menit)

- Siswa menjawab salam dari Guru
- Siswa membaca do'a sebelum belajar
- Siswa mendengarkan penjelasan guru yang memaparkan tentang tujuan mempelajari jaring-jaring kubus.
- Siswa menyimak penjelasan guru yang berkaitan dengan kegunaan jaring-jaring kubus dalam sehari-hari. (**motivasi**).

2. Kegiatan Inti (60 Menit)
 - Guru menunjukkan gambar-gambar bangun ruang melalui media *microsoft power point* dan meminta siswa untuk mengenali bangun ruang yang disajikan. (Eksplorasi)
 - Guru menjelaskan materi yang terdapat dalam slide *power point* mengenai jaring-jaring kubus. (Eksplorasi)
 - Guru meminta salah satu siswa untuk menunjukkan cara membuat jaring-jaring kubus seperti dalam *slide power point* . (Eksplorasi)
 - Guru dengan metode demonstrasi menggunakan media *power point* memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menemukan jaring-jaring kubus dari sebuah kubus yang utuh. (Eksplorasi)
 - Guru memberikan contoh membuat jaring-jaring kubus dengan menggunting salah satu rusuk kubus seperti yang tertera dalam *slide power point*. (Eksplorasi)
 - Siswa diminta untuk mengerjakan LKS mengenai materi yang dipelajari. (Elaborasi)
 - Siswa diberi waktu untuk menjawab kemudian diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. (Elaborasi)
 - Guru tetap memantau suasana belajar di dalam kelas.
 - Guru memberikan penjelasan terhadap jawaban siswa yang masih kurang tepat. (Konfirmasi)
3. Kegiatan Penutup (10 menit)
 - Guru meminta siswa untuk menyakan kembali materi yang belum dipahami.
 - Guru memberikan tugas berupa pekerjaan rumah berbentuk soal-soal tertulis yang terdapat dalam LKS Matematika yang dimiliki masing-masing siswa.
 - Guru bersama – sama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.

2.Pertemuan kedua

- a. Kegiatan Pembuka (10 Menit)
 - Siswa menjawab salam dari Guru
 - Siswa membaca do'a sebelum belajar
 - Siswa mendengarkan penjelasan guru yang memaparkan tentang tujuan mempelajari jaring-jaring balok.
 - Siswa menyimak penjelasan guru yang berkaitan dengan kegunaan jaring-jaring balok dalam sehari-hari.**(motivasi).**
- b. Kegiatan Inti (60 Menit)
 - Guru menunjukkan gambar-gambar bangun ruang melalui media *microsoft power point* dan meminta siswa untuk mengenali bangun ruang yang disajikan. (Eksplorasi)
 - Guru menjelaskan materi yang terdapat dalam slide *power point* mengenai jaring-jaring balok. (Eksplorasi)
 - Guru meminta salah satu siswa untuk menunjukkan cara membuat jaring-jaring balok seperti dalam *slide power point* . (Eksplorasi)

- Guru dengan metode demonstrasi menggunakan media *power point* memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menemukan jaring-jaring balok dari sebuah balok yang utuh. (Eksplorasi)
 - Guru memberikan contoh membuat jaring-jaring balok dengan menggunting salah satu rusuk balok seperti yang tertera dalam *slide power point*. (Eksplorasi)
 - Siswa diminta untuk mengerjakan LKS mengenai materi yang dipelajari. (Elaborasi)
 - Siswa diberi waktu untuk menjawab kemudian diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. (Elaborasi)
 - Guru tetap memantau suasana belajar di dalam kelas.
 - Guru memberikan penjelasan terhadap jawaban siswa yang masih kurang tepat. (Konfirmasi)
- c. Kegiatan Penutup (10 menit)
- Guru meminta siswa untuk menyakan kembali materi yang belum dipahami.
 - Guru memberikan tugas berupa pekerjaan rumah berbentuk soal-soal tertulis yang terdapat dalam LKS Matematika yang dimiliki masing-masing siswa.
 - Guru bersama – sama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.

