PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MULTIMEDIA FUNGSI LIMIT ALJABAR TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS XI IPA 2 DI SMAN 3 PANGKEP

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guru Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika SKTIP Andi Matappa Pangkep

Oleh

KANZUL ARSITA

920842020005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

STKIP ANDI MATAPPA

2024

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA *MULTIMEDIA* FUNGSI LIMIT ALJABAR TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS XI IPA 2 DI SMAN 3 PANGKEP

Atas nama saudari :

Nama : Kanzul Arsita

NIM : 920842020005

Program Studi : Pendidikan Matematika

Setelah di periksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 24 Juni 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd	**Rahmat Kamaruddin, S.Pd.,M.Pd.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
A.Zam Immawan Alam, Sh.Mh	**Ahmad Budi Sutrisno,S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Diketahui Oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai berikut:

Ketua	: Dr. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd	(.....)
Penguji	: 1. Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd	(.....)
	: 2. Andi Yunarni Yusri, S. Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Dr. Ahmad Budi Sutrisno S.Pd., M.Pd	(.....)
	: 2. Rahmat Kamaruddin, S. Pd., M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Kanzul Arsita
NPM	:	920842020005
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Program Studi	:	Pendidikan Matematika
Judul Skripsi	:	Pengaruh Media Pembelajaran Matematika *Multimedia* Fungsi Limit Aljabar Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas XI IPA 2 Di SMAN 3 Pangkep

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 24 Juni 2023

Yang membuat pernyataan

Kanzul Arsita

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

MOTTO

“ Ketika dalam kesulitanmu orang-orang meninggalkanmu, itu bisa jadi karena ALLAH sendirilah yang akan mengurusmu”

“ Nikmatilah duniamu tanpa merusak agamamu dan tanpa merugikan akhiratmu”

PERSEMBAHAN

“ Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orangtua saya, segala perjuangan yang mereka lewati hingga saya sampai pada titik ini. saya persembahkan kepada dua orang yang paling berharga dalam hidup saya, beliau adalah Bapak dan Mama begitu banyak pengorbanan mereka telah dilalui untuk memberikan yang terbaik kepada anak-anaknya, tapi saya berjanji akan berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Saya akan tumbuh untuk menjadi yang terbaik yang saya bisa. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk dua orang paling berharga dihidup saya.”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

ABSTRAK

KANZUL ARSITA, 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Matematika *Multimedia* Fungsi Limit Aljabar Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas XI IPA 2 Di SMAN 3 Pangkep. Skripsi. Dibimbing oleh Dr.Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd dan Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa Pangkep.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran melalui *Multimedia* fungsi limit aljabar terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep. Masalah utama penelitian ini adalah: hasil belajar dan minat siswa pada mata pelajaran matematika masih dalam kategori rendah. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar serta minat belajar siswa dikelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep.

Penelitian ini dilakukan terhadap 34 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep. Pengumpulan data dengan menggunakan angket, dokumentasi, dan data tes hasil belajar. Analisis data dengan kemampuan siswa yang diperoleh melalui tes hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Subjek penelitian terhadap siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes hasil belajar(pretest dan posttest) dan angket minat belajar.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Pengaruh Media Pembelajaran, Multimedia, Minat dan Hasil Belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam. Karena berkat Rahmat, Petunjuk dan Hidayah-Nya telah memberikan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"*Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Multimedia Fungsi Limit Aljabar Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas XI IPA 2 Di SMAN 3 Pangkep*"**

Skripsi ini sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada jurusan Ilmu Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas. Namun tidak melemahkan semangat dan jiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa orang-orang yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan serta bimbingan bagi penulis. Rasa hormat kepada orang tua penulis yang tercinta dan sangat penulis sayangi **Ayahanda Abdullah** dan **Ibunda Nuraeni** yang senantiasa Ikhlas memberikan doa restu memberi harapan, semangat, perhatian, kasih sayang tanpa pamrih yang mengiringi setiap perjalanan penulis selama menempuh pendidikan sekaligus menjadi tempat berkeluh kesah dikala harap tidak sesuai dengan ekspektasi.

Selanjutnya penulis menghanturkan rasa syukur dan terimakasih yang tiada terhingga kepada semua pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Ibu **Hj. Zaorah Sapan, S.Pd** Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. Bapak **A. Zam Immawan Alam, S.H., M.H** Selaku Ketua STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

3. Ibu **A. Syam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd** Selaku ketua I STKIP Andi Matappa
4. Ibu **A. Aztri Fithrayanti Alam, S.Pd., S.H., M.H** Selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa.
5. Bapak **Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M** Selaku ketua III STKIP Andi Matappa.
6. Bapak **Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd** Selaku pembimbing I yang telah tulus memberikan banyak waktunya untuk membimbing, memberi arahan, support, serta motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama penulisan mengenyam pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.
7. Bapak **Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd** Selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberi arahan, dan memotivasi penulis.
8. Ibu **Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd** selaku penguji I dan validator yang telah memberikan begitu banyak arahan dan petunjuk dalam penyusunan instrument penelitian.
9. Ibu **Andi Yunarni Yusri, S.Pd., M.Pd** Selaku penguji II dan validator yang telah sabar dalam memberikan arahan- arahan yang tak terhingga ke penulis dalam penyusunan skripsi maupun pada instrument penelitian.
10. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa khususnya dosen jurusan Pendidikan Matematika yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
11. Staf Akademik STKIP Andi Matappa yang telah melayani dengan ikhlas serta sabar demi kelancaran perkuliahan.
12. Staf Perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi dengan memberikan izin untuk meminjamkan buku-buku yang sangat membantu dan bermanfaat bagi penulis.
13. **Mathematik Zweitausendne** yang selalu menemani dan memberikan semangat untukku, semoga kita tetap terjaga dalam persahabatan, terjalin dalam cinta kasih, dan selamanya tetap berteman.
14. Ibu **Rosmini, S.Pd** selaku guru matematika SMAN 3 Pangkep yang telah memberikan waktu untuk meneliti dalam kelas yang di ampuh.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

