

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
NEARPOD DITINJAU DARI MINAT BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS XI  
DI MAN 2 SINJAI**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

**ASTRI RAMADHANI**  
NIM. 200109002

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TM)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN  
KABUPATEN SINJAI  
TAHUN 2024**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
NEARPOD DITINJAU DARI MINAT BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS XI  
DI MAN 2 SINJAI**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

**ASTRI RAMADHANI**  
NIM. 200109002

Pembimbing

1. Dr. Syarifuddin, M.Pd.
2. Fitriani, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TM)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN  
KABUPATEN SINJAI  
TAHUN 2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Astri Ramadhani

NIM : 200109002

Program Studi : Tadris Matematika (TM)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bila mana kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 7 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

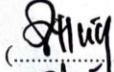
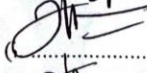
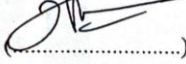
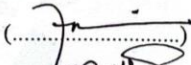




**Astri Ramadhani**  
NIM. 200109002

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Nearpod* Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI Di MAN 2 Sinjai, yang ditulis oleh Astri Ramadhani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 200109002, Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 9 Juli 2024 M bertepatan dengan 3 Muharram 1446 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

### Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	(  )
Dr. Jamaluddin, M.Pd. I.	Sekretaris	(  )
Dr. Jamaluddin, M.Pd. I.	Penguji I	(  )
Dr. Atmaranie Dewi Purnama, M.Pd.	Penguji II	(  )
Dr. Syarifuddin, M.Pd.	Pembimbing I	(  )
Fitriani, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(  )

Mengetahui:  
Dekan FTIK UIAD,  
  
**Dr. Takdir, M.Pd.I.**  
NBM. 1213495

## ABSTRAK

**Astri Ramadhani.** *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI di MAN 2 Sinjai.* Skripsi. Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Ahmad Dahlan Sinjai, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *nearpod* ditinjau dari minat belajar matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen dengan desain *One group Pretest-Post test* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Sinjai. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 Sinjai yang berjumlah 70 orang. Sampel penelitian ini berjumlah 23 orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket minat belajar matematika. Analisis data yang digunakan berupa uji deskriptif, uji normalitas data, uji homogenitas, uji N Gain dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *nearpod* terbukti efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa  $\mu_1 < \mu_2$  atau  $45,17 < 72,91$ , artinya rata

rata minat belajar matematika setelah perlakuan media *nearpod* lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan media *nearpod*. Selain itu, hasil dari uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai *sig* sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 atau  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

**Kata Kunci :** Efektivitas, Media *Nearpod*, Minat Belajar Matematika

## **ABSTRACT**

**Astri Ramadhani.** *The effectiveness of the use of Nearpod learning media is reviewed from the interest in learning mathematics students of class XI in Man 2 Sinjai. Thesis. Tadris Mathematics Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Sciences, Ahmad Dahlan Sinjai, 2024.*

*This study aims to determine the effectiveness of the use of Nearpod learning media in terms of students' mathematics learning interest.*

*The type of research used in this study is a pre-experimental study with the design of One Group Pretest-Post Test with a quantitative approach. This research was conducted in Man 2 Sinjai. The population in this study were students of class XI MAN 2 Sinjai totaling 70 people. The sample of this study amounted to 23 people using purposive sampling technique. The method of data collection used is observation and interest in learning mathematics. Data analysis used in the form of descriptive test, data normality test, homogeneity test, n gain test and hypothesis test using the paired sample t-test paired.*

*The results of this study indicate that Nearpod learning media proved effective in terms of interest in learning student mathematics. This can be seen from the results of descriptive analysis, it is obtained that  $<or 45.17 <72.91$ , meaning that the average interest of mathematics learning after the Nearpod media treatment is greater than before the Nearpod media treatment. In addition, the results of the hypothesis test using the Paired Sample T-Test test obtained by the SIG value of 0,000. The significance value is smaller than 0.05 or  $0.000 <0.05$ . Thus, the zero hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and alternative hypotheses ( $H_1$ ) are accepted. From these results it can be concluded that nearpod learning media is effective in terms of interest in learning mathematics class XI students in Man 2 Sinjai.*

**Keywords:** *Effectiveness, Nearpod Media, Mathematics Learning Interest*

## مستخلص البحث

أستري رمضان. تمت مراجعة فعالية استخدام وسائل التعلم *Nearpod* من حيث اهتمام طلاب الصف الحادي عشر بتعلم الرياضيات في مدرسة العالية الحكومية 2 سنجائي. أطروحة. قسم التدريس الرياضيات، كلية التربية وعلوم إعداد المعلمين، أحمد دحلان سنجائي، 2024.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد فعالية استخدام وسائل التعلم *Nearpod* من حيث اهتمام الطلاب بتعلم الرياضيات.

نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة هو دراسة تجريبية سابقة بتصميم اختبار ما قبل الاختبار وبعده لمجموعة واحدة بنهج كمي. تم إجراء هذا البحث في مدرسة العالية الحكومية 2 سنجائي. كان مجتمع الدراسة طلاب الصف الحادي عشر مدرسة العالية الحكومية 2 سنجائي بإجمالي 70 شخصًا. بلغت عينة هذه الدراسة 23 شخصًا باستخدام أسلوب أخذ العينات العمدية. طريقة جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والاهتمام بتعلم الرياضيات. تم تحليل البيانات باستخدام اختبار وصفي واختبار طبيعية البيانات واختبار التجانس واختبار كسب  $n$  واختبار الفرضية باستخدام اختبارات للعينة المقترنة.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائل التعلم *Nearpod* أثبتت فعاليتها من حيث الاهتمام بتعلم الرياضيات لدى الطلاب. ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج التحليل الوصفي، حيث تم الحصول على أن  $> 45.17$  أو  $> 72.91$ ، أي أن متوسط الاهتمام بتعلم الرياضيات بعد معالجة وسائل *Nearpod* أكبر مما كان عليه قبل معالجة وسائل *Nearpod*. بالإضافة إلى ذلك، تم الحصول على نتائج اختبار الفرضية باستخدام اختبار ت للعينة المقترنة بقيمة  $SIG 0,000$  قيمة الدلالة أصغر من  $0.05$  أو  $0.000 > 0.05$ . وبالتالي، يتم رفض الفرضية الصفرية ( $H_0$ ) وقبول الفرضيات البديلة ( $H_1$ ). ومن هذه النتائج يمكن أن نستنتج أن وسائل التعلم *Nearpod* فعالة من حيث الاهتمام بتعلم الرياضيات لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة العالية الحكومية 2 سنجائي.

الكلمات المفتاحية: الفعالية، ووسائل *Nearpod* ، الاهتمام بتعلم الرياضيات

## KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua Alm. Ibu Rahmatiah dan Bapak Syahrir tercinta yang telah mendidik, mendoakan, membesarkan, dan menasehati serta memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
2. Ibu Dr. Suriati, M.Sos.I, selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
3. Bapak Dr. Ismail, M.Pd, selaku wakil Rektor I, Bapak Dr. Rahmatullah, M.A, selaku wakil Rektor II, Bapak Dr. Muh.Anis, M.Hum, selaku wakil Rektor III dan selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
4. Bapak Takdir, S.Pd.I.,M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
5. Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika dan Pembimbing I yang telah

memberikan waktu, dan pikirannya guna membimbing penulis dengan sabar dan tulus dalam menyelesaikan skripsi ini;

6. Ibu Fitriani, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan waktu, dan pikirannya guna membimbing penulis dengan sabar dan tulus dalam menyelesaikan skripsi ini;
7. Ibu Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd., selaku Sekertaris Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
8. Ibu Nurjannah, S.Pd., M.Pd. Selaku penasehat akademik yang telah membimbing dan memberikan dukungan, serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
9. Bapak dan Ibu dosen Prodi Tadris Matematika UIAD Sinjai yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
10. Seluruh Dosen Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membimbing dan mengajar penulis selama studi di UIAD Sinjai;
11. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai dan staf Prodi Matematika Kakanda Fajar, S.Pd yang telah membantu kelancaran akademik selama pengurusan skripsi ini;

12. Kepala staf perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini;
13. Kepala sekolah dan seluruh guru MAN 2 Sinjai;
14. Ibu Guru tercinta, Yusriawati S.Pd. Selaku guru matematika di MAN 2 Sinjai yang selalu membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan dan penelitian skripsi ini;
15. Teman-teman seperjuangan mahasiswa tadaris matematika angkatan 2020 yang telah berjuang bersama-sama selama ini dan telah membantu, menyemangati penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
16. Teman-teman Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut terdapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aminn.

Sinjai, 7 Juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Astri Ramadhani', with a stylized flourish at the end.