3. Pertemuan ketiga

- a. Kegiatan Pembuka (10 Menit)
- Siswa menjawab salam dari Guru
 - Siswa membaca do'a sebelum belajar
 - Siswa mendengarkan penjelasan guru yang memaparkan tentang tujuan mempelajari jaring-jaring prisma dan limas.
 - Siswa menyimak penjelasan guru yang berkaitan dengan kegunaan jaring-jaring prisma dan limas dalam sehari-hari. (**motivasi**).
- b. Kegiatan Inti (60 Menit)
- Guru menunjukkan gambar-gambar bangun ruang melalui media *microsoft power point* dan meminta siswa untuk mengenali bangun ruang yang disajikan. (Eksplorasi)
 - Guru menjelaskan materi yang terdapat dalam slide *power point* mengenai jaring-jaring prisma dan limas. (Eksplorasi)
 - Guru meminta salah satu siswa untuk menunjukkan cara membuat jaring-jaring prisma dan limas seperti dalam *slide power point* . (Eksplorasi)
 - Guru dengan metode demonstrasi menggunakan media *power point* memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menemukan jaring-jaring prisma dan limas dari sebuah prisma dan limas yang utuh. (Eksplorasi)

- Guru memberikan contoh membuat jaring-jaring prisma dan limas dengan menggunting salah satu rusuk prisma dan limas seperti yang tertera dalam *slide power point*. (Eksplorasi)
 - Siswa diminta untuk mengerjakan LKS mengenai materi yang dipelajari. (Elaborasi)
 - Siswa diberi waktu untuk menjawab kemudian diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. (Elaborasi)
 - Guru tetap memantau suasana belajar di dalam kelas.
 - Guru memberikan penjelasan terhadap jawaban siswa yang masih kurang tepat. (Konfirmasi)
- c. Kegiatan Penutup (10 menit)
- Guru meminta siswa untuk menyakan kembali materi yang belum dipahami.
 - Guru memberikan tugas berupa pekerjaan rumah berbentuk soal-soal tertulis yang terdapat dalam LKS Matematika yang dimiliki masing-masing siswa.
 - Guru bersama – sama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.

F. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Alat : Infocus, Laptop

Sumber : Buku Matematika SMP kelas VIII oleh Samsul Hadi Penerbit : Yudhistira

G. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan jaring-jaring kubus, balok, prisma dan limas. • Menggambar jaring-jaring kubus, balok, prisma, dan limas. 	Tes tertulis	Uraian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambarlah sebuah kubus ABCD.EGFH kemudian buatlah jaring-jaring kubus tersebut. 2. Gambarlah jaring-jaring kubus yang mempunyai volume kubusnya 1000 cm^3. 3. Gambarlah jaring-jaring balok yang mempunyai panjang 5 cm, lebar 2 dan tinggi 7. 4. Gambarlah jaring-jaring limas dengan alas berbentuk persegi dan luas alas 64 cm^2 serta tinggi limas 10 cm.

<ul style="list-style-type: none"> • Membuat jaring-jaring kubus, balok, prisma dan limas. 	Tes tertulis	Uraian	<ol style="list-style-type: none"> 5. Buatlah jaring-jaring kubus pada kertas karton yang berukuran rusuknya 5 cm. 6. Buatlah jaring-jaring prisma segitiga dengan alasnya 10 cm dan tinggi segitiga 12 cm, kemudian tinggi prisma 10 cm.
---	--------------	--------	---

Mengetahui,
Kepala SMP Swasta Ar-Rahman

Guru Mata Pelajaran

Zainuddin Hasibuan, M.Si

Sartika, S.Pd.I

Peneliti

Putri Indah Cahyani
NIM. 35143020

KISI – KISI ANGKET

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT POWER POINT* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator	Sub Indikator	No Item	
				Positif	Negatif
Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Microsoft power point</i> terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut	Pengaruh media <i>Microsoft power point</i> terhadap minat belajar matematika	1. Adanya perasaan suka atau perasaan senang	a. Antusias siswa saat mengikuti pembelajaran matematika. b. Respon siswa saat mengikuti pembelajaran matematika.	12, 15, 21, 23,	13, 22, 27
		2. Adanya perhatian	a. Perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran matematika. b. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal. c. Menanyakan hal-hal yang belum dipahami.	1, 3, 10, 11 6 16	4, 14, 18, 24 5, 17
		3. Adanya ketertarikan, kesadaran dan upaya untuk belajar	a. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. b. Konsentrasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran matematika	2, 30 19, 26	20, 25, 29,

ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Angket ini bertujuan sebagai alat pengumpul data peneliti. Dalam angket ini anda diminta untuk dapat memberikan jawaban secara jujur dan benar sesuai dengan apa yang dialami dan telah Anda lakukan dengan sebenarnya. Adapun jawaban Anda tidak akan berpengaruh terhadap nilai apapun dan kerahasiaannya terjamin. Kesiediaan Anda dalam mengisi angket ini merupakan jasa yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Atas ketersediaanya penulis mengucapkan terima kasih.