15. Seluruh **Guru dan staf SMAN 3 Pangkep** yang telah melayani dan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
16. Adik-adik **kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep** tahun ajaran 2024/2025 sebagai sampel dalam penelitian ini serta Kerjasama dan bantuan yang diberikan kepada penulis.
17. Kepada keluarga saya yang selalu membantu, memberikan dukungan, dan kasih sayang yang tak terhingga.
18. Kepada sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan bantuan dan memberi semangat kepada penulis.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca umumnya. Aamiin

Pangkep, 24 Juni 2023

Penulis



KANZUL ARSITA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....i

HALAMAN JUDUL.....ii

LEMBAR PENGESAHAN.....iii

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....iv

PERNYATAAN KEAHLIAN SKRIPSI.....v

MOTTO.....vi

ABSTRAK.....vii

ABSTRACK.....viii

KATA PENGANTAR.....ix

DAFTAR ISI.....xii

DAFTAR GAMBAR.....xiv

DAFTAR BAGAN.....xv

DAFTAR TABEL.....xvi

DAFTAR LAMPIRAN.....xvii

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang.....1
B. Rumusan Masalah.....9
C. Tujuan Penelitian.....9
D. Manfaat Penelitian.....10

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS.....12

A. Kajian Pustaka.....12
   1. Media Pembelajaran.....12
   2. Multimedia Limit Fungsi Aljabar.....18
   3. Minat Belajar.....21
   4. Hasil Belajar.....28
   5. Kajian Materi Fungsi Limit Aljabar.....31
   6. Penelitian Relevan.....34
B. Kerangka Berfikir.....38
C. Hipotesis Penelitian.....39

BAB III METODE PENELITIAN.....40

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....40
B. Variabel dan Desain Penelitian.....40
C. Definisi Operasional Variabel.....41
D. Lokasi dan Waktu Penelitian.....42
E. Populasi dan Sampel.....43
F. Instrument Penelitian.....45
G. Teknik Pengumpulan Data.....45
H. Teknik Analisis Data.....46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....51

A. Hasil Penelitian.....51
B. Analisis Statistika Deskriptif.....51
C. Analisis Statistika Inferensial.....58
D. Pembahasan.....61

BAB V PENUTUP.....67

A. Kesimpulan.....67
B. Saran.....68

DAFTAR PUSTAKA.....69

LAMPIRAN.....74

DOKUMENTASI.....191

RIWAYAT HIDUP.....198

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Tampilan dari Aplikasi fungsi limit Aljabar	20
2.2	Tampilan halaman pertama dari aplikasi fungsi limit aljabar.....	20
2.3	Tampilan isi materi dari aplikasi fungsi limit Aljabar.....	21
2.4	Tampilan Kolom nama sebelum memulai Quis.....	21
2.5	Tampilan Soal Quis.....	21

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

DAFTAR BAGAN

Nomor	Judul	Halaman
2.1.1	Bagan Kerangka fikir.....	38

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Desain Penelitian.....	41
3.2	Distribusi Siswa Kelas XI SMANegeri 3 Pangkep.....	44
3.3	Kategorisasi Minat Belajar	47
3.4	Kategorisasi Hasil Belajar.....	47
3.5	Interpretasi skor rata-rata N-Gain.....	50
4.1	Deskriptif Minat Belajar.....	52
4.2	Persentase Angket Minat Belajar.....	53
4.3	Deskriptif Hasil Belajar *(Pretest)*	54
4.4	Persentase Hasil Belajar *(pretest)*	55
4.5	Deskriptif Hasil Belajar *(posttest)*.....	56
4.6	Persentase Hasil Belajar *(posttest)*.....	57
4.7	Uji Normalitas Hasil Belajar.....	58
4.8	Uji Normalitas Angket Minat Belajar.....	59
4.9	Hasil Analisis Uji Regresi Linier Sederhana Hasil Belajar...	59
4.10	Hasil Analisis Uji Regresi Linier Sederhana Minat Belajar..	60

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Perangkat Pembelajaran

a. Silabus.....74
b. Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP)
    - RPP (01).....75
    - RPP (02).....77
    - RPP (03).....79
c. Lembar Kerja Peserta didik (LKPD)
    - LKPD (01).....81
    - LKPD (02).....91
    - LKPD (03).....97

Lampiran B Format Validasi Instrumen Penelitian

a. Format Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....118
b. Format validasi Lembar Kerja Peserta Didik.....122
c. Format Validasi Angket Minat Belajar Siswa.....126
d. Format Validasi Media Pembelajaran.....130
e. Format Validasi Tes Hasil Belajar.....136

Lampiran C Instrumen Penelitian

a. Tes Hasil Belajar *Pretest*.....140
b. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar *Pretest*.....141
c. Tes Hasil Belajar *Posttest*.....146
d. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar *Posttest*.....147
e. Angket Minat Belajar.....151
f. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....153

Lampiran D Data Hasil Penelitian

a. Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*.....155
b. Daftar Hasil Angket Minat Belajar.....164
c. Daftar Hadir Siswa.....170

Lampiran E Analisis Data Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Data Deskriptif.....171
b. Hasil Analisis Statistika Inferensial.....174
    - Uji Normalitas.....174
    - Uji Regresi Linier Sederhana.....179
    - Uji N-Gain.....181

Lampiran F Persuratan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

a. Surat Keterangan Perbaikan Seminar Proposal.....182
b. Surat Nilai Seminar Proposal Dan Usulan Perbaikan.....183
c. Keterangan Validasi Instrumen.....184
d. Surat Izin Penelitian Dinas Penanaman modal dan layanan Satu Pintu...189
e. Surat Keterangan Selesai Melakukan penelitian dari Sekolah.....190

Lampiran Dokumentasi.....191

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Materi pendidikan dan kebudayaan RI tahun 2013 Nomor 65 tentang standar pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran kurikulum 2013 harus dilakukan didalam satuan pendidikan dengan cara yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa lebih proaktif, menyenangkan, memberi penghargaan dan memberikan ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas dan kemandirian, tergantung pada minat, bakat, perkembangan fisik dan psikologis siswa (Lestari,2018).