**Astri Ramadhani**  
NIM. 200109002

# DAFTAR ISI

SAMPUL

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Pustaka .....	12
B. Penelitian Relevan.....	41
C. Hipotesis .....	46

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	47
B. Prosedur Penelitian.....	48
C. Definisi Variabel .....	50
D. Waktu Dan Tempat Penelitian .....	51
E. Populasi Dan Sampel .....	51
F. Teknik Pengumpulan Data .....	52
G. Instrumen Penelitian.....	54
H. Validasi Instrumen .....	56
I. Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>66</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	66
B. Hasil Penelitian .....	71
C. Pembahasan Penelitian.....	88
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>One Group Pretest-Postest</i> .....	28
Tabel 3.2 Populasi Kelas XI MAN 2 Sinjai.....	52
Tabel 3.3 Interpretasi Alternatif Jawaban .....	55
Tabel 3.4 Interpretasi Validitas .....	57
Tabel 3.5 Interpretasi Realibilitas .....	58
Tabel 3.6 Interpretasi Aktivitas Siswa .....	60
Tabel 3.7 Interpretasi Minat Belajar .....	61
Tabel 3.8 Kriteria Nilai Gain .....	64
Tabel 4.1 Hasil Validasi Instrumen Angket Minat Belajar....	72
Tabel 4.2 Hasil Validasi Angket Minat Belajar .....	74
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	76
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa.....	77
Tabel 4.5 Statistik Skor Minat Belajar Matematika Siswa ....	79
Tabel 4.6 Kategori Minat Belajar .....	80
Tabel 4.7 Uji Normalitas Angket Minat Belajar Siswa .....	82
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas .....	83
Tabel 4.9 Statistik Skor Gain Ternormalisasi .....	84
Tabel 4.10 Klasifikasi Gain Ternormalisasi .....	85
Tabel 4.11 <i>Paired Samples Test</i> Angket Minat Belajar.....	87
Tabel 4.12 Hasil Analisis Keefektifan .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fitur Konten <i>Nearpod</i> .....	35
Gambar 2.2 Fitur Konten <i>Interactive Nearpod</i> .....	35
Gambar 2.3 Fitur Aktivitas <i>Quizzes</i> dan <i>Games</i> .....	36
Gambar 2.4 Fitur Aktivitas <i>Discussions</i> .....	36

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A Perangkat Pembelajaran .....	101
Lampiran B Instrumen Penelitian .....	124
Lampiran C Data Hasil Penelitian dan Analisis Data .....	141
Lampiran D Dokumentasi .....	157
Lampiran E Persuratan.....	161

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidik memegang peran utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk kelancaran arus pembelajaran di kelas. Banyaknya mata pelajaran di sekolah membuat siswa lelah menerima materi yang diberikan oleh guru, apalagi jika materi tersebut bersifat teori, monoton, tidak menarik dan membosankan (Safitri dkk, 2019). Maka dari itu, pendidik harus memanfaatkan media pembelajaran yang menjiwai minat, inspirasi, pemikiran, imajinasi, kreativitas, pengembangan potensi, dan rangsangan kegiatan pembelajaran di kelas. Karena minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar, maka minat belajar ini sangat berguna bagi siswa. Ketika siswa memiliki minat belajar yang baik maka siswa tersebut akan aktif dalam kegiatan belajar. Apabila guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab untuk menyampaikan pelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik, akibatnya siswa merasa kurang terlibat, kurang bersemangat dan kurang

berminat dalam menerima pembelajaran (Fahmita Sari, 2023).

Selain itu, pendidik harus kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa dan mampu mengemas semua materi yang harus diajarkan kepada siswa dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Pada dasarnya keberhasilan belajar dapat efektif dan efisien, sangat dipengaruhi oleh kreativitas dan keragaman bahan ajar. Pembelajaran yang membosankan menyebabkan anak-anak merasa lelah, lamban, dan tidak aktif. Salah satu penataannya diketahui bahwa dengan memberikan media pembelajaran interaktif yang edukatif (Wiriasto dkk, 2018). Untuk itu, media pembelajaran berbasis digital harus digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Minat belajar sangat memengaruhi kegiatan pembelajaran serta proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan yang harus diketahui adalah matematika. Ini menyebabkan karena matematika umumnya digunakan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Mengingat pentingnya matematika, karena

matematika juga diajarkan di semua tingkat pendidikan. Meski begitu, tidak sedikit siswa yang masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan, sulit, mengerikan dan melelahkan sehingga banyaknya siswa kurang berminat dalam belajar matematika. Situasi ini membuat matematika tidak populer dan tidak perlu. Hal ini tentunya menimbulkan kesenjangan yang sangat besar antara harapan dan kenyataan pembelajaran matematika (Husain, 2022). Sesuai dengan fakta yang ada, sebagian besar siswa tidak tertarik dengan pelajaran matematika karena menganggap bahwa matematika sulit untuk dipahami, membosankan sehingga sebagai pendidik harus menciptakan suasana belajar yang asyik dengan mengikuti perkembangan zaman. Zaman sekarang serba teknologi, siswa tidak terlepas dengan gadget mereka masing masing. Oleh karena itu kita memerlukan sebuah media pembelajaran yang selalu melibatkan gadget siswa masing masing agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika. Jika tidak mampu mengikuti perkembangan zaman maka ilmu pengetahuan yang ada akan terbelakang (Rifqi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di MAN 2 Sinjai pada tanggal 31 Oktober 2023 khususnya

pada mata pelajaran matematika bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah papan tulis dan buku teks matematika, proses pembelajaran seringkali membosankan, dan siswa kurang berminat untuk belajar matematika. Saat melakukan kegiatan magang di MAN 2 Sinjai khususnya pada kelas IPS siswa terlihat tidak bersemangat dan berminat mengikuti pembelajaran matematika karena merasa bosan dan menganggap matematika pelajaran yang sulit ini dibuktikan dari nilai tugasnya. Guru juga hanya menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi di depan kelas, memberikan rumus, contoh soal dan menugaskan siswa untuk menyelesaikan soal dan menyelesaikan pelajaran.

Faktor penyebab kurangnya minat belajar matematika adalah ketidakefektifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang berakibat pada pemahaman siswa yang rendah terhadap matematika. Siswa memang memerlukan minat belajar, karena dengan minat belajar maka siswa akan tekun belajar dan akan selalu bersemangat walaupun menghadapi kesulitan. Siswa akan belajar secara mandiri dan prestasi akademik siswa akan meningkat jika memiliki minat belajar. Ada beberapa hal yang dapat digunakan untuk mengembangkan minat

belajar yaitu: menerapkan metode pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa, memuji siswa ketika berhasil melakukan sesuatu, dan menciptakan perasaan bahagia siswa selama proses pembelajaran (Rahayu dkk, 2022). Untuk menciptakan minat belajar siswa diperlukan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, salah satunya media berbasis digital dan interaktif. Kegiatan pembelajaran tentunya mempunyai beberapa komponen, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih efisien (Muliati, 2021).

Menurut Nurfadhillah (2021), Media pembelajaran adalah alat yang sengaja digunakan, baik fisik maupun nonfisik untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran antara guru dan siswa dengan tujuan memperkuat dan meningkatkannya. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Zainiyati (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dengan cara yang merangsang pikiran, perhatian, minat, dan keinginan siswa untuk terlibat dalam

pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa dan membangkitkan minat dan motivasi untuk pembelajaran selanjutnya. Penggunaan lingkungan belajar yang tepat menawarkan manfaat yang dapat dirasakan siswa dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik harus memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital (Widarma & Saleh, 2020). Pendidik harus mengetahui cara memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, efisien, dan efektif (Susanto dkk, 2022). Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik hendaknya merupakan media yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran *nearpod*.

*Nearpod* adalah platform berbasis web yang dibuat oleh perusahaan *Nearpod.inc*. *Nearpod* sangat cocok diterapkan selama proses pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi langsung (offline) maupun tidak langsung (online) melalui smartphone dan laptop. *Nearpod* dapat menjadi terobosan baru dalam memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga lebih efektif dan efisien. Terdapat banyak fitur interaktif pada aplikasi

*nearpod* yang dapat digunakan pendidik dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar lebih menarik perhatian dan minat siswa, serta siswa dengan mudah memahami materi yang akan disampaikan selama pembelajaran berlangsung (Pramesti dkk 2023). Selain itu, *nearpod* juga memungkinkan terciptanya interaksi antara pendidik dan siswa secara langsung, dan kehadiran *nearpod* membantu pendidik dalam membentuk suasana pembelajaran lebih interaktif untuk berkompetisi dan berkolaborasi. *Nearpod* memiliki banyak fitur salah satunya yaitu *presentation tools* sehingga bisa dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran. Pendidik juga bisa membuat presentasi yang menarik dengan menambahkan fitur pendukung seperti audio, pertanyaan, *permainan*, *polling* dan wadah kolaborasi sehingga siswa akan lebih berminat untuk melakukan proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika (Nispiah, 2023).

