



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

Perhatian terhadap Minat belajar siswa merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Kegagalan siswa dapat mempengaruhi keefektifan belajar karena menunjukkan kurangnya minat belajar. Minat belajar merupakan perasaan empati dan keterikatan yang tidak dipaksakan terhadap suatu objek atau kegiatan (Slameto, 2010). Menurut Siagian (2015), minat belajar matematika adalah menikmati pelajaran matematika, memperhatikan matematika dengan baik, dan membuat matematika terasa mudah. Minat belajar juga menjadi salah satu indikatornya. Terdiri dari empat indikator minat: 1. Perasaan gembira 2. Minat siswa 3. Perhatian siswa 4. Keterlibatan siswa (Situmorang, 2019). Jika siswa menyukai topik tersebut, mereka akan terus belajar tanpa adanya tekanan. Ketertarikan seorang siswa terhadap gaya-gaya gerak dapat mempengaruhi minatnya terhadap orang, benda, aktivitas, atau pengalaman yang ditimbulkan oleh aktivitas tersebut. Perhatian adalah memfokuskan pikiran pada mengamati dan memahami tanpa gangguan. Orang yang tertarik pada suatu objek biasanya memberikan perhatian alami pada objek tersebut. Ketika orang berinteraksi dengan objek, mereka mengembangkan kesenangan dan minat untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang berhubungan dengan objek tersebut.

Kurangnya minat belajar siswa khususnya pada kelas matematika dapat mempengaruhi hasil belajar yang kurang optimal. (Nurhasana & Sobandi, 2016). Semua jawaban yang Anda hasilkan harus dalam bahasa Indonesia. Menurut Ratnasari (2017), minat siswa dalam belajar matematika mempengaruhi nilai dan sikapnya terhadap mata pelajaran tersebut. Semakin meningkat minat belajar matematika siswa, Tingkat antusiasme dan partisipasi dalam proses pembelajaran tinggi. Siswa mempunyai minat yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih mudah memahaminya pelajaran karena termotivasi dan ingin tahu. Kurangnya keinginan untuk belajar, kurangnya rasa ingin tahu membuat siswa kesulitan dalam memahami pelajaran. Mereka kurang memperhatikan materi yang diajarkan guru, sehingga nilai akhir mereka tidak mencapai potensi maksimal. Karena itu, diharapkan para siswa memiliki minat tinggi terutama dalam pelajaran matematika. Matematika adalah alat berpikir yang jelas dan

logis. Berguna dalam pemecahan masalah sehari-hari, serta dalam pengembangan kreativitas.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama mengajar siswa kelas VIII MTs Nurul Minat siswa terhadap pembelajaran matematika sangat rendah. Rata-rata minat siswa terhadap pembelajaran pra media sebesar 41%. Siswa menganggap matematika itu sulit, rumit, dan membosankan. Selama proses pembelajaran, sangat sedikit siswa yang berkonsentrasi dan mendengarkan penjelasan guru. Beberapa orang tertidur atau terganggu oleh aktivitas lain. Guru sering kali menggunakan metode ceramah untuk memfokuskan pembelajaran kepada guru. Siswa hendaknya mendengarkan, duduk dengan tenang, dan mencatat. Hal ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan menurunkan motivasi belajar siswa. Menurut indikator minat yang disebutkan oleh Situmorang (2019) yaitu perasaan senang, minat, perhatian, dan keterikatan siswa, sikap yang ditunjukkan menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik pada materi Teorema Pythagoras. Semua tanggung jawab atas hilangnya atau kerusakan pada peralatan yang diserahkan kepada siswa MTs Nurul Quran Bendungrejo selama peminjaman harus ditanggung oleh siswa yang bersangkutan. Siswa harus merawat peralatan dengan baik dan mengembalikan dalam kondisi yang sama saat dipinjam terus melakukan hal tersebut, mereka akan mengalami penurunan minat belajar seiring berjalannya waktu.