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan
2. Berilah tanda *check list* (\checkmark) pada kolom yang disebelah kanan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya dengan pilihan :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
3. Semua pertanyaan harus dijawab seluruhnya
4. **Jawaban yang diberikan tidak akan berpengaruh dengan nilai.**

Angket Minat Belajar Siswa (Y)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Bagi saya, pembelajaran matematika menarik dan menyenangkan.				
2	Saya tidak merasa rugi bila tidak memperhatikan guru menerangkan pelajaran.				
3	Saya selalu memperhatikan guru selama pembelajaran matematika.				
4	Saya sering merasa bosan di ketika belajar matematika.				
5	Pelajaran matematika sangat membosankan sehingga saya sering melamun di dalam kelas.				
6	Saya selalu mengerjakan latihan dengan				

	kemampuan saya sendiri				
7	Keberhasilan dalam pembelajaran matematika tergantung pada kesungguhan saya belajar.				
8	Pembelajaran matematika banyak memberikan pengalaman dan pengetahuan.				
9	saya merasa puas dengan nilai yang saya peroleh dari pembelajaran matematika.				
10	Saya suka ketika pembelajaran matematika menggunakan media <i>microsoft power point</i> .				
11	Saat pelajaran matematika, saya selalu memperhatikan penjelasan guru.				
12	Saya selalu mencoba menyelesaikan soal-soal matematika dengan sungguh-sungguh.				
13	Tidak ada sesuatu yang kreatif dalam pembelajaran matematika karena pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah dan mengerjakan soal.				
14	Saya lebih suka pembelajaran dengan metode ceramah dari pada pembelajaran yang menggunakan media <i>microsoft power point</i> .				
15	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>microsoft power point</i> saya lebih semangat dalam belajar matematika.				
16	Saya selalu bertanya kepada guru jika saya tidak memahami materi yang disampaikan.				
17	Saya tidak memperhatikan ketika guru memberikan penjelasan pelajaran matematika.				
18	Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga saat pembelajaran berlangsung saya mengantuk.				
19	Saya selalu memeriksa jawaban pada soal latihan sebelum dikumpulkan.				
20	Saya tidak teliti dalam mengerjakan latihan				

	sehingga banyak jawaban yang salah.				
21	Saya selalu memberikan pendapat saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.				
22	Saya tidak mau mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi dalam pembelajaran matematika.				
23	Dalam pembelajaran matematika guru selalu kreatif karena menggunakan media pembelajaran yang menarik.				
24	Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga saya tidak tertarik untuk belajar matematika.				
25	Saya tidak suka pelajaran matematika sehingga saya selalu mendapat nilai jelek.				
26	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran sehingga saya tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas dari guru.				
27	Saya tidak pernah mengerjakan PR karena saya tidak suka belajar matematika.				
28	Saya menemukan pengetahuan yang baru setiap belajar matematika.				
29	Saya selalu mencontoh saat pelajaran matematika.				
30	Saya merasa rugi bila tidak memerhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran.				

**SKOR HASIL MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII-A
DAN VIII-C SMP SWASTA AR-RAHMAN PERCUT
TAHUN PELAJARAN 2017-2018**

No	Eksperimen (VIII-A)	Skor Minat Belajar	Kontrol (VIII-C)	Skor Minat Belajar
	Nama		Nama	
1	Ardelia Putri	66	Aditya Syaputra	76
2	Badi'u Zaman	82	Ageng Alfriansyah	79
3	Canda Kinanti	68	Agus Mahendra Hrp.	70
4	Diva Sekawan Lia P	77	Ahmad Basith	81
5	Fadillah Sekar Sari	72	Ayu Putri Fauziah	73
6	Habib Fadila	78	Chindi Laila Hanum	75
7	Hardi Wijaya	75	David A.	71
8	Harta Wijaya	69	Dimas Pratama	67
9	Herman Prayoto	74	Gusti Kurniawan	69
10	Irfan Nasution	85	Hafizh Ansari	75
11	Ivan Renaldi	79	Karin Syahana Siregar	80
12	Jessica Amanda	85	Lidya Fransisca	71
13	M. Ghailani Athari	86	Mahawi Hafizah Tmg.	70
14	M. Hafiz	70	M. Andiansyah	71
15	M. Jihan Danu	76	M. Fahrurozi	77
16	Nanang Ardiansyah	80	M. Rizki Abdillah	73
17	Nanda Meyshinta	70	M. Zaki Fauzan	74
18	Nur Halimah Tussa'diyah	86	Nur Azizah	77
19	Nurul Aini Nasution	75	Nurul Ain A.W	64
20	Ruwiyana Hafizah Lubis	74	Suhar Damaya Pradiva	69
21	Sean Aryuda Pratama	77	Syahrin Haris	76
22	Siti Khodijah	74	Tri Suci Nur'aini	77
23	Surya Didi Suprpto	77	Windari Nailah Putri	82
24	Syarif Permanoan Siregar	90	Zulfahira	64
25	Vina Anggraini	80	Zulkarnaen	74
26	Yusrianda Wicaksana	70		