*Nearpod* adalah media pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. *Nearpod* merupakan media animasi yang mengajak siswa untuk memicu rasa ingin tahu terhadap suatu materi pelajaran.

Media Nearpod merupakan media yang digunakan oleh para pendidik untuk membuat suasana kelas memenuhi tujuan pembelajaran, salah satunya adalah menciptakan kefokuskan dalam belajar. Pendidik juga bisa berkreasi mengembangkan rencana pembelajarannya sendiri dengan menggunakan berbagai fitur yang disediakan. *Nearpod* juga menghadirkan berbagai pembelajaran yang bervariasi sehingga kelas menjadi aktif dan mendorong siswa menerima umpan balik saat belajar, sehingga memberikan kesan bahwa siswa puas dengan pembelajarannya. Selain itu, media *nearpod* juga menyediakan berbagai macam materi pembelajaran terbaik yang dikemas dalam bentuk modul, video, animasi, dll, sehingga media ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar matematika. (Oktafiani & Mujazi, 2022).

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian Rahmawati dkk (2022) bahwa *nearpod* merupakan salah satu platform media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat bahan ajar yang dapat mengakibatkan siswa aktif dan meningkatkan ketertarikan mereka dalam pelajaran. Lebih lanjut, dalam penelitian sebelumnya oleh Susanto (2021), Media

pembelajaran berbasis game seperti *nearpod* dapat membuat siswa berperilaku kompetitif saat belajar. Media permainan ini juga mencegah siswa agar tidak mengalami kebosanan serta kehilangan perhatian saat belajar.

Fitur *nearpod* sangat bermanfaat dikarenakan sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti media pembelajaran *nearpod* sebagai media belajar yang mendukung minat matematika siswa. Melihat juga permasalahan di atas bahwa tidak sedikit siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran terutama dalam pelajaran matematika, maka penyusun tertarik untuk meneliti “Efektivitas Penggunaan Media pembelajaran *Nearpod* Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI di MAN 2 Sinjai”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini, berdasarkan latar belakang di atas, adalah apakah media pembelajaran *Nearpod* Efektif Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI di MAN 2 Sinjai?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai?

### **D. Manfaat Penelitian**

Diharapkan setelah dilakukannya penelitian ini akan memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, serta ilmu pengetahuan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

#### **1. Bagi Siswa**

Diharapkan penelitian ini akan membantu siswa menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik lagi. Dengan munculnya inovasi pembelajaran yang diuji, diharapkan siswa akan memiliki minat belajar yang lebih tinggi. Bukan hanya itu, diharapkan penelitian ini juga dapat meningkatkan perhatian dan respons terhadap kegiatan pembelajaran siswa dalam pelajaran matematika.

#### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini memberikan manfaat bagi para guru dalam memberikan informasi terkait penggunaan media pembelajaran *Nearpod* sebagai sarana pembelajaran. Dengan penelitian ini, para guru dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai keefektifan dan

kegunaan media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini membantu sekolah memberikan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran *Nearpod* sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk memutuskan bagaimana menggunakan media untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini memberikan manfaat dalam peningkatan pemahaman mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Nearpod* dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terkait penggunaan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan hasil yang menguntungkan dan memberikan sumbangan pengetahuan yang berarti dalam konteks pembelajaran matematika.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Minat Belajar Matematika**

###### **a. Pengertian Minat**

Minat, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah kecenderungan hati, gairah atau keinginan terhadap sesuatu. (Trygu, 2021). Menurut Kamisa dan Khairani, menjelaskan bahwa minat adalah dorongan, kemauan, atau rasa suka. Minat menunjukkan adanya suasana giat, terpicat, dan berpartisipasi penuh dalam suatu aktivitas karena menyadari pentingnya aktivitas tersebut (Khairani, 2017). Minat merupakan faktor psikologis yang ada pada diri setiap orang. Dengan cara ini setiap orang bisa tertarik pada sesuatu atau aktivitas tertentu. Jika seseorang tertarik pada sesuatu maka timbullah minat. Dituliskan beberapa pengertian minat, yaitu diantaranya:

- 1) Minat merupakan suatu kehendak hati baik itu berupa perasaan atau emosi yang dimiliki seseorang untuk melakukan suatu aktivitas.

- 2) Minat merupakan daya penggerak yang menarik perhatian seseorang kepada orang lain atau objek lain.
- 3) Minat merupakan rasa yang cenderung dengan perasaan suka atau tertarik pada sesuatu baik itu kegiatan yang ditunjukkan dengan kemauan, keinginan untuk melakukan sesuatu secara mandiri tanpa paksaan dari orang lain yang didampingi dengan perasaan hati yang senang. (Trygu, 2021)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu yang dianggap menguntungkan dan menyenangkan seseorang. Akibatnya, minat mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut secara bebas tanpa paksaan dari pihak lain.

#### **b. Pengertian Minat Belajar Matematika**

Belajar dapat didevinsikan sebagai proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk memperoleh konsep, pengetahuan, serta pemahaman baru sehingga membuat seseorang mengalami perubahan dalam berpikir, merasa, dan

bertindak yang lebih baik. Minat belajar adalah komponen psikologi seseorang yang ditunjukkan dengan beberapa gejala, yaitu diantaranya: kemauan, ketertarikan, gairah dan perasaan senang untuk melakukan proses perubahan tingkah laku dengan cara mencari pengalaman dan pengetahuan yang lebih bermakna melalui berbagai aktivitas yang bermanfaat (Sirait, 2016).

Keterlibatan secara penuh dalam aktivitas yang berkaitan dengan matematika, baik itu di rumah, di sekolah, atau di komunitas, dikenal sebagai minat belajar matematika. Siswa yang memiliki minat dalam matematika berarti mereka menunjukkan keinginan dan upaya untuk belajar matematika. Dalam menciptakan minat belajar matematika tidak hanya dilihat dari materinya yang menarik, tetapi juga karena para pengajar menyampaikan materi dengan cara yang sangat baik. Semakin baik penyampaian, lebih besar kemungkinan siswa akan tertarik untuk belajar matematika. Sebagai pendidik di kelas, guru akan berusaha sebaik mungkin untuk menumbuhkan minat belajar siswanya dengan berbagai cara. Salah satu cara untuk

melakukan ini adalah dengan mengenalkan siswa ke dalam berbagai kegiatan belajar, seperti bermain saat belajar matematika, sehingga siswa menunjukkan minat belajar matematika yang lebih kuat.

Dalam konteks penelitian ini, kriteria efektivitas media pembelajaran *nearpod* dalam pembelajaran matematika dapat dinilai melalui minat belajar siswa. Efektivitas media pembelajaran dapat diukur berdasarkan sejauh mana media tersebut mampu mendorong minat belajar siswa. Jika seseorang memiliki minat terhadap sesuatu, maka mereka memiliki potensi untuk sukses di bidang tersebut. Karena minat akan menimbulkan dorongan besar untuk berjuang mendapatkan apa yang diinginkan (Prasetyo dkk, 2021). Dengan minat yang dimiliki oleh seseorang akan mendorong untuk berusaha lebih banyak daripada seseorang yang di dalam dirinya tidak memiliki minat . Oleh sebab itu sangat penting bagi guru untuk membuat siswa tertarik untuk belajar agar siswa dapat lebih semangat menerima materi untuk melangsungkan pembelajaran.

### **c. Indikator Minat**

Ada beberapa indikator dari minat belajar menurut Darmadi (2017), yaitu diantaranya:

- 1) Karena adanya minat belajar dapat menyebabkan ketertarikan, perhatian, serta menimbulkan perasaan senang dalam pembelajaran.
- 2) Perasaan senang saat belajar
- 3) Keinginan untuk belajar.
- 4) Keinginan yang kuat untuk belajar secara aktif
- 5) Adanya usaha yang dilakukan untuk meyebar luaskan kemauan untuk belajar

Adapun indikator minat belajar menurut Karunia Eka Lestari (2017), yaitu terdiri atas:

- 1) Perasaan senang
- 2) Ketertarikan untuk belajar
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar
- 4) Keterlibatan dalam belajar

Berdasarkan pendapat dari pemaparan indikator minat belajar diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator minat belajar adalah sebagai berikut:

### 1) Perasaan Senang Siswa

Siswa yang merasa nyaman dengan pelajaran akan merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran. Sebagai contoh jika siswa tertarik pada matematika, maka akan menikmati proses pembelajaran dengan santai dan nyaman, sehingga mereka tidak menjadikan pelajaran matematika sebagai beban.

### 2) Perhatian Siswa

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa siswa yang senang dengan pelajaran matematika akan merasa nyaman, rileks dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Jika siswa merasa nyaman, rileks, dan bersemangat maka dapat menciptakan perhatian siswa serta siswa akan secara otomatis lebih fokus pada materi yang diajarkan.