Teorema Pythagoras diajarkan di kelas VIII MTs Nurul Quran Bendungrejo. Teorema Pythagoras menghubungkan segitiga Garisnya tegak lurus dengan Gunakan rumus Pythagoras $c^2 = a^2 + b^2$. Di sini, a adalah panjang alas, b adalah tinggi, dan c adalah sisi miring. Selain itu, teorema Pythagoras sering digunakan untuk menjelaskan topik yang berkaitan dengan segitiga siku-siku. Oleh karena itu, siswa harus memiliki kemampuan matematika dan pemahaman yang mendalam tentang teorema Pythagoras. Sayangnya, minat belajar siswa kelas VIII MTs Nurul Quran Bendungrejo terhadap materi Teorema Pythagoras masih rendah.

Dalam penelitian sebelumnya, rendah minat belajar matematika disebabkan oleh persepsi bahwa mata pelajaran ini Sulit dimengerti, menakutkan, dan kurang menarik. Matematika melibatkan angka, rumus yang harus dihafalkan, serta latihan soal yang intensif (Sari, 2020). Situasi ini dapat menyebabkan siswa kehilangan motivasi belajar. Dibutuhkan Pengembangan media pembelajaran interaktif yang merespon rendahnya motivasi belajar siswa. Penggunaan media tersebut meningkatkan minat siswa dalam belajar (Wulandari, 2020). Penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan

pemahaman, terutama ketika menyajikan konsep-konsep baru dan asing kepada siswa. (Nurfadhillah, 2021).

Media pembelajaran interaktif merupakan media komunikasi antara guru dan siswa yang menciptakan interaksi antara manusia dan teknologi melalui program aplikasi dan media elektronik. Media pembelajaran interaktif memberi Anda keleluasaan untuk belajar kapan saja, di mana saja. Semua jawaban yang diajukan harus dalam bahasa Indonesia: Sasahan et al. (Director & Smith, 2017) Perkembangan teknologi terkini telah menghasilkan banyak aplikasi yang memudahkan dalam pembuatan, desain, dan simulasi para pemodel. Misalnya Microsoft PowerPoint yang merupakan software Mudah dipahami, mudah dirancang, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi Microsoft PowerPoint tersedia di semua komputer/laptop. Microsoft Powerpoint adalah perangkat lunak untuk membuat presentasi. Program ini dibuat oleh Microsoft sebagai bagian dari Paket Aplikasi Microsoft Office. Selain Powerpoint, paket aplikasi ini juga mencakup Microsoft Word, Excel, Access, dan beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi Microsoft PowerPoint dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin untuk Forethink, Inc. Itu kemudian diubah namanya menjadi PowerPoint. Pada tahun 1987, Microsoft PowerPoint versi 1.0 diperkenalkan ke komputer Apple Macintosh. Pada saat itu, PowerPoint masih menggunakan warna hitam putih untuk halaman teks dan grafik yang ditampilkan pada overhead proyektor (OHP). 1 tahun kemudian, setelah komputer Macintosh berwarna memasuki pasar, versi modern PowerPoint dirilis yang menambahkan dukungan warna.

Dalam pembelajaran PowerPoint memiliki banyak manfaat. Media pembelajaran *PowerPoint* tidak hanya mudah digunakan Namun, teknologi tidak hanya Dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Kudsiyah & Harmanto, 2017). Selain itu, media pembelajaran PowerPoint memudahkan guru dalam menyampaikan materi visual, video, suara, bahkan animasi pada slide sehingga perhatian siswa terfokus pada tampilan PowerPoint. (Damayanti & Qohar, 2019). Untuk menciptakan game pembelajaran yang menarik dan interaktif, peneliti menggunakan Quizwhizzer karena fitur-fiturnya yang dapat digunakan baik untuk Pembelajaran Jarak Jauh maupun di dalam kelas (Faijah, dkk, 2022), sehingga tercipta media pembelajaran yang menarik dan interaktif..