PERHITUNGAN DATA NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN (VIII-A)

NO.	Xi	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(zi)-S(zi)
1	64	1	1	-1.663	0.048	0.038	0.010
2	67	1	2	-0.951	0.171	0.077	0.094
3	67	1	3	-0.951	0.171	0.115	0.055
4	69	3	6	-0.664	0.253	0.231	0.023
5	71	1	7	-0.377	0.353	0.269	0.084
6	73	3	10	-0.090	0.464	0.385	0.080
7	74	2	12	0.054	0.521	0.462	0.060
8	75	1	13	0.197	0.578	0.500	0.078
9	76	3	16	0.341	0.633	0.615	0.018
10	77	1	17	0.485	0.686	0.654	0.032
11	78	1	18	0.628	0.735	0.692	0.043
12	79	2	20	0.772	0.780	0.769	0.011
13	81	1	21	1.059	0.855	0.808	0.047
14	83	2	23	1.346	0.911	0.885	0.026
15	84	2	25	1.490	0.932	0.962	0.030
16	89	1	26	2.207	0.986	1.000	0.014
Rata - rata (\bar{X}_1)	75.438	26				L-Hitung	0.094
Simpanan Baku (S_1)	6.880					L-Tabel	0.173

Kriteria pengujian:

H_0 diterima jika $L\text{-hitung} \leq L\text{-tabel}$

H_a diterima jika $L\text{-hitung} \geq L\text{-tabel}$

H_0 : Sampel pada Minat Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Microsoft Power Point berasal dari Populasi yang berdistribusi Normal.

H_a : Sampel pada Minat Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Microsoft Power Point berasal dari Populasi yang tidak berdistribusi Normal.

Kesimpulan :

L-Hitung = 0.094

L-Tabel = 0.173

Jika $L\text{hitung} \leq L\text{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Karena $L\text{hitung} \leq L\text{tabel}$ atau $0.094 \leq 0.173$, maka sebaran data berdistribusi Normal.

PERHITUNGAN DATA NORMALITAS KELAS KONTROL (VIII-C)

NO.	Xi	Fi	Fkum	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(zi)-S(zi)
1	64	2	2	-1.857	0.032	0.080	0.048
2	67	1	3	-1.308	0.095	0.120	0.025
3	69	2	5	-0.942	0.173	0.200	0.027
4	70	2	7	-0.759	0.224	0.280	0.056
5	71	3	10	-0.576	0.282	0.400	0.118
6	73	2	12	-0.209	0.417	0.480	0.063
7	74	2	14	-0.026	0.490	0.560	0.070
8	75	2	16	0.157	0.562	0.640	0.078
9	76	2	18	0.340	0.633	0.720	0.087
10	77	3	21	0.523	0.700	0.840	0.140
11	79	1	22	0.889	0.813	0.880	0.067
12	80	1	23	1.072	0.858	0.920	0.062
13	81	1	24	1.256	0.895	0.960	0.065
14	82	1	25	1.439	0.925	1.000	0.075
Rata - rata (\bar{X}_1)	74.143	25			L-Hitung		0.140
Simpan gan Baku (S_1)	5.4612				L-Tabel		0.173

Kriteria pengujian:

H_0 diterima jika $L\text{-hitung} \leq L\text{-tabel}$

H_a diterima jika $L\text{-hitung} \geq L\text{-tabel}$

H_0 : Sampel pada Minat Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Microsoft Power Point berasal dari Populasi yang berdistribusi Normal.

H_a : Sampel pada Minat Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Microsoft Power Point berasal dari Populasi yang tidak berdistribusi Normal.