### 3) Ketertarikan Siswa

Selama pelajaran berlangsung, siswa yang tertarik pada pelajaran akan lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, aktif dalam kegiatan pembelajaran baik itu menjawab maupun

bertanya kepada guru dan tidak akan menunda tugas yang diberikan.

#### 4) Keterlibatan Siswa

Siswa yang mempunyai minat dalam belajar pasti akan terlihat sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti saat melakukan diskusi di dalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

### **d. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Meskipun keinginan untuk belajar tidak muncul begitu saja, ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Syah membedakannya menjadi tiga macam, diantaranya:

1) Faktor internal. Faktor internal adalah faktor dalam diri siswa yang terdiri dari dua komponen, yaitu:

a) Aspek fisiologis.

Kondisi fisik dan tegangan otot menunjukkan tingkat kebugaran siswa. Hal ini dapat berdampak pada semangat dan intensitas pembelajaran siswa.

\

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis adalah elemen yang berasal dari dalam diri siswa, seperti: kecerdasan yang dimiliki siswa, bakat, minat dan keinginan dalam diri siswa

2) Faktor Eksternal Siswa. Faktor eksternal terdiri dari dua kategori yakni: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

a) Lingkungan Sosial

Faktor lingkungan sosial mencakup sekolah, keluarga, masyarakat, teman sekelas, dan minat siswa dalam belajar.

b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan lokasinya, faktor-faktor yang mempengaruhi materi pelajaran, waktu yang digunakan untuk belajar, kondisi rumah, dan alat belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar. Semua metode atau strategi yang digunakan siswa untuk membuat pelajaran dari materi tertentu agar lebih efektif dan efisien merupakan definisi dari faktor pendekatan belajar.

Dari ketiga faktor yang disebutkan oleh Syah, dua faktor yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Untuk faktor internal, hanya siswa yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi peningkatan faktor internal yang dimiliki dari setiap siswa. Namun, pendidik juga memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan faktor internal tersebut. Sehingga guru sangat berperan penting dalam dunia pendidikan dari berbagai aspek (Nurlina Ariani dkk, 2022).

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sehingga media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bentuk berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran maka materi pembelajaran lebih cepat

diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Septy Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) untuk membangkitkan pemikiran, minat, refleksi dan perasaan saat pembelajaran untuk mencapai tujuan pelatihan (Kristanto, 2016).

Penggunaan media pembelajaran yang berbeda membuat kelas merindukan kehadirannya di antara para siswa. Karena pembelajaran yang ditempuh guru dengan menggunakan media pembelajaran adalah suasana kelas baru yang penuh dengan inovasi dan kreativitas (Hasan, 2021). Ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang berfungsi sebagai bahan atau sarana pembelajaran. Media ini digunakan untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam mendorong minat belajar siswa.

Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis bahan, alat, atau sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ini bisa termasuk buku teks, presentasi multimedia, perangkat lunak interaktif, video pembelajaran, materi online, permainan edukatif, dan banyak lagi. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan dapat dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih baik, dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Secara keseluruhan, media pembelajaran memiliki peran kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, merangsang minat dan motivasi siswa, serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

## **b. Peran Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran**

Peran media dalam pembelajaran (Hasan, 2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Alat bagi guru untuk menjelaskan materi pembelajaran saat mengajar.
- 2) Menciptakan semangat belajar dalam diri siswa, yaitu interaksi yang lebih langsung antara siswa dan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat berperan sebagai alat untuk menumbuhkan minat siswa untuk terus belajar dan mencari tahu apa yang mereka tidak ketahui.
- 3) Alat untuk mengatasi atau mengangkat masalah untuk penyelidikan lebih lanjut oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Sumber belajar bagi siswa, artinya media memuat materi yang harus dipusatkan secara tersendiri atau secara berkelompok. Siswa dapat berperan secara langsung dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak mudah bosan dalam belajar.

### c. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Menurut Batubara (2020), Jenis media pembelajaran terbagi menjadi tujuh jenis, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Benda nyata (realita), yaitu benda yang dapat diamati oleh manusia.
- 2) Manusia, yaitu seseorang yang diminta untuk menyampaikan atau mendemonstrasikan informasi.
- 3) Model, yaitu benda tiruan yang berbentuk tiga dimensi dan bisa disentuh langsung oleh penggunanya.
- 4) Teks, yaitu rangkaian huruf atau angka. Contohnya, buku teks dan buku cerita.
- 5) Visual, yaitu bahan grafis yang menyampaikan informasi lewat indra penglihatan. Contohnya, gambar dan bagan.
- 6) Audio, yaitu perangkat yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran. Contohnya, MP3 player, radio, dan *audio cast*.
- 7) Multimedia

Multimedia yaitu media hasil teknologi komputer yang dapat merangkai dan mengintegrasikan media *audio*, teks, dan gambar bergerak ke dalam sebuah produk (Pagarra, 2022).

Artinya, media ini memiliki karakteristik dan batasan yang sangat luas, sebab fungsinya yang dapat menjadi media audio maupun media visual. Media pembelajaran multimedia memiliki karakteristik, yaitu berorientasi pada tujuan pembelajaran, berorientasi pada pembelajaran individual, berorientasi pada pembelajaran mandiri, dan berorientasi pada pembelajaran tuntas.

Multimedia juga memiliki kelebihan, yaitu interaktif, individual, fleksibel, *cost effectiveness*, motivasi, umpan balik, *record keeping*, dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pembelajaran, dapat menarik siswa untuk mengerjakan latihan dan simulasi yang disediakan, dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan, dapat dihubungkan dengan peralatan lainnya, seperti *compact disc* dan *video tape*.

Media ini juga memiliki kelemahan, diantaranya fungsinya yang terbatas hanya kepada yang telah diprogramkan, memerlukan waktu yang lama dalam pengembangannya, membutuhkan penyimpanan yang cukup besar dan

perangkat yang kompatibel, memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus untuk mengembangkannya. Contoh media yang termasuk ke dalam multimedia adalah Powerpoint, *video*, aplikasi pembelajaran, *animaker*, simulasi, berbasis *website*, dan kelas virtual (Pagarra, 2022)

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat penting karena dengan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa (Fitriani dkk, 2022). Dibagi menjadi tiga bagian, media pembelajaran ini memiliki manfaat yang dapat dirasakan oleh guru dan siswa.

- 1) Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah untuk menjadikan bahan ajar menjadi lebih menarik dan tentunya konkrit. Dengan begitu siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat menjadi lebih beragam, lebih jelas, lebih terarah, sehingga materi yang disampaikan dapat tercapai sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan.

- 2) Bagi guru, media pembelajaran bermanfaat sebagai pedoman dalam melakukan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga memudahkan siswa dan membuat mereka lebih termotivasi untuk mempelajari materi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran bermanfaat sebagai alat yang memotivasi siswa untuk belajar. Dengan banyak kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa, pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa dan kondisi pembelajaran tidak akan membosankan apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik. Jika siswa memahami pelajaran, maka siswa dapat mempertimbangkan untuk menganalisis materi pelajaran tersebut (Siti Maemunawati, 2020).

#### **e. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Secara didaktis psikologis, media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar karena media dapat mengubah hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkret atau nyata.

Ini adalah alasan mengapa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. (Supriyono, 2018).

Media adalah alat bantu dalam pembelajaran yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Guru harus memahami materi pelajaran yang akan diajarkan, serta media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi tersebut agar menciptakan suasana belajar yang kondusif. Selain itu, guru harus cerdas dalam menentukan jenis-jenis alat bantu apa yang harus disiapkan untuk digunakan selama proses pembelajaran berlangsung (Septy Nurfadhillah, 2021).

Salah satu cara yang dapat menarik perhatian siswa adalah dengan cara menghadirkan media pembelajaran. Media dapat ditampilkan dengan cara yang menarik sehingga siswa merasa nyaman dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Pendidik harus kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi, seni, serta budaya untuk memenuhi kebutuhan siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa dalam belajar. (Rahmi Mudia Alti, 2019).