Pengertian pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 tertulis bahwa: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan , pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dari pernyataan diatas dapat diartikan bahwa pendidikan dilaksanakan oleh peserta didik dengan secara sadar agar mampu bersaing diera globalisasi ini, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Pendidikan dalam arti terbatas merupakan salah satu proses interaksi belajar-mengajar dalam bentuk formal yang dikenal sebagai pengajaran *(intructional)*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Pendidikan merupakan dimensi utama yang dapat menciptakan manusia berilmu, berpengetahuan dan berbudaya. Menyadari begitu pentingnya pendidikan dalam menentukan kualitas manusia untuk mampu bersaing dengan manusia atau SDM negara lain, lembaga pendidikan berusaha untuk menciptakan sistem pendidikan yang efektif dan efisien. Sistem pendidikan di Indonesia adalah mengacu pada Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan bangsa dan menjawab tantangan zaman yang selalu berubah (Munirah,2015).

Pengertian Pendidikan secara umum yaitu suatu proses perubahan manusia, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak biasa menjadi biasa, yang awalnya tidak paham menjadi paham dan sebagainya. Pendidikan bisa diperoleh dan dilaksanakan dimana saja, bisa di lingkungan sekolah, masyarakat, maupun dalam lingkungan keluarga, dan perlu diperhatikan bahwa bagaimana memberikan atau mendapatkan pendidikan dengan baik dan benar, agar manusia tidak salah langkah dalam menjalani kehidupan. Dalam menjamin kelangsungan hidup Negara pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Dengan adanya pendidikan, hidup manusia menjadi lebih terarah.

Untuk tercapainya tujuan Pendidikan Nasional tersebut, perlu ditempuh berbagai upaya oleh pemerintah. Dalam hal ini upaya yang telah ditempuh pemerintah yang ada dalam komponen pendidikan yaitu misalnya peningkatan kualitas tenaga kependidik, pengadaan buku pelajaran dan alat sekolah sebagai fasilitas sekolah, pembaharuan kurikulum, proses pembelajaran di kelas, serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

upaya- upaya lain yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.

Bagi perkembangan ilmu pengertian dan teknologi modern, pendidikan matematika merupakan bagian dari pendidikan nasional yang mempunyai peran yang sangat penting. Oleh karena itu, agar dapat memanfaatkan teknologi modern diperlukan penguasaan matematika yang cukup kuat. Dalam hal ini kita dituntut untuk memiliki sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetensi dalam menghadapi berbagai perkembangan tersebut. Menghadapi perkembangan yang terjadi saat ini tidak sedikit yang memerlukan suatu keterampilan pemecahan masalah yang melibatkan berfikir kritis, logis dan sistematis. Keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui pendidikan matematika.

Matematika sangat penting untuk dipelajari sehingga para pendidik harus memberikan pendidikan matematika yang terbaik mulai dari jenjang sekolah rendah sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Matematika merupakan ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Semakin berkembangnya zaman matematika juga semakin dibutuhkan. Sebab, dengan adanya matematika manusia dapat berkembang menjadi manusia modern juga matematika selalu dipergunakan dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, matematika sangat perlu diajarkan kepada siswa. Hal ini dapat kita rasakan dan lihat seiring berkembangnya zaman, teknologi informasi dan komunikasi tidak lepas dari adanya matematika.

Salah satu mata pelajaran yang penting disekolah yaitu matematika. Hal ini dibuktikan bahwa matematika termasuk dalam mata pelajaran yang diujiankan secara nasional dari tingkat SD hingga tingkat SMA tidak hanya itu, bahkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Berdasarkan latar belakang dan melihat permasalahan atau problematika yang terjadi di SMAN 3 Pangkep , peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Sekolah tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran baru yaitu multimedia yang berbasis *android* Limit Fungsi Aljabar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Multimedia Fungsi Limit Aljabar Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu

1. Bagaimana gambaran minat dan hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep?
2. Bagaimana gambaran minat dan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep?
3. Apakah terdapat pengaruh sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep terhadap minat dan hasil belajar siswa

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

1. Untuk mengetahui gambaran minat dan hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep?
2. Untuk mengetahui gambaran minat dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep?
3. Untuk mengetahui pengaruh sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep terhadap minat dan hasil belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini baik manfaat secara praktis dan secara teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membuat perasaan senang yang dialami siswa melalui permainan game edukasi tetapi tetap terkait dengan materi bahan ajar yang diberikan sehingga selain memberikan dampak bahagia juga dapat mengasah otak para siswa, pelajaran atau materi yang diberikan terkesan menarik dan menyenangkan bagi murid, dengan adanya media pembelajaran multimedia ini juga dapat memudahkan siswa dalam hal belajar dan para siswa juga tidak merasa jenuh dalam artian siswa dapat bermain sambil belajar untuk meningkatkan peran aktif dan minat siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

b. Bagi Guru

Memperluas wawasan bagi guru tentang strategi pembelajaran matematika dan bisa menjadi acuan yang memudahkan guru dalam mendiagnosa kesulitan belajar siswa dan multimedia ini bisa sebagai umpan balik dari guru, sehingga pembelajaran matematika terkesan lebih aktif dan menyenangkan, juga diharapkan media pembelajaran multimedia ini dapat djadikan suatu bahan ajar atau referensi dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan fikiran bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan dan perbaharuan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjadi referensi dan dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan penelitian yang sejenis, Khususnya tentang multimedia berbasis android dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

a. Sebagai referensi bagi penelitian dapat menciptakan antusisme siswa, materi yang disajikan lebih menarik, membantu siswa mengerti materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, yang berhubungan dengan pengembangan ilmu linguistic.
b. Sebagai gambaran hasil validasi dan pengaruh media pembelajaran multimedia limit fungsi aljabar terhadap minat dan hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1) Media pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", perantara" atau pengantar". Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2013).