Kesimpulan :

L-Hitung = 0,140

L-Tabel = 0,173

Jika $L\text{hitung} \leq L\text{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Karena $L\text{hitung} \leq L\text{tabel}$, atau $0.140 \leq 0.173$ maka sebaran data berdistribusi Normal.

UJI HOMOGENITAS

No Responden	Minat Belajar Siswa	
	kelas Eksperimen	kelas control
1	64	76
2	81	79
3	67	70
4	76	81
5	71	73
6	77	75
7	74	71
8	68	67
9	73	69
10	84	75
11	78	80
12	84	71
13	85	70
14	69	71
15	75	77
16	79	73
17	69	74
18	85	77
19	74	64
20	73	69
21	76	76
22	73	77
23	76	82
24	89	64
25	79	74
26	69	
Varians	$S_1^2 = 34.18615385$	$S_2^2 = 23.59333333$

Kriteria Pengujian :

Ho diterima jika F-hitung < F-tabel

Ha diterima jika F-hitung > F-tabel

Ho : Data kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen

Ha : Data kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen

$$F\text{-hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}} = \frac{34.186}{23.593} = 1.448$$

F-tabel = 1.975

Karena F-hitung < F-tabel atau 1.448 < 1.975, maka kedua sampel tersebut homogen.

UJI HIPOTESIS (UJI T)

No Responden	Minat Belajar Siswa	
	kelas Eksperimen	kelas kontrol
1	66	76
2	82	79
3	68	70
4	77	81
5	72	73
6	78	75
7	75	71
8	69	67
9	74	69
10	85	75
11	79	80
12	85	71
13	86	70
14	70	71
15	76	77
16	80	73
17	70	74
18	86	77
19	75	64
20	74	69
21	77	76
22	74	77
23	77	82
24	90	64
25	80	74
26	70	
Rata-rata	$X_1 = 76.731$	$X_2 = 73.400$
simpangan baku	$S_1 = 6.258$	$S_2 = 4.839$
Varians	$S_1^2 = 39.165$	$S_2^2 = 23.417$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{76,731 - 73,400}{\sqrt{\frac{(26-1)39,165 + (25-1)23,417}{26+25-2} \times \left(\frac{1}{26} + \frac{1}{25}\right)}}$$

$$t = \frac{3,331}{\sqrt{\frac{(25 \times 39,165) + (24 \times 23,417)}{49} \times (0,0384 + 0,04)}}$$

$$t = \frac{3,331}{\sqrt{\frac{979,125 + 562,008}{49} \times 0,0784}}$$

$$t = \frac{3,331}{\sqrt{\frac{1541,133}{49} \times 0,0784}}$$

$$t = \frac{3,331}{\sqrt{31,451 \times 0,0784}}$$

$$t = \frac{3,331}{\sqrt{2,465}}$$

$$t = \frac{3,331}{1,57}$$

$$t = 2,121$$

t_{hitung} yang diperoleh dibandingkan dengan t_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 26 + 25 - 2 = 49$. Besar t_{tabel} dengan probabilitas 1 ekor dan taraf signifikan 5% serta $dk = 49$ yaitu 1,676.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu :

Ditolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Diterima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Karena t_{hitung} yang diperoleh 2,121 dan t_{tabel} dengan probabilitas 1 ekor dan taraf signifikan 5% serta $dk = 49$ yaitu 1,676. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,121 > 1,676$ maka H_0 ditolak dan H_a dan dapat disimpulkan bahwa **ada pengaruh dalam penggunaan pembelajaran Microsoft Power Point terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Ar-Rahman Percut Tahun Pelajaran 2017-2018.**

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

**Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan Media Microsoft Power Point
(Kelas Eksperimen)**



**Dokumentasi Pembelajaran Tidak Menggunakan *Microsoft Power Point*
(Kelas Kontrol)**



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Putri Indah Cahyani

Tempat/Tanggal Lahir : Cinta Rakyat, 18 Mei 1996

Nama Orang Tua

1) Ayah : Heri Agus Purwanto

2) Ibu : Nurhayati

Anak ke : 1 dari 2 bersaudara

Alamat : Jl. Diponegoro Gg.Cinta Dusun I Desa Cinta Rakyat Kec.
Percut Sei Tuan

Riwayat Pendidikan

1) SD Negeri 107403 Cinta Rakyat (2002-2008)

2) SMP Negeri 27 Medan (2008-2011)

3) MAN 1 Medan (2011-2014)

4) Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) (2014-2018)