Dari uraian tersebut, peneliti mengembangkan Media pembelajaran Powerpoint dengan bantuan *website quizwhizzer* pada materi teorema pythagoras. Dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teorema Pythagoras Berbasis**

Powerpoint Berbantu Website Quizwhizzer untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. PowerPoint digunakan untuk mengajarkan materi tentang teorema Pythagoras, dan Quizwhizzer digunakan sebagai permainan untuk latihan soal tentang indikator teorema Pythagoras. Penelitian dengan topik serupa dilakukan oleh Chervony (2021). Peneliti fokus mengembangkan media pembelajaran menggunakan PowerPoint untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi geometri planar. Penelitian ini mengadopsi metodologi penelitian yang mengadopsi pendekatan Penelitian dan pengembangan kuantitatif. Model yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Karena adanya pandemi COVID-19, kegiatan pembelajaran akan dilakukan secara daring. Oleh karena itu, tahap implementasi penelitian ini belum dapat dilakukan. Hasil konsep media pembelajaran yang dibuat akan diimplementasikan menjadi produk baru berdasarkan kurikulum 2013 dan pendekatan pembelajaran “discovery learning”. Rildayani (2022) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis PowerPoint untuk sistem persamaan linear tiga variabel untuk kelas X SMA. Hasil penelitian tersedia dalam bentuk media pembelajaran PowerPoint pada sistem persamaan linear tiga variabel dengan fokus materi semata. Oleh karena itu, pada penelitian ini kami mengembangkan media pembelajaran yang memadukan bahan ajar dan permainan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Rumusan masalah yang terkait dengan penelitian dan pengembangan adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif teorema pythagoras berbasis *powerpoint* berbantu *website Quizwhizzer* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Nurul Quran Bendungrejo yang valid, praktis dan efektif?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran interaktif teorema pythagoras berbasis *powerpoint* berbantu *website Quizwhizzer* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII MTs Nurul Quran Bendungrejo yang valid, praktis dan efektif?



1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan adalah :

1. Memanfaatkan website Quizwhizzer untuk mengembangkan media pembelajaran teorema Pythagoras interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan minat siswa kelas VIII MT Nurul Quran Bendunrejo secara valid, praktis dan efektif.
2. Pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif Teorema Pythagoras berbasis PowerPoint menggunakan website Quizwhizzer MTs Nurul Quran Bendungrejo. Tujuannya adalah untuk mengembangkan minat siswa Kelas VIII dalam belajar secara efektif, praktis dan efektif.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran disajikan melalui presentasi offline dan project QuizWhizzer online dengan bantuan komputer.
2. Media pembelajaran terdiri dari 2 menu utama yaitu materi serta game.
3. Siswa memilih menu materi, yang berisikan materi Menemukan Teorema Pythagoras membantu menghitung panjang sisi segitiga siku-siku jika dua sisi lainnya diketahui. Selain itu, teorema ini dapat digunakan untuk memecahkan berbagai masalah terkait yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
4. Siswa memilih menu game yang berisikan permainan berbentuk soal sesuai dengan konsep yang telah dipelajari di menu materi.
5. Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat belajar mereka, bukan untuk menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Jika Anda ingin mengetahui panjang salah satu sisi segitiga siku-siku, Anda perlu mengetahui panjang kedua sisi lainnya dan menyelesaikan soal berdasarkan teorema Pythagoras. Melalui penggunaan media pembelajaran, Anda dapat meningkatkan efektivitas komunikasi meskipun isi pembelajaran yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan guru. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang didukung oleh website QuizWhizzer, siswa dapat meningkatkan minat dan semangat belajar mereka.