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, dkk, 2013).

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional *(National Education Association/NEA)* memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Arief Sadiman, dkk, 2012). Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011).

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *"instruction"* yang dalam bahasa yunani disebut instructus atau *"intruere"* yang berarti menyampaikan pikiran (gagasan), dengan demikian arti *instruksional* adalah menyampaikan pikiran atau

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Bambang Warsita,2008).

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Hal ini berarti bahwa keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diajukan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain lain aspek yang ada pada individu yang belajar (Sudjana,2000).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair AH Sanaky, 2013) Media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar (Yulisa Andriani,2017).

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Rubhan Masykur, 2017)

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Media Pembelajaran adalah sesuatu yang mampu dan dapat mengubah lingkungan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien. Belajar menjadi lebih aktif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

memerlukan dukungan media

untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran

Media pembelajaran juga dapat disimpulkan sebagai proses pembelajaran dimana pada proses ini dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah serta jelas dipahami dan tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Selain dari definisi dan pengertiannya, kita juga dapat mengenali suatu media pembelajaran melalui ciri-ciri yang melekat didalamnya Menurut Arsyad, 2016 ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
b) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai sofware (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikankepada siswa.
c) Penekaan media pendidikan terdapat pada visual atau audio.
d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

layak berdasarkan uji kelayakan media oleh 2 ahli materi, 2 ahli media serta responden. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif mendapatkan hasil sebesar 84, 28 % yang dikategorikan “sangat layak” digunakan.

Penelitian lain yaitu dilakukan oleh Anasikhatussalafi pada tahun 2018 terhadap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar pada mata pelajaran simulasi digital materi logika dan algoritma untuk kelas X SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro. Penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan APPED (Analisis dan Penelitian Awal, Perancangan, Produksi, Evaluasi, Diseminasi) dan kelayakan media diuji dengan menggunakan kelayakan dengan standar ISO 25010. Hasil penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif tersebut layak digunakan dengan berdasar pada beberapa nilai rata-rata tingkat kelayakan. Penilaian pertama oleh oleh ahli materi dengan nilai rata-rata sebesar 88% yang dikategorikan sangat layak, penilaian kedua oleh ahli media dengan nilai rata-rata sebesar 87% yang dikategorikan sangat layak. Penilaian ketiga oleh pemakaian dengan nilai rata-rata sebesar 84%. Berdasar pada beberapa data penilaian media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan.

Ketiga penelitian tersebut menjadi bahan perbandingan dan referensi pendukung peneliti untuk mendukung penelitian skripsi dengan judul “ pengaruh media pembelajaran matematika multimedia fungsi limit aljabar terhadap minat dan hasil belajar siswa pada kelas XI. IPA 2 SMAN 3 Pangkep”.

B. Kerangka Penelitian

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi antara guru dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

siswa dimana siswa dituntut berperan aktif dalam pembelajaran dan mampu menggali potensi dalam memahami persoalan, menemukan gagasan, dan menemukan pemecahan atas masalah yang dihadapinya. Dalam bidang pendidikan khususnya mata pelajaran matematika di sekolah formal, saat ini masih menggunakan metode konvensional yang penekanannya lebih pada hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan. Dengan menerapkan media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran matematika.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, baik yang bersumber dari dalam dirinya sendiri (factor internal) maupun dari luar (factor eksternal). Factor internal antara lain intelegensi, konsestrasi, sikap, minat, ambisi/ tekad, sedangkan factor eksternal antara lain fasilitas belajar, perhatian orangtua, iklim keluarga, lingkungan masyarakat dan lain- lain.

Belajar matematika membutuhkan konsentrasi yang tinggi dan perhatian yang sungguh-sungguh, sehingga diperlukan adanya minat karena dalam tumbuhnya minat siswa terhadap pelajaran maka akan meningkatkan hasil belajarnya. Siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi boleh jadi gagal dalam belajar disebabkan oleh keinginan, hasrat, dorongan, ataupun arahan untuk mengetahui pelajaran memang tidak ada.