### **3. Media Pembelajaran *Nearpod***

#### **1. Pengertian *Nearpod***

*Nearpod* berasal dari Panarea Digital, sebuah perusahaan yang berbasis di Florida, AS, didirikan oleh Felipe Sommer, Guido Kovalskys, dan Emiliano Abramzon pada tahun 2012. Perangkat lunak pendidikan yang dapat menarik minat belajar siswa dan mendukung pembelajaran interaktif adalah salah satu tujuan dari aplikasi *nearpod*. (Aryani, Patmawati, & Santika, 2023). *Nearpod* merupakan media pembelajaran berbasis internet yang dapat diakses melalui *website* atau diunduh melalui *playstore* dan perangkat lainnya yang mendukung. *Nearpod* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran multimedia. *Nearpod* dapat mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif di kelas (Ami, 2021). *Nearpod* dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa. Guru dapat membuat folder pembelajaran kemudian siswa dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan kode yang dibagikan oleh guru. *Nearpod* menawarkan berbagai sumber pembelajaran gratis dan berbayar. Pendidik dapat memilih akses

gratis atau berbayar dan menyesuaikan pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa melalui media *nearpod*. Selain itu, *nearpod* menawarkan berbagai jenis pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa merespons kegiatan pembelajaran secara langsung (Budiarti, 2023). Fungsi *nearpod* dalam pembelajaran interaktif setidaknya sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan nuansa belajar yang baru sehingga tidak mudah bosan dan menegangkan. Selain itu beberapa fungsi fungsi *nearpod* dalam pembelajaran interaktif dapat disebutkan sebagai berikut:

- 1) Untuk membuat pembelajaran lebih menarik
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa
- 3) Meningkatkan minat belajar siswa
- 4) Membuat pembelajaran lebih aktif (Yowelna Tarumasely, 2021).

#### **b. Fitur Fitur *Nearpod***

Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, *nearpod* hadir menawarkan dua jenis pilihan menu beserta fitur-fiturnya yang menarik untuk merancang pembelajaran menjadi lebih interaktif. Pilihan menu tersebut adalah konten dan

aktivitas. Konten merupakan bahan yang dapat ditambahkan oleh guru untuk membuat *slide*, *video*, konten *web*, *Nearpod* 3D (bahan berbentuk 3D), *simulation* (simulasi), *VR Field Trip* (konten *virtual reality*), menambah bahan *sway* (*microsoft office*), dan audio. Menu aktivitas dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan interaktif dengan fitur yang tersedia berupa *time to climb* (kuis), *open-ended responses* (pertanyaan terbuka), *matching pairs activities* (menjodohkan), *fill-in-the-blank activities* (mengisi bagian kosong), dan *a memory test games* (permainan tes memori) (Murniarti, 2021).

*Nearpod* terdiri dari beberapa konten interaktif dan fitur pilihan yang dapat dioptimalkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan powerful (Prasetya, 2021). Dimana dengan *nearpod* guru dapat menyajikan materi berisikan gambar, video, serta kuis yang dapat dimainkan bersama siswa serta fitur-fitur pada *nearpod* yang bervariasi dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan minat belajar siswa (Risky dkk, 2023). Fitur-fitur

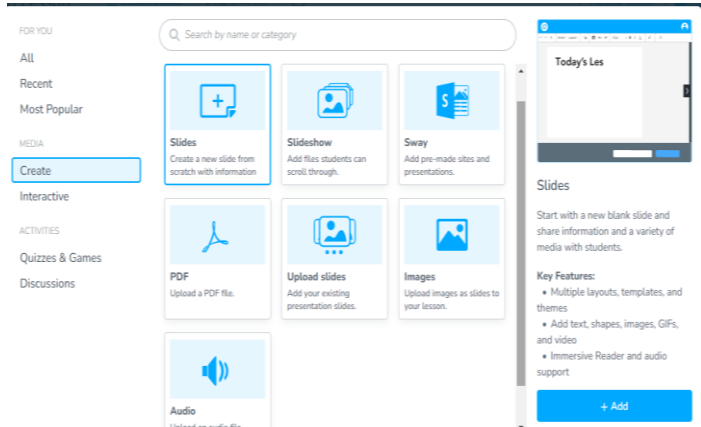
yang tersedia di dalam *nearpod* dapat membantu guru dalam pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami konten atau isi dari materi yang diajarkan (Pramesti dkk, 2023). Fitur yang tersedia di dalam *nearpod* beserta dengan kegunaannya, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Slide* presentasi, dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi di kelas. Guru dapat membuat *slide* presentasi secara langsung di *nearpod*.
- 2) *Video*, guru dapat menambahkan *video* ke paparan materi pembelajaran melalui fitur ini. Terdapat banyak *video* yang tersedia di dalam galeri *nearpod*. Guru juga dapat menghubungkan dari *video youtube* atau dapat mengunduh *video* dari komputer untuk dipaparkan dalam pembelajaran.
- 3) *Web content*, pada fitur ini guru dapat menambahkan *link* untuk informasi tambahan pada paparan yang diambil.
- 4) *Nearpod 3D*, fitur ini dapat digunakan untuk menambahkan konten 3D yang telah disediakan

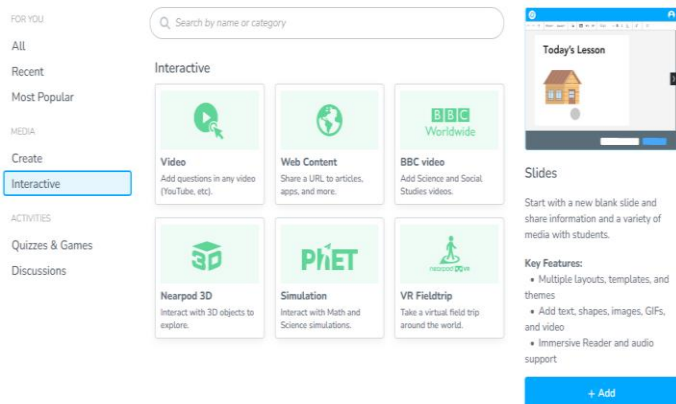
oleh *nearpod* dan dapat mengeksplor sesuai materi yang akan diajarkan.

- 5) *Simulation*, fitur ini menyediakan pilihan materi praktik yang dapat dilakukan oleh siswa.
- 6) *VR field Trip*, adalah fitur yang menyediakan konten dalam bentuk *virtual reality* yang sangat menarik.
- 7) *Sway*, fitur yang dapat digunakan untuk menambahkan dokumen yang dibuat dari produk *microsoft office*.
- 8) *Time to climb*, adalah kuis pilihan ganda yang dikemas dengan menarik. Siswa dapat memilih karakter yang tersedia sebelum mereka mengerjakan kuis. Selain itu, siswa dapat melihat nilai siswa lainnya apabila nilainya tinggi akan berada diposisi atas. Tentunya hal tersebut akan meningkatkan motivasi siswa untuk menjawab soal dengan sungguh-sungguh.
- 9) *Open ended question*, fitur ini dapat digunakan ketika guru akan meminta siswa untuk memberikan pendapat atau jawaban berupa uraian.

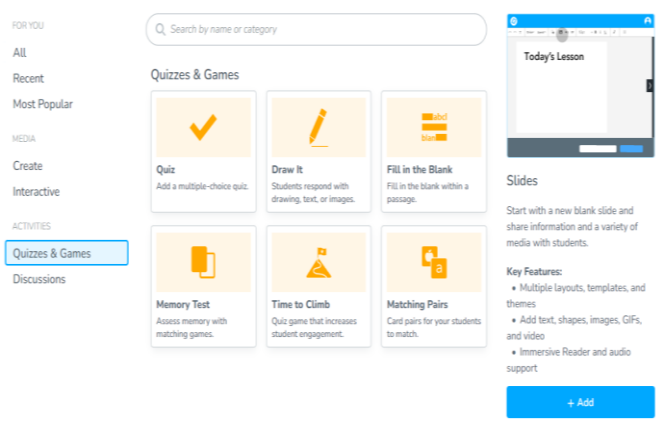
- 10) *Matching pairs*, digunakan untuk memberikan soal menjodohkan yang dapat berupa tulisan, gambar, atau keduanya.
- 11) *Quiz*, fitur kuis pilihan ganda yang dapat digunakan guru sebagai evaluasi pembelajaran. Skor dapat dilihat secara langsung setelah siswa selesai mengerjakan kuis.
- 12) *Draw it*, fitur ini dapat digunakan untuk menggambar dengan menggunakan tool yang telah disediakan oleh *nearpod*.
- 13) *Polling*, fitur ini dapat digunakan untuk melakukan pengambilan keputusan secara langsung. Tidak ada pilihan benar ataupun salah pada fitur ini.
- 14) *Fill in the blank*, fitur ini dapat digunakan untuk membuat soal dengan variasi melengkapi bagian yang kosong. Siswa dapat memindahkan jawaban yang sudah disiapkan ke kolom sesuai dengan jawaban yang tepat.
- 15) *Memory test*, fitur ini dapat digunakan untuk mengetes kemampuan mengingat siswa terhadap letak gambar. Fitur ini cocok digunakan untuk *ice breaking* agar siswa lebih semangat lagi dalam belajar



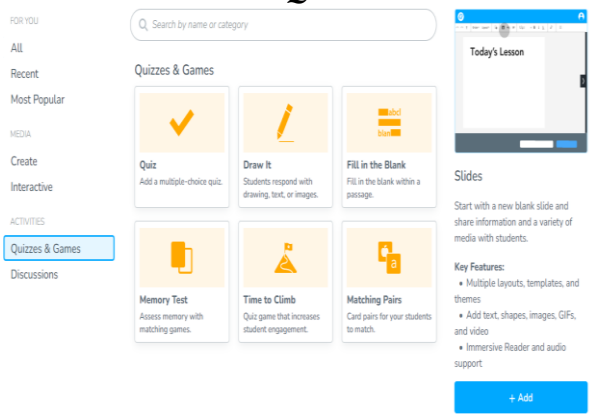
**Gambar 2.1**  
**Fitur Konten**



**Gambar 2.2**  
**Fitur Konten Interactive**



**Gambar 2.3**  
**Fitur Aktivitas *Quizzes dan Games***



**Gambar 2.4**  
**Fitur Aktivitas *Discussions***

Salah satu kelebihan dari *nearpod* adalah fitur-fiturnya yang lengkap, termasuk mode permainan dan penilaian untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa aplikasi

*nearpod* dapat dikatakan interaktif dan inovatif dalam bidang pengajaran. Namun, meskipun memiliki berbagai fitur yang lengkap, *nearpod* tidak populer dan tidak digunakan oleh sebagian guru.