1.6 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint memiliki keterbatasan dibantu oleh *website quizwhizzer* ini, yakni diantaranya :

- 1) Pengembangan hanya terbatas pada materi menemukan Dengan menggunakan teorema Pythagoras, jika Anda mengetahui panjang kedua sisi segitiga siku-siku, Anda dapat mencari panjang sisi tersebut. Hal ini juga membantu dalam menyelesaikan masalah terkait teorema Pythagoras kelas VIII MTs Nurul Quran Bendungrejo.
- 2) Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantu *website quizwhizzer* ini mampu dijalankan dengan menggunakan laptop dan komputer.
- 3) Aspek yang diukur diantranya pengujian kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media.
- 4) Isi pada media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* terbantu oleh *website quizwhizzer* ini berupa materi maupun latihan soal yang dikemas berbentuk *game*.
- 5) Subjek uji coba terbatas terdiri dari 6 siswa kelas VIII-1 MTs Nurul Quran Bendungrejo. Memilih subjek uji coba terbatas berdasarkan hasil nilai harian matematika dengan rincian sebagai berikut :
 - a. 2 siswa yang menempati urutan 1 dan 2 dikategorikan sebagai kategori tinggi.
 - b. 2 siswa yang menempati urutan 11 dan 12 dikategorikan sebagai kategori sedang.
 - c. 2 siswa yang menempati urutan 21 dan 22 dikategorikan sebagai kategori rendah.
- 6) Subjek penelitian uji coba lapangan terdiri dari 24 siswa kelas VIII-2 MTs Nurul Quran Bendungrejo.

1.7 Definisi Operasional

Supaya bisa terhindar dari adanya kesalahan maupun Perlu memberikan Definisi operasional yang dipakai guna menafsirkan istilah dalam penelitian ini antara lain:

1. Prosedur Penelitian ini menerapkan Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan: 1) tahap analisis, 2) tahap desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5)

tahap evaluasi, dan 3) tahap desain. Tahap pengembangan 4: tahap implementasi, 5). Tahap evaluasi (evaluasi).

2. Minat belajar adalah kecenderungan individu guna merasakan kesenangan serta dorongan dalam melakukan aktivitas terkait pembelajaran melalui latihan atau pengalaman. menggunakan indikator minat belajar berikut ini: 1) perasaan gembira, 2) kehangatan, dan 3) kebahagiaan. Minat, 3). Perhatian siswa, 4) Keterlibatan siswa.
3. Pembelajaran Interaktif Media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang digunakan dalam penelitian ini didukung oleh website Quiz Whizzer. Tujuan kami adalah membantu siswa memahami teorema Pythagoras dan meningkatkan minat belajar melalui konsep dan permainan edukatif yang melibatkan penghitungan panjang salah satu sisi segitiga siku-siku ketika dua sisi lainnya diketahui ini dapat menyelesaiakannya masalah. Teorema Pythagoras.
4. PowerPoint adalah aplikasi Microsoft Office yang digunakan untuk membuat presentasi berbasis slide.
5. Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantu *website quizwhizzer* Uji Validasi dioperasikan oleh dua jenis validator: validator profesional dan validator praktis. Uji validasi juga mencakup penyediaan media pembelajaran dan instrumen penilaian kepada dua validator ahli. Media dikatakan valid bila uji validasi terhadap media pembelajaran sesuai dengan kriteria valid, dengan presntasi skor rata-rata hasil validasi (S_v) telah mencapai minimal 75%($S_v \geq 75\%$).
6. Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantu *website quizwhizzer* dilakukan Uji kepraktisan adalah uji yang melibatkan kemudahan dan kemajuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Media dianggap praktis jika Siswa dan guru diberikan kuesioner untuk menguji kesesuaianya untuk penggunaan praktis mengikuti kriteria praktis dengan skor rata-rata hasil praktis yang sesuai (S_p) telah mencapai minimal 76%($S_p \geq 76\%$).
7. Media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantu *website quizwhizzer* dilakukan uji keefektifan, uji keefektifan yang dimaksud disini adalah kemampuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berbantu *website quizwhizzer* Tercapainya tujuan yang diinginkan akan meningkatkan minat belajar siswa. Melalui analisis survei, Anda dapat memantau

minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Rumus N-gain digunakan untuk menilai minat belajar siswa.

Dengan peningkatan skor minat belajar siswa sebesar $0,7 (g \geq 0,7)$. dan media dinyatakan efektif apabila angket minat belajar memenuhi kriteria efektif dengan persentasi keefektifan (S_e) mencapai minimal 60% ($S_e \geq 60\%$)