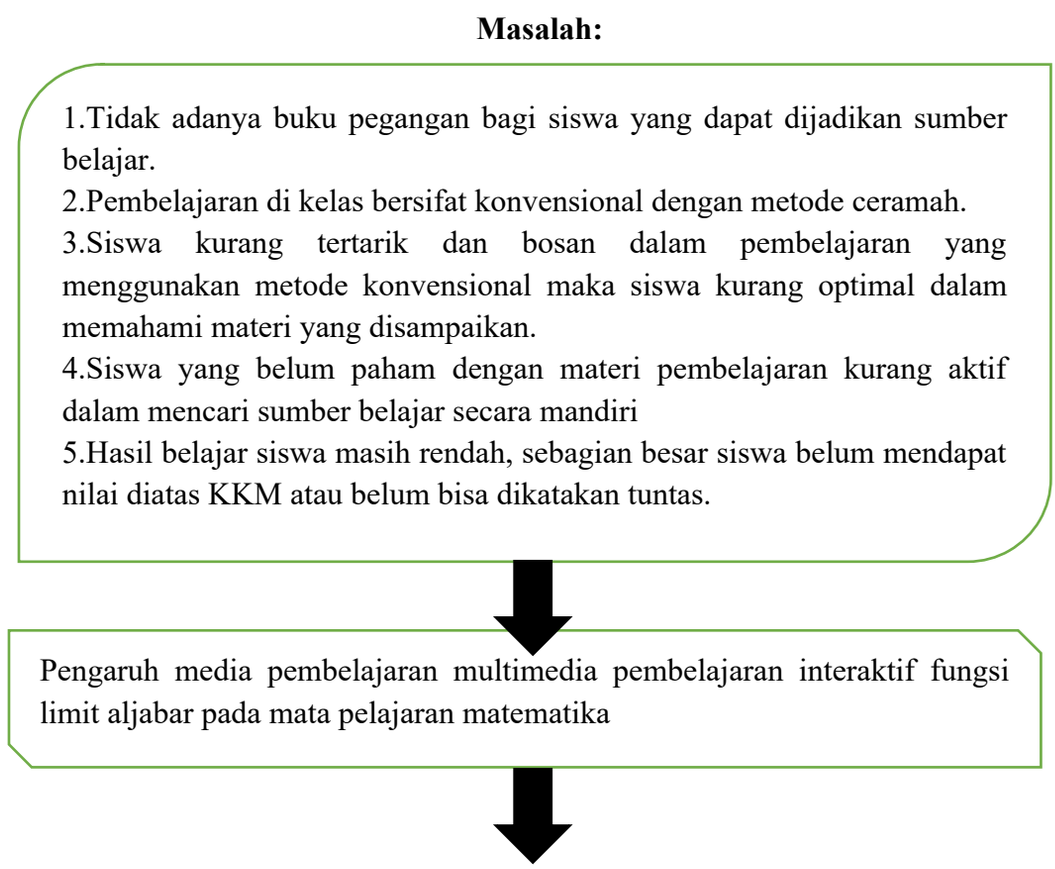
Kebiasaan belajar turut pula menurut keberhasilan seorang siswa dalam belajar matematika, keberhasilan siswa dalam belajar banyak ditemukan oleh teknik dan upaya dalam mengattur waktu belajar, mendisiplinkan diri, mengkonsentrasikan pikiran pada pelajaran,dan mengendalikan diri dari godaan-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

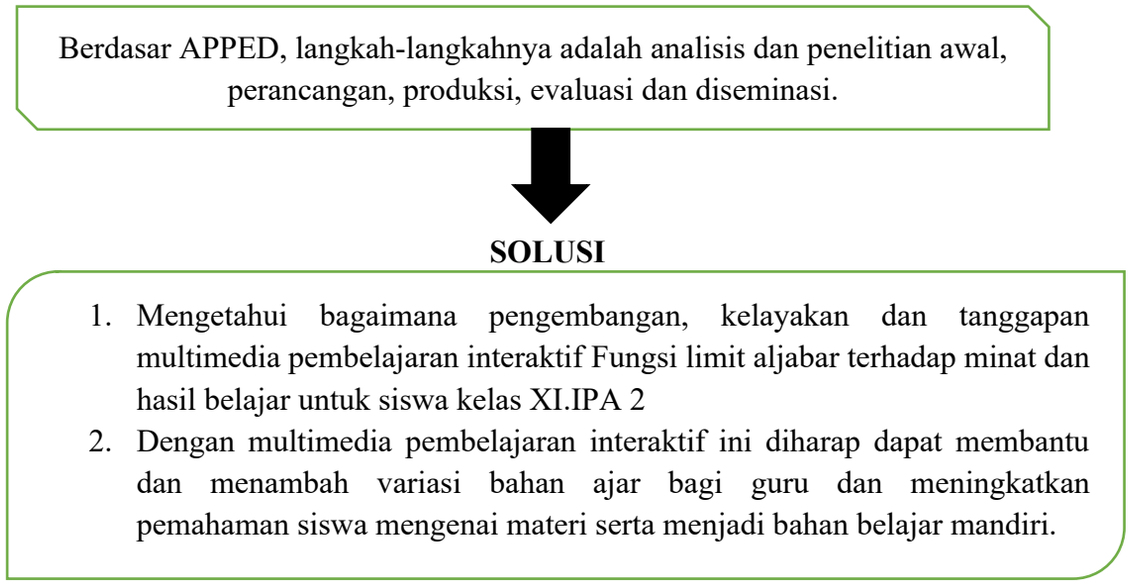
godaan yang menanggukan usaha belajar. Cara belajar yang baik dalam mengatasi maslah-masalah belajar, maka besar kemungkinan akan berhasil di kemudian hari. Hal ini menyatakkan bahwa kebiasaan belajar akan mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, kebiasaan belajar mempunyai pengaruh positif terhadap tingkat hasil belajar matematika.

Berdasarkan kajian teori yang dipaparkan, ternyata minat dan kebiasaan belajar sangat berpengaruh pada diri seseorang. Seorang siswa memiliki minat belajar tinggi cenderung melakukan kebiasaan belajar yang baik akan memberikan peluang besar untuk memperoleh nilai yang tinggi dari hasil belajarnya.

Berikut Bagan Kerangka fikir:



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q



Bagan 2.1.1 Kerangka fikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sabta Nuryani, 2018).

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teoritis, dan kerangka penelitian maka hipotesis dari penelitian ini adalah " Terdapat pengaruh media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar terhadap minat dan hasil belajar siswa pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep ".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan *kuantitatif*. Penelitian *kuantitatif* adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui, Darmawan dalam (Sabta Nuryani, 2018). Penelitian *kuantitatif* dapat melakukan tugas sesuai dengan tuntutan penelitian yang melihat perbandingan, mengetahui hubungan, melihat kecendrungan, melakukan pengelompokan maupun penyederhanaan variabel. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen, yaitu media penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, Sugiyono dalam (Indasari, 2019).

B. Variabel dan desain penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *game edukasi fungsi limit aljabar* sedangkan variabel terikatnya adalah terhadap minat dan hasil belajar siswa Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *Pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena itu dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berdasarkan penjelasan tersebut dengan pengguna

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

penelitian eksperimen diharapkan setelah menganalisis hasilnya dapat dilihat bagaimana minat dan hasil belajar matematis siswa. Adapun desain penelitian O*ne Group Pretest-Posttest Design* adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pre-test	*Treatment*	*Post-test*
O_1	X	O_2

Sumber : Indasari, 2019

Keterangan :

O_1 = Nilai *pre-tes*t (sebelum menggunakan media pembelajaran *Multimedia*)

X = Pembelajaran pada materi Fungsi Limit Aljabar dengan media pembelajaran *Multimedia*

O_2= Nilai *post-test* (setelah menggunakan media pembelajaran *Multimedia*)

C. Definisi operasional variabel

Untuk menghindari dari kesalahpahaman pembaca dalam memahami isi dan arah pembahasan proposal penelitian ini, maka penulis melengkapi dengan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam judulnya yaitu:

1. Media Pembelajaran adalah sesuatu yang mampu dan dapat mengubah lingkungan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien. Belajar menjadi lebih aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

2. Multimedia fungsi limit aljabar adalah game aplikasi yang bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pelajaran sambil bermain, dan untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan didalam multimedia fungsi limit aljabar ini. Seorang ahli menjelaskan bahwa game edukasi merupakan salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah pembelajaran, sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan.
3. Minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan dan keinginan terhadap suatu hal yang bangkit karena adanya suatu kebutuhan. Minat belajar menjadi penting bagi siswa karena dengan memiliki minat belajar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami suatu pelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapainya.
4. Hasil belajar matematika adalah pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar matematika yang meliputi aspek kognitif dan memiliki skala nilai berupa angka.

D. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Pangkep yang berlokasi di Jln. JL. A. Mappe, Kel. Samalewa, Kec. Bungoro, Kab. Pangkajene Kepulauan Penelitian ini dilaksanakan dikelas XI SMAN 3 Pangkep. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dikelas XI IPA 2 yang dimulai pada hari selasa, tanggal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

22 bulan April 2024 s/d hari selasa tanggal 06 bulan Mei 2024 Selama 5 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama diberikan soal *pre-test* sebelum diterapkan media pembelajaran multimedia dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan.

Sementara pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat peneliti menerapkan proses mengajar atau tatap muka dalam artian memberi perlakuan dengan materi ajar yaitu, materi limit fungsi aljabar. Terakhir dipertemuan kelima, Penelitian ini akhiri dengan pemberian soal *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan juga diakhir dibagikan *kuesioner* ke siswa untuk mengetahui dan mengukur minat mereka terhadap media pembelajaran *multimedia fungsi limit aljabar* setelah diterapkannya menggunakan media pembelajaran *game edukasi.*

E. Populasi dan sampel

1. Populasi

Menurut Sukardi dalam Mitha Octavyan (2013) Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi yang digunakan peneliti yaitu peserta didik kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini populasi keseluruhan siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep tahun ajaran 2023/2024 terdiri dari 7 kelas berjumlah 232 siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Adapun tabel distribusi kelas pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Distribusi siswa kelas XI IPA SMAN 3 Pangkep

No	Kelas XI	Populasi
1	IPA 1	34
2	**IPA 2**	**34**
3	IPA 3	33
4	IPA 4	33
5	IPA 5	36
6	IPA 6	32
7	IPA 7	30
Jumlah		**232**

Sumber : Data Dapodik SMAN 3 Pangkep tahun 2023/2024

2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data, Sukardi dalam Mitha Octavyan (2013 : 39-40). Teknik pengambilan sampel merupakan cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data yang sebenarnya, dengan memperhatikan sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif dan benar- benar mewakili populasi. Dalam penelitian ini sampel yang akan diuji coba adalah kelas XI IPA 2 sebanyak 34 siswa dan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh media pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia fungsi limit aljabar terhadap minat dan hasil belajar siswa pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep, pada penelitian ini tes digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar terhadap hasil belajar siswa dan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat siswa, maka data-data penelitian yang telah diperoleh perlu dilakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

B. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif berdasarkan skor yang telah diperoleh pada hasil belajar siswa kelas XI.IPA 2 di SMAN 3 Pangkep adalah sebagai berikut:

a. Analisis Deskriptif Minat Belajar

Data angket minat belajar diambil dari siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep yang berjumlah 34 siswa, pembagian kuesioner ini dilakukan setelah penerapan media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar. Adapun hasil minat belajar sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Tabel 4.1 Deskriptif Minat Belajar

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah sampel	34
Rata-rata hitung	71,00
Median	72,00
Modus	72
Standar deviasi	8,231
Varians	67,758
Rentang nilai	30
Nilai minimum	57
Nilai maksimum	87
Jumlah keseluruhan	**2414**

Berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa skor maksimum yang diperoleh dari 34 siswa adalah 87 dan skor minimum adalah 57, sehingga rentang data berada pada nilai 30, rata-rata yang diperoleh pada pengisian kusioner minat belajar setelah penerapan media pembelajaran yaitu 71,00 dengan modus atau nilai yang paling banyak diperoleh 72, nilai median menunjukkan angka 72,00 yang berarti bahwa setengah dari jumlah sampel memperoleh nilai 72 ke atas dan setengahnya lagi memperoleh nilai 72 kebawah, dengan standar deviasi 8,231dengan kuadrat dari standar deviasi atau varians 67,758.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Jika keseluruhan nilai yang diperoleh diresponden dikelompokkan dalam empat kategori (kurang, Sedang, baik, dan sangat baik) maka distribusi frekuensi, persentase, dan kategori minat belajar ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4. 2 Persentase Angket Minat Belajar

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
0-49	Sangat Kurang	0	0%
50-59	Kurang	2	6%
60-69	Sedang	10	29%
70-79	Baik	17	50%
80-100	Sangat Baik	5	15%
Total		**34**	**100%**

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat kurang dengan persentase 0%, 2 orang pada kategori kurang dengan persentase 6%, 10 orang siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 29%, 17 orang siswa berada pada kategori baik dengan persentase 50% dan 5 orang siswa berada pada kategori sangat baik dengan persentase 15%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berada pada kategori baik dengan persentase 50%.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

b. Analisis Deskiptif Tes Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep yang berjumlah 34 siswa pada materi Limit dengan menggunakan media pembelajaran diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar sesuai dengan instrumen.

1. Hasil Belajar siswa sebelum diterapkan media (*pre test*)

Data hasil belajar siswa sebelum diterapkan media (*pre test*) diperoleh tes hasil belajar yang terdiri dari 5 butir soal *essay*. Adapun hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 3 Deskripi Hasil Belajar (*Pretest*)

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah sampel	34
Skor Ideal	100
Rata-rata	48,15
Median	45,50
Modus	43
Standar Deviasi	11,745
Variansi	137,947
Rentang Skor	43
Nilai Minimum	26
Nilai Maksimum	69
JUMLAH	**1637**

(Sumber: Hasil analisis Data Penelitian 2024)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh keterangan bahwa nilai rata-rata dari 34 siswa yang mengikuti tes awal (*pre test*) sebesar 34 dengan standar deviasi 11,745 dan nilai varians sebesar 137,947. Adapun nilai minimum yang diperoleh yaitu 26 sedangkan nilai maksimum sebesar 69, median data tersebut menunjukkan angka 45,50 yang artinya setengah dari sampel memperoleh nilai 45 keatas dan setengah yang lainnya mendapatkan nilai di bawah 45 . Hasil belajar siswa pada tes awal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Persentase Hasil Belajar (*Pretest*)

Interval	Kategori	Frekuensi	Persen
0-34	Sangat Kurang	4	12%
35-54	Kurang	19	56%
55-74	Sedang	11	32%
75-84	Baik	0	0%
84-100	Sangat Baik	0	0%
Total		**34**	**100%**

(Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian 2023)

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa kategori hasil belajar siswa pada interval sangat baik tidak terdapat siswa dengan persentase 0% Pada interval baik tidak terdapat siswa dengan persentase 0% pada interval sedang ada 11 siswa yang memenuhi kategori dengan persentase 32%

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran matematika multimedia fungsi limit aljabar terhadap minat dan hasil belajar siswa pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran minat dan hasil belajar siswa sebelum diterapkannya multimedia fungsi limit aljabar berdasarkan data yang diperoleh, minat yang dimiliki siswa kurang untuk hasil belajar siswa berada berada dalam kategori Kurang.
2. Gambaran yang diperoleh setelah diterapkannya multimedia fungsi limit aljabar melalui hasil kerja dan kuisioner minat yang diberikan pada siswa mengalami peningkatan Pada saat *posttest* diberikan kepada siswa dengan menjawab soal penyelesaian menggunakan media hasil belajar siswa mengalami perubahan yang besar dimana minat dan hasil belajar siswa sebagian berada dalam kategori sedang.
3. Berdasarkan hasil perhitungan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan multimedia fungsi limit aljabar terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep. Ini dapat dilihat pada kategori belajar siswa yang awalnya berada dalam kategori kurang meningkat menjadi kategori sedang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

B. Saran-Saran

Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian diatas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah :

1. Bagi siswa diharapkan agar siswa dapat mengetahui peran dari minat belajar guna dalam menunjang pencapaian hasil belajar. Bagi guru agar kiranya dalam menerapkan media pembelajaran senantiasa memberikan motivasi sebelum memulai suatu pembelajaran kepada siswa agar hasil belajar dapat menjadi lebih optimal.
2. Bagi peneliti semoga dapat mengembangkan media-media pembelajaran lainnya juga dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian ini yang berhubungan dengan penggunaan multimedia fungsi limit aljabar terhadap minat dan hasil belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

DAFTAR PUSTAKA

Adi Nugroho, (2017) pengembangan media pembelajaran audio visual membatik teknik jumputan untuk siswa kelas vii di mts negeri godean. Universitas negeri yogyakarta, yogyakarta.

Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 185.

Anasikhatussalafi, (2018) pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sebagai sumber belajar pada mata pelajaran simulasi digital materi logika dan algoritma untuk kelas X SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.

Anriani Yulisa, (2017) pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Meraksa Aji Tulang Bawang. IAIN Metro, lampung.

Anas Aswar & A Fitiani. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran REACT Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa.* (Diakses pada tanggal 9 November 2022)

Arief Sadiman, dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.

Azhar Arsyad,(2013) Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada).

Azhar Arsyad,(2002) Karakteristik media, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada), h. 3.

Azhar Arsyad,(2016). Media dan pembelajaran,(Jakarta:PT.RajaGrafindoPersada)

Bahri Syaiful, (2002) Psikologi Belajar, (Jakarta : PT. Rineka Cipta), hal.133.

Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008) h.265.

Dharmamulya, S., & dkk. (2008). Permainan tradisional jawa. Yogyakarta: kepel press.

Djaali, (2013) psikologi pendidikan. Jakarta: bumi aksara.

Dr. Hujair AH Sanaky (Ed). (2013). Karakteristik media pembelajaran Interaktif-inovatif. Kaukaba.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Dwi Sari Fatimah, (2018) pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran pengambilan gambar bergerak untuk kelas XII multimedia di SMK N 1 Bantul.

Ega Rima Wati & dkk. (2016). Ragam media pembelajaran. CV.Solusi distribusi jakarta: kata pena.

Hamzah, Nina Lamatenggo, Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

Hazari Gustina, (2020), Pengaruh minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika disekolah dasar negeri 68 kota bengkulu. Institut agama islam negeri bengkulu,, bengkulu.

Indasari. (2019). *Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi wingeom terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Pangkep.* Pendidikan Matematika. STKIP Andi Matappa. Pangkep. Diakes pada tanggal 25 September 2023.

Irma Ratmawati, (2018). pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran animasi 3 dimensi untuk kelas XI kompetensi keahlian multimedia di SMK N 1 Wonosari.

Jasson, Role Playing Game (RPG) Maker Software (Yogyakarta: Andi Offset, 2009), h. 2.

Kompri, (2015) Motivasi Pembelajaran Prespektif Guru Dan Siswa,(Bandung: Remaja Rosdakarya), 223.

Lalo Kalfaris, (2018) Menciptakan Generasi Milineal Berkarakter dengan Pendidikan Karakter Guna Menyongsong Era Globalisasi, Jurnal Ilmu Kepolisian Volume 12 Nomor 2, (Jurnal Ilmu Kepolisian : Jakarta Selatan), hal.72.

Lestari Indah, (2008) Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, Jurnal Formatif 3(2): 115-125 ISSN: 2088-351x, hal. 117.

Lestari, N. D. 2018. Analisis Penerapan kurikulum 2013 dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi Di SMA Negeri Se-Kota Palembang. *Jurnal Neraca: jurnal pendidikan dan ilmu ekonomi Akuntansi, 2(1):* 68-79 *https://doi.org/10.31851/neraca.v2i1.2190*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Lukad Valiant, (2016) “Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta”, Pendidikan Vokasi, 114.

Muantet, M., & et.al. (2009). Towardsa serious Game to Help Students Learn Computer Programming. International Journal of Computer Games Technology, 1-12.

Munirah, Sistem Pendidikan di Indonesia: antara keinginan dan realita, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar: 2015), hal. 234.

Nurmala Ayu Desy, (2014) “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi”, Jurnal Pendidikan, 1, hal 44.

Nuryani, Sabta. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII MTs Yasi Kronggen Grobongan pada materi bangun ruang sisi datar tahun ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang. Diakses pada tanggal 25 September 2023.

Octavyan, Mytha. (2013). Pengaruh kesuliatan belajar terhadap prestasi belajar dalam mata pelajaran produktif akuntansi. Universitas Pendidikan Indonesia. Repository.upi.edu. diakses pada tanggal 25 September 2023.

Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. 2018. Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika). 2(2): 165. *https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919*.

Rohmah Noer, (2012)Psikologi Pendidikan, (Yogyakarta: Teras), hlm. 196.

Rosadi, P. R. E., Rapi, N. K., & Yasa, P. 2019. Penerapan Bahan Ajar Sains Berbasis Kearifan Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi. Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha. 9(2): 75–84.

Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179.

Rusman, (2013) Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada), h. 169.

Rusman, (2017) Belajar & Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana), hal.86.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

Sadiman dkk, (2014) Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan, (Jakarta : Rajawali Pers), hal.32.

Saleh Rahman Abdul dan Wahab Muhbib Abdul, (2004) Psikologi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam, (Jakarta: Kencana),hlm. 263.

Sanaky AH Hujair, (2013) media pembelajaran interaktif- invatif, (yogyakarta, kaukaba Dipantara), h.13

Sanjaya Wina, (2007) Strategi Pembelajaran,Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana), h. 69.

Sanjaya, W. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Sriwahyuni, N. A., & Mardono. 2016.Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. Jpe 9(2): 133–142.

Slameto, (2003) Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta:Rineka Cipta), h. 180.

Slameto, (2013) Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta:Rineka Cipta), h.57

Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, 2015, (Jakarta: Rineka Cipta,2013), h.180

Sujoko. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan. 1(1): 71–77. *https://doi.org/10.1152/japplphysiol.zdg-7173.corr.2007*.

Suyitno, A. (2004). Dasar-dasar & Proses Pembelajaran Matematika I. Semarang: UNNES.

Undang-undang Republik Indonesia No.20 pasal 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Perpusnas.

Viorika Erva, (2019) Pengembangan Game Edukasi “Labirin Matematika” sebagai Media Latihan Soal Materi Bilangan, (UINSA : Skripsi Tidak Diterbitkan), hal.3.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

- Pertemuan 1 (Kamis, 2 Mei 2024)

  Membagikan Tes awal (Pretest) sebelum diberi perlakuan



- Pertemuan 2 (Selasa, 7 Mei 2024)

  Proses Pembelajaran dengan penerapan multimedia fungsi limit Aljabar



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q

RIWAYAT HIDUP PENULIS



KANZUL ARSITA, NPM 920842020005 Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Andi Matappa, Pangkep.

Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, lahir di Bulu-Bulu 06 April 2001 dari pasangan bapak Abdullah dan ibu Nuraeni. Bertempat tinggal di Bulu- Bulu, Kelurahan Anrong Appaka, Kecamatan Pangkajene Dan Kepulauan, Kabupaten Pangkep.

Penulis menyelesaikan pendidikan di SDN 37 BULU-BULU dan tamat pada tahun 2012. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 PANGKEP dan tamat pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMAN 1 PANGKEP dan tamat pada tahun 2019. Ditahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta, tepatnya di STKIP Andi Matappa, Pangkep jurusan pendidikan matematika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVMHSH23NmUs_edr9TiM6Q