

**PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI, PEMAHAMAN, DAN
KEAKTIFAN SISWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI**

2024

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa Skripsi ini telah melalui cek plagiarisme dan dinyatakan layak dan lolos oleh tim plagiarisme.

Bojonegoro, 24 Juli 2024



Denik Fitri Setiyowati
3420200110

UNUGIRI

HALAMAN PERSETUJUAN

Usulan Penelitian oleh : Denik Fitri Setiyowati
NIM : 3420200110
Judul : Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran
Matematika untuk Meningkatkan Motivasi,
Pemahaman dan Keaktifan

Telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Bojonegoro, 10 Juli 2024

Pembimbing I


Naning Kurniawati, M.Pd.

NIDN: 0718098503

Pembimbing II


Festian Cindarbunmi, M.Pd

NIDN: 0709068903

HALAMAN PENGESAHAN


Nama : Denik Fitri Setiyowati

NIM : 3420200110

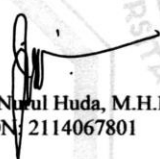
Judul : Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi, Pemahaman dan Keaktifan Siswa

Telah di pertahankan di hadapan penguji pada tanggal 31 Juli 2024.


Dewan Penguji
Penguji I


Astrid Chandra Sari, M.Pd
NIDN: 0721059101

Penguji II


Dr. Nurul Huda, M.H.I
NIDN: 2114067801

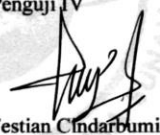
Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan


Astrid Chandra Sari, M.Pd
NIDN: 0721059101

Penguji III


Naning Kurniawati, M.Pd
NIDN: 0718098503

Penguji IV


Festian Cindarbumi, M.Pd
NIDN: 0709068903

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan
Matematika


Naning Kurniawati, M.Pd
NIDN: 0718098503

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

*Ajari lisanmu untuk tidak mengucapkan kata yang menyakitkan
Ajari Matamu untuk tidak memandang rendah orang lain
Ajari tanganmu untuk senang berbagi kebaikan
Dan ajari hatimu untuk tidak berprasangka buruk ataupun membenci
siapapun*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang.

Teruntuk kedua orang tuaku tersayang, tercinta bapak dan ibu yang selalu mensupport memberikan semangat dan berusaha untuk memberikan yang terbaik untukku sampai saat ini.

dan

terimakasih kepada teman yang selalu membantu dalam memberikan saran dan motivasi dalam mengerjakan skripsi.

UNUGIRI

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, Shalawat dan salam penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW. Beserta para sahabat dan keluarga beliau yang telah memberikan tauladan dalam menjalani kehidupan di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan serta kemurahan hati dari berbagai pihak. Oleh karena itu, disamping rasa syukur yang tak terhingga atas nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Bu Naning Kurniawati, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Bapak Festian Cindarbumi, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah membimbing mulai dari awal hingga selesainya penyusunan skripsi ini. Serta penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
2. Astrid Chandra Sari, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih kurang sempurna sehingga kepada pembaca, kiranya dapat memberikan saran yang sifatnya membangun agar kekurangan-kekurangan yang ada dapat dapat diperbaiki.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna pada diri pribadi penulis, almamater, bangsa dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di masa yang akan datang. Amin

ABSTRAC

Setiyowati, Denik, Fitri. 2024. Use of Interactive Media in Mathematics Learning to Increase Student Motivation, Understanding and Activeness. Thesis, Department of Mathematics, Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro University. Main advisors Naning Kurniawati, M.Pd and Festian Cindarbumi, M.Pd.

Keywords: Interactive Media, Motivation, Understanding, Activeness

Researchers solve problems in using media in learning to increase student motivation, understanding and activeness where students will experience different learning than before and students can understand more easily with the teacher's innovation. Where learning can later make students more active and increase their thinking power. This research is quantitative research, to determine students' improvement in learning using interactive media. Data collection was carried out by giving questionnaires and interview instruments to tenth grade teachers and students. The subjects of this research were all tenth grade students, namely 20 people. The data analysis used is to describe data from Creswell.

The results of this research are (1) students experience increased motivation after using interactive media for learning in the spirit of learning, diligent in studying and motivated. (2) students experience an increase in understanding because explanations using media are very easy to understand, an increase in independent learning, helps thinking ability, interest in different material and can work on questions. (3) students experience an increase in activeness as seen from students being more active in asking questions, observe the material and pay attention to learning. Learning using interactive media can increase student motivation, understanding and activeness, where students can become more motivated in learning by showing student enthusiasm. Students can also understand the material easily based on being able to do questions and their thinking skills. Students become more active in their direction from previously never asking questions to asking questions after understanding the material using media. However, there are still some students who cannot be motivated, understand and are active in learning.

ABSTRAK

Setiyowati, Denik Fitri. 2024. *Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi, Pemahaman, Dan Keaktifan Siswa*. Skripsi, Jurusan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Uनेversitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. Pembimbing utama Naning Kurniawati, M.Pd dan Festian Cindarbumi, M.Pd.