**c. Cara Menggunakan *Nearpod***

Untuk membuat kelas dalam suatu *nearpod*, terlebih dahulu guru harus membuat akun. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Masuk ke <https://nearpod.com>
- 2) Kemudian, mendaftar sebagai guru dan masukkan email yang diminta jika kita ingin menggunakan akun google untuk mendaftar.
- 3) Kemudian klik daftar atau “Sign Up”
- 4) Isi data tentang mata pelajaran yang diajarkan, kelas berapa yang diajar, serta guru mata pelajaran. Setelah mengisi data, klik "*done*"
- 5) Setelah melakukan pendaftaran kemudian *Log In* di akun yang terdaftar, anda akan melihat tampilan menu dan siap untuk membuat presentasi pembelajaran serta berbagai jenis soal kuis dalam berbagai macam bentuk. (Prasetya, 2021).

Untuk dapat terhubung antara siswa dan guru, siswa dapat bergabung menggunakan kode kelas atau menggunakan link URL (*Uniform Resource Locator*) yang tersedia. Cara menggunakan *nearpod* dapat diketahui sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat mengikuti pengalaman belajar yang dilakukan ditempat yang berbeda tetapi waktu yang sama (*synchronous*) serta dapat dilakukan pada tempat dan waktu yang fleksibel (*asynchronous*). Ini tergantung pada mode yang dipilih oleh guru.
- 2) Guru dapat membuat pengalaman belajar dan memilih konten pembelajaran yang telah disediakan pada fitur *library* dalam media *Nearpod*.
- 3) Dari fitur penilaian seperti *poling*, *quiz*, *open-ended question* dan beberapa fitur lainnya, siswa dapat memberikan masukan langsung melalui fitur penilaian tersebut.
- 4) Multimedia dinamis yang digunakan untuk memperkenalkan siswa ke konten mencakup *simulation*, *PHET*, objek 3D, video, *sway*, dan lain sebagainya.

Proses kerja *Nearpod* dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Guru membuat presentasi menggunakan berbagai jenis konten yang disesuaikan dengan kebutuhan materi yang ingin dipaparkan.
- 2) Guru membagikan kode atau link pembelajaran melalui email, aplikasi media sosial, tautan web, ataupun *Google Classroom*.
- 3) Kemudian siswa masuk dalam pembelajaran. Ada tiga cara yang berbeda untuk menggunakan pembelajaran dengan kode yaitu:
  - a) *Live participation+zoom*, siswa akan mengalami sesi "langsung" atau sinkronisasi di mana mereka memiliki tayangan slide yang sama lalu dikontrol langsung oleh guru dan terhubung ke aplikasi Zoom meeting, sehingga terjadi bentuk komunikasi yang sama seperti diskusi dan tanya jawab melalui pertemuan virtual.
  - b) *Live participation*, siswa akan mengalami sesi "langsung" atau sinkronisasi di mana mereka memiliki tayangan slide yang sama yang dikontrol guru, tetapi tidak mengalami pertemuan virtual.
  - c) *Student paced*, Siswa yang akan mengalami sesi *asynchronous* di mana mereka berinteraksi

dengan konten dengan kecepatan yang dapat mereka kontrol atau perpindahan slide.

- 4) Guru dapat melihat aktivitas belajar siswa secara real-time pada menu laporan selama pembelajaran berlangsung dan setelah pembelajaran selesai. Laporan dapat diunduh secara kelompok atau secara individu selama pembelajaran di kelas. Selain itu, dapat dibagikan kepada siswa melalui *Google Classroom* atau email. (Yowelna Tarumasely, 2021).

*Nearpod* memiliki banyak keunggulan, diantaranya yaitu: Ada beberapa fitur materi atau konten pembelajaran yang dapat digunakan, pendidik dapat merancang pembelajaran sendiri sesuai keinginan mereka, ada berbagai format penyampaian pembelajaran, terciptanya pembelajaran yang komunikatif artinya baik guru ataupun siswa dapat berinteraksi dan merespon materi, dan tugas dapat diunggah atau dikumpulkan untuk diintegrasikan dengan berbagai konten lain. Selain itu, ada laporan partisipasi dan hasil penilaian siswa yang diformat.. Disamping mempunyai keunggulan maka ada kekurangan dari *nearpod* yaitu: : Jumlah siswa

maksimal empat puluh anak per sesi, dan koneksi internet yang stabil diperlukan dalam penggunaan *platform nearpod*, Tidak terdapat fitur *translator*, banyaknya user yang menggunakan nama lain dan bukan nama asli sehingga guru perlu menyarankan agar siswa menggunakan nama asli saat masuk. (Budiarti, 2023).

## **B. Hasil Penelitian Relevan**

Berikut adalah penelitian yang relevan sebagai tolak ukur untuk melengkapi penelitian yang berjudul efektivitas penggunaan media pembelajaran *nearpod* ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Nindah Nispiah dan Alwin, 2023) dengan judul “Pemanfaatan media pembelajaranin teraktif *Nearpod* terhadap hasil belajar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cigudeg pada hasil belajar geografi. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *nearpod* pada proses pembelajaran sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *nearpod* saat proses

pembelajaran. Pada dinamika populasi,  $t$  hitung  $7,859 > t$  tabel  $1,997$  dan nilai signifikan  $0,001 < 0,05$ . Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hal ini dikarenakan kelas eksperimen menggunakan media interaktif *nearpod* dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media pembelajaran *Nearpod*. Hal ini menunjukkan adanya persamaan dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada variabel dependen, pada variabel *dependen* penelitian sebelumnya menggunakan variabel hasil belajar sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel minat belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Melinda Rochmah & Umaliyahati, 2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Menggunakan *Nearpod* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada

Mata Pelajaran Tik Di Sma Al-Mubarak Kota Serang". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dalam penggunaan media *nearpod* terhadap motivasi siswa dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , diperoleh dari tabel (0,2542) uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar (70,9%) setelah menerapkan media pembelajaran menggunakan *nearpod* pada proses pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *nearpod* terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media pembelajaran *Nearpod*. Hal ini menunjukkan adanya persamaan dalam pendekatan pembelajaran yang digunakan. Beberapa perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada variabel dependen, pada variabel *dependen* penelitian sebelumnya menggunakan variabel motivasi belajar sedangkan pada penelitian yang

akan dilakukan menggunakan variabel minat belajar, selain itu terdapat perbedaan lokasi penelitian, dan materi yang diajarkan. Penelitian sebelumnya dilakukan di lokasi SMA Al-Mubarak Serang kelas X pada mata pelajaran TIK sedangkan penelitian yang akan dilakukan berada di lokasi MAN 2 Sinjai kelas XI pada mata pelajaran matematika.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Khusnul Mawaddah dkk, 2022) dengan judul penelitian “efektivitas penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) skor rata-rata minat belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* adalah 87,58 dan berada pada kategori tinggi; (2) terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* dengan memperoleh rata-rata nilai *gain* ternormalisasi adalah 0,3 yang berada pada tingkat kategori sedang; (3) skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* adalah 80,53 dan berada pada kategori tinggi; (4) terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan media

pembelajaran *quizizz* dengan memperoleh rata-rata nilai *gain* ternormalisasi adalah 0,4 yang berada pada tingkat kategori sedang; (5) Setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz*, minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan variabel minat belajar matematika sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terletak pada media pembelajaran. Penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran *quiziz* sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran *nearpod*. Peneliti ingin melihat apakah media pembelajaran *nearpod* juga efektif ditinjau dari minat belajar matematika.