Kata Kunci: Media Interaktif, Motovasi, Pemahaman, Keaktifan

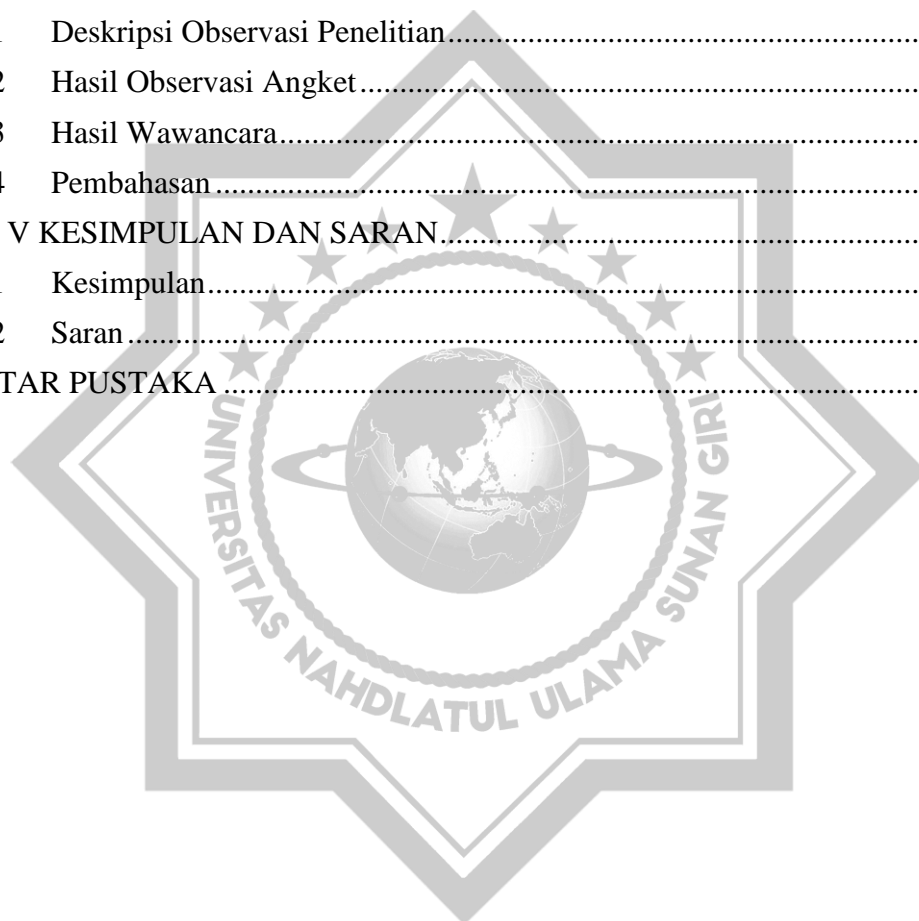
Peneliti menyelesaikan permasalahan dalam menggunakan media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, pemahaman dan keaktifan siswa dimana siswa akan merasakan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya dan siswa bisa menjadi lebih mudah memahami dengan inovasi guru tersebut. Dimana pembelajaran yang nantinya bisa membuat siswa lebih aktif, dan menambah daya fikirnya. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, untuk mengetahui peningkatan siswa dalam belajar menggunakan media interaktif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan instrumen angket dan wawancara kepada siswa kelas sepuluh, Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas sepuluh yaitu sebanyak 20 orang. Analisis data yang digunakan adalah mendeskripsikan data dari Creswell.

Hasil penelitian ini adalah (1) siswa mengalami peningkatan motivasi setelah menggunakan media interaktif untuk pembelajaran dalam semangat belajar, rajin belajar dan termotivasi. (2) siswa mengalami peningkatan dalam pemahaman karena penjelasan menggunakan media media sangat mudah dipahami, peningkatan dalam mandiri belajar, membantu daya fikir, minat dengan materi yang berbeda dsan bisa mengerjakan soal.(3) siswa mengalami peningkatan dalam keaktifan terlihat dari siswa lebih aktif bertanya, mengamati materi dan memperhatikan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media interaktif bisa untuk meningkatkan motivasi, pemahaman dan keaktifan siswa, dimana siswa bisa menjadi lebih termotivasi di pembelajaran dengan ditunjukan dari semangat siswa. Siswa juga bisa memahami materi dengan mudah ditunjukan dari bisa mengerjakan soal dan daya fikirnya. Siswa menjadi lebih aktif ditunjukan dari yang dulunya siswa tidak pernah bertanya menjadi bertanya setelah memahami materi menggunakan media. Namun masih ada beberapa siswa yang belum bisa termotivasi, memahami dan aktif dalam belajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAC.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	7
2.1 Pembelajaran Matematika.....	7
2.2 Sumber Belajar.....	10
2.3. Teori belajar Konstruktivisme.....	12
2.4. Media Pembelajaran.....	13
2.5. Media Interaktif.....	17
2.6. Motivasi.....	19
2.7. Pemahaman.....	20
2.8. Keaktifan.....	21
2.9. Kurikulum Merdeka.....	22
2.10. Penelitian Terdahulu.....	24
2.11. Kerangka Berfikir.....	25
2.12 Hipotesis.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28

3.1 Pendekatan Penelitian.....	28
3.2 Data dan Sumber Penelitian	30
3.3 Instrumen Penelitian.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5 Uji Validasi Data	35
3.6 Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
3.1 Deskripsi Observasi Penelitian.....	38
3.2 Hasil Observasi Angket.....	38
3.3 Hasil Wawancara.....	44
3.4 Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57



UNUGIRI

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Siswa.....	34
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	34
Tabel 3. 4 Pengkodean Kategori Wawancara	35
Tabel 3. 5 Skala Likert	37
Tabel 3. 6 Tabel Deskripsi Persentase.....	37



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Hasil Respon Siswa Membangkitkan Motivasi	39
Gambar 4. 2 Hasil Respon Siswa Meningkatkan Pemahaman	41
Gambar 4. 3 Hasil Respon Siswa Meningkatkan Keaktifan Siswa	43



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir	26
Bagan 3. 1 Triangulasi Sumber data	36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	62
Lampiran 2 Instrumen Validasi Angket Siswa	63
Lampiran 3 Instrumen Validasi Wawancara Siswa	69
Lampiran 4 Hasil Nilai Angket Siswa	73
Lampiran 5 Dokumentasi	90



UNUGIRI