Dengan mempertimbangkan persamaan dan perbedaan tersebut, penelitian yang akan dilakukan dapat mengembangkan pengetahuan lebih lanjut dalam penggunaan media pembelajaran *Nearpod* ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

### C. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti mengemukakan hipotesis sementara yang merupakan jawaban dari permasalahan dan perlu dikaji kebenarannya. Selanjutnya, peneliti mengajukan hipotesis alternatif sebagai berikut:

$H_0$  : Penggunaan media *Nearpod* tidak efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

$H_1$  : Penggunaan media *Nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

# BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian pada penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini melibatkan hanya satu kelompok, yaitu kelompok perlakuan, dan mengukur variabel yang sama sebelum dan setelah perlakuan dilakukan. Berikut adalah gambaran desain penelitian:

**Tabel 3.1**  
***One Group Pretest-Posttest***

Grup	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: (Syarifuddin, 2020a)

Keterangan:

X : Perlakuan penggunaan media pembelajaran *nearpod*

O<sub>1</sub> : *Pretest* Minat Belajar

O<sub>2</sub> : *Posttest* Minat Belajar

Dalam penelitian ini kelompok eksperimen diberi *pretest* sebelum dikenakan perlakuan dan *posttest* setelah dikenakan perlakuan penggunaan media pembelajaran *nearpod*.

## **2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif. penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada analisis data statistika . Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti dan menjabarkan tingkat efektivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *nearpod*.

## **B. Prosedur Penelitian**

Berikut ini beberapa tahap prosedur penelitian yang akan dilakukan, diantaranya:

### **1. Tahap Persiapan**

Persiapan yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Mempersiapkan bahan pembelajaran dan media pembelajaran
- b. Merancang instrumen penelitian yaitu lembar observasi dan lembar angket minat belajar
- c. Melakukan validitas terhadap instrumen kemudian merevisi instrumen tersebut jika belum valid.

- d. Berkunjung ke MAN 2 Sinjai untuk meminta izin meneliti dengan membawa surat izin meneliti.
- e. Berkonsultasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas XI MAN 2 Sinjai untuk menentukan waktu dan teknis pelaksanaan penelitian.

## **2. Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- a. Pemberian *pre-test* berupa angket minat belajar kepada siswa di kelas eksperimen.
- b. Pemberian perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *nearpod* dalam pembelajaran matematika di kelas eksperimen dan melakukan observasi pada saat proses pembelajaran.
- c. Pelaksanaan *post-test* berupa angket minat belajar di kelas eksperimen untuk melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran *nearpod* ditinjau dari minat belajar matematika

## **3. Tahap Analisis Data**

- a. Melakukan pengolahan dan analisis data yang sudah terkumpul.
- b. Membuat kesimpulan dan rekomendasi hasil penelitian.

c. Menyusun naskah skripsi secara lengkap.

### C. Definisi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu simbol pada objek data yang mempunyai nilai dari populasi penelitian, simbol pada objek data atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti untuk dapat di pelajari dan kemudian dilanjutkan dengan penarikan sebuah kesimpulan di akhir penelitian (Gayo, 2023).

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau disebut juga variabel independen adalah variabel yang memberikan dampak atau pengaruh pada variabel lain. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Nearpod* yang akan mempengaruhi sehingga menjadi penyebab timbulnya variabel terikat. Media pembelajaran *Nearpod* merupakan media yang berbasis digital dan berupa media pembelajaran interaktif yang dilengkapi beerapa fitur yang menarik.

#### 2. Variabel terikat

Variabel terikat atau variabel dependent adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain atau sebagai dampak dari adanya variabel bebas. Dalam

penelitian ini, minat belajar matematika adalah variabel terikat. Kecenderungan yang berasal dalam diri yang menunjukkan adanya keinginan untuk belajar matematika dengan tekun merupakan definisi dari minat belajar matematika. Perasaan senang siswa, perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **D. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama semester genap pada tahun akademik 2023/2024. Lokasi MAN 2 Sinjai yang terletak di dua lokasi yaitu Jalan Andi Mandasini dan Borong Uttie, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai. Peneliti akan melakukan penelitian di Man 2 Sinjai yang berada pada lokasi Jalan Andi Mandasini, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai.

#### **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai yang terdiri dari kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI IPS 1 dan XI IPS 2. Berikut ini tabel populasi kelas XI di MAN 2 Sinjai.

**Tabel 3.2**  
**Populasi Kelas XI MAN 2 Sinjai**

Kelas	Jumlah
XI MIPA 1	16
XI MIPA 2	16
XI IPS 1	15
XI IPS 2	23
Jumlah	70

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu sampel ditentukan oleh peneliti berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2012). Pada penelitian ini peneliti hanya memilih satu kelas yaitu Kelas XI IPS 2 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang dengan kriteria minat akademik rendah.

## F. Teknik pengumpulan Data

Karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data, teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling penting dalam proses penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Observasi

Pengumpulan data melalui observasi dilaksanakan dengan melakukan pengamatan terhadap siswa selama pembelajaran berlangsung. Tujuan dilakukannya observasi pada penelitian untuk mengobservasi aktivitas siswa dalam menerapkan media pembelajaran *nearpod*. Pengamatan ini akan membantu dalam mengidentifikasi dan mencatat aktivitas belajar siswa selama penggunaan media pembelajaran *nearpod*. Adapun kegiatan atau aktivitas siswa yang perlu diamati selama proses pembelajaran sebagai pendukung adanya minat belajar siswa meliputi: kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

### 2. Angket

Data yang dikumpulkan melalui angket (kuesioner) digunakan untuk memperoleh data minat belajar siswa. Pemberian angket dilaksanakan pada saat sebelum dan sesudah media pembelajaran *nearpod* diterapkan kepada siswa untuk mengetahui minat siswa. Angket berupa daftar pernyataan dengan memberi

ceklist. Angket minat tersebut disusun berdasarkan kisi kisi yang memenuhi indikator minat belajar. Dalam penelitian ini, angket atau kuesioner digunakan dengan tujuan untuk mengukur minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

### 3. Dokumentasi

Untuk mendukung penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan beberapa foto atau gambar dan arsip dokumen kelengkapan penelitian. Tujuan dari dokumentasi ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang data siswa dan semua elemen lingkungan sekolah yang terlibat dalam penelitian ini.

## **G. Instrumen Penelitian**

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi yang digunakan adalah dalam bentuk ceklis untuk mengamati beberapa aktivitas atau kegiatan siswa saat menggunakan media pembelajaran *nearpod* pada proses pembelajaran. Tiga aspek atau indikator yang akan diamati yakni kesiapan, keaktifan dan ketekunan siswa dalam proses pembelajaran.

### 2. Angket Minat Belajar

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar angket minat belajar, yang ditujukan

kepada siswa untuk menjawab sesuai dengan situasi dan kondisi yang dirasakan selama penelitian. Lembar angket terdiri dari dua puluh pertanyaan yang dibagi menjadi empat indikator minat yakni: perasaan senang siswa, perhatian siswa, ketertarikan siswa, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tujuan dari lembar angket ini adalah untuk mengetahui seberapa besar persentase minat belajar matematika siswa pada penelitian ini. Adapun skor yang digunakan dalam angket minat belajar tertera pada tabel.

**Tabel 3.3**  
**Interpretasi Alternatif Jawaban**

No	Alternatif Jawaban	Nilai	
		Positif	Negatif
1	SS = Sangat Setuju	4	1
2	S = Setuju	3	2
3	TS = Tidak Setuju	2	3
4	STS = Sangat Tidak Setuju	1	4

Bentuk dari pernyataan angket minat belajar memuat pernyataan positif dan negatif. Pernyataan yang mendukung aspek minat belajar merupakan pernyataan positif sedangkan pernyataan yang tidak mendukung

aspek minat belajar merupakan pernyataan negatif. Untuk menilai kemampuan siswa dalam minat belajar matematika, instrumen angket diberikan dua kali. Angket pertama diberikan sebelum perlakuan penggunaan media pembelajaran nearpod sedangkan untuk pemberian angket kedua dilakukan setelah perlakuan media pembelajaran nearpod. Ini dilakukan untuk mendapatkan data yang berimbang dan akurat yang membandingkan keadaan awal dan akhir dari perlakuan penggunaan media pembelajaran nearpod yang diujicobakan.

## **H. Validasi Instrumen**

Untuk mendapatkan data yang baik dan benar, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian data instrumen menggunakan uji validitas dan reliabilitas agar instrumen penelitian data valid maupun reliabel.

### **1. Uji Validasi**

Tahap penting dalam penelitian adalah validasi, yang menentukan seberapa baik instrumen yang digunakan dapat mengukur variabel yang seharusnya diukur. Validasi adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidatan instrumen. Validitas juga dapat didefinisikan sebagai penjelasan tentang kemampuan

instrumen yang digunakan untuk mengukur sesuatu (Syahrums, 2014). Penulis menginterpretasikan nilai validitas menggunakan pedoman, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Interpretasi Validitas**

<b>Hasil Validasi</b>	<b>Kriteria Validitas</b>
$0,81 < V \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,61 < V \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < V \leq 0,60$	Cukup
$0,21 < V \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < V \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: (Saifuddin Azwar, 2013)

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten. Tingkat konsistensi dan ketergantungan data pengukuran diukur dengan reliabilitas. Saat melakukan pengulangan pengukuran gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama, konsistensi hasil pengukuran dapat digunakan untuk menentukan reliabilitas (Siregar,

2013). Metodologi *Alpha Cronbach* adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas. *Alpha Cronbach* digunakan untuk menghitung reliabilitas suatu tes yang tidak mempunyai pilihan “benar” atau “salah” dan “ya” atau “tidak” melainkan digunakan untuk mengukur reliabilitas tes berupa sikap atau perilaku (Syofian Siregar, 2014). Instrumen penelitian sering dikatakan dapat diandalkan jika koefisien reliabilitas lebih tinggi dari 0,6 (Duli, 2019). Dengan kata lain, instrumen penelitian lebih dapat diandalkan jika koefisien reliabilitasnya lebih tinggi. Hasil uji reliabilitas dapat diklasifikasikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.5**  
**Interpretasi Realibilitas**

<b>Hasil Validasi</b>	<b>Kriteria Validitas</b>
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Sumber: (Saifuddin Azwar, 2013)

## **I. Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan oleh peneliti setelah data dari hasil penelitian terkumpul yaitu terdiri dari data hasil angket minat belajar dan lembar observasi. Analisis data adalah salah satu langkah penting dalam proses penelitian (Rusydi Ananda, 2018). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dan analisis statistik inferensial.

### **1. Analisis Data Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis dan menggambarkan data yang telah dikumpulkan sesuai dengan fakta yang ada.

#### **a. Analisis Data Observasi**

Analisis lembar observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPS 2 MAN 2 Sinjai diperoleh berdasarkan skor pengisian lembar observasi dalam bentuk ceklis untuk mengetahui kesiapan, keaktifan dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran. Nilai akhir untuk setiap observasi dapat dihitung menggunakan rumus DP (Deskriptif Persentase), sebagai berikut:

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Adapaun kategori observasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran

**Tabel 3.6**  
**Interpretasi aktivitas siswa**

No	Interval	Kriteria
1	25% - 43,75%	Sangat rendah
2	43,76% - 62,51%	Rendah
3	62,52% - 81,27%	Tinggi
4	81,28% - 100%	Sangat Tinggi

Sumber : (Syarifuddin, 2020)

#### **b. Analisis Minat Belajar Siswa**

Data analisis angket minat belajar siswa, yang terdiri dari angket minat belajar sebelum dan setelah perlakuan media pembelajaran nearpod akan dianalisis dan dideskripsikan dengan menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan SPSS. Nilai minimum, nilai maksimum, mean

(rataaan), standar devisi, dan variasi merupakan nilai yang akan dihitung.

Setelah peneliti mendapatkan hasil analisis statistik deskriptif dengan bantuan menggunakan SPSS, dilanjutkan dengan mengkategorikan hasil data tersebut berdasarkan kategori minat belajar berikut ini:

**Tabel 3.7**  
**Interpretasi Minat Belajar**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria Validitas</b>
$\geq 80$	Sangat Berminat
66 – 79	Berminat
56 – 65	Cukup Berminat
45 – 55	Kurang Berminat
$< 45$	Tidak Berminat

Sumber: (Widiasworo, 2018)

## **2. Analisis Statistik Inferensial**

Setelah melakukan analisis data sekriptif, peneliti kemudian akan menggunakan statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Namun, sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu akan dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas.

### **a. Uji Normalitas Data**

Dalam analisis data, salah satu uji prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan adalah uji normalitas. Pengujian ini dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data merupakan distribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Sebelum uji homogenitas dapat dilakukan, data yang berdistribusi normal adalah syarat utama. Jika nilai signifikansi (sig) data  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan normal dan apabila nilai sig  $< 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal (Rahmatia, 2023). Analisis dilakukan menggunakan program perhitungan *SPSS*.

### **b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas ini menggunakan bantuan dari *SPSS*. Data dikatakan homogen dalam uji homogenitas jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen.

### c. Uji N-Gain

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan analisa terhadap skor yang diperoleh. Analisa yang digunakan adalah uji normalitas gain. Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan (Oktavia, Prasasty, & Isroyati, 2019). Berdasarkan persamaan, rumus gain ternormalisasi dapat digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan minat belajar siswa baik sebelum maupun setelah perlakuan media nearpod. Adapun rumus untuk mencari nilai N Gain adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{Post} - S_{Pre}}{S_{max} - S_{Pre}}$$

Keterangan:

N-Gain : nilai uji normalitas gain

$S_{post}$  : skor *posttest*

$S_{pre}$  : skor *pretest*

$S_{maks}$  : skor maksimal

Adapun kriteria yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.8**  
**Kriteria nilai gain**

Nilai Gain (G) Ternormalisasi	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Sumber: (Syarifuddin, 2020)

**d. Uji Hipotesis**

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk menentukan hipotesis. Dalam uji hipotesis, pembelajaran matematika dikatakan efektif jika minat belajar siswa meningkat setelah dilakukan perlakuan. Uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t atau dikenal juga dengan *uji-t Paired Sampling* atau uji-T (t-test). Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui efektif atau tidak penerapan media pembelajaran nearpod ditinjau dari minat belajar matematika. Kriteria pemilihan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka  $H_0$

diterima dan  $H_1$  ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### **3. Analisis Keefektifan**

Secara deskriptif dan inferensial, efektivitas dapat terpenuhi apabila memenuhi kriteria yaitu: jumlah presentasi keseluruhan dari aktivitas siswa minimal berada pada kategori tinggi dengan interval 62,52% - 81,27%, jumlah rata-rata dari minat belajar siswa minimal berada pada kriteria berminat dengan interval 66-79, hasil dari uji N Gain minimal berada pada kategori sedang serta memenuhi uji hipotesis dengan nilai signifikan  $< 0,05$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN**

**A.                   Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

**1. Profil Sekolah**

Nama Madrasah                   : MAN 2 Sinjai  
No. Statistik Madrasah         : 311730207002  
NPSN                                 : 60708392  
Akreditasi Madrasah           : B  
Alamat Madrasah               :  
Jln. Andi Mandasini No.02 dan    Jln.    Persatuan        Raya  
Saukang, Borong Uttie    Kecamatan                :  
Kec. Sinjai Utara dan Sinjai Timur  
Kabupaten/Kota                 : Kab. Sinjai  
Provinsi                           : Sulawesi Selatan  
NPWP Madrasah                 : 00.171.886.5.806.000  
Kepala Madrasah               : Dra. Hj. Zakiah Parman, MM  
No. Tlp/HP                       : 082 373 887 398 / 081 342 348  
  252  
Email                               : man [sinjaitimur@yahoo.co.id](mailto:sinjaitimur@yahoo.co.id)  
Kepemilikan Tanah             : Milik Sendiri & Pemda  
Status Tanah                    : Sertifikat  
Luas Tanah                       : BorongUttie 5.325  $m^2$  dan

Mandasini 803  $m^2$

Status Bangunan	: Milik Sendiri
Luas Bangunan	: 1.611 $m^2$
Surat Kelembagaan	: No. 107 , pada tanggal 17 Maret 1997
Tahun Berdiri	: 1973
Tahun Perubahan	: 1997 (di negerikan )
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013

## **2. Pelayang Pandang**

Pada awal Januari 1973, MAN 2 Sinjai Timur yang dikenal sekarang ini didirikan sebagai MAN kelas jauh dari MAN Kajuara Kecamatan Kajuara Kabupaten Bone. Pada tahun 1974, itu diganti oleh H. Mudjataba Daeng Matike, yang saat itu menjabat sebagai Kepala Departemen Agama Kabupaten Sinjai dan sebagai anggota panitia pembangunan gedung MAN kelas jauh dari MAN Kajuara. Madrasah Aliyah Negeri 2 Sinjai Timur yang awalnya MAN 2 Kajuara beralih ke kelas jauh MAN Tanete Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba pada tahun 1993.

Pada tahun 1997, Madrasah Aliyah Negeri 2 Sinjai Timur resmi berdiri sendiri dengan Surat Keputusan (SK) Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 107 Tahun 1997 Tanggal 17 Maret 1997. Dengan SK ini, Madrasah Aliyah Negeri 2 Sinjai Timur bukan lagi hanya cabang atau kelas jauh dari Madrasah Aliyah Negeri Kajuara Kabupaten Bone ataupun Madrasah Aliyah Negeri Tanete Kabupaten Bulukumba. Saat ini, MAN 2 Sinjai beroperasi di dua lokasi yakni Borong Uttie sebagai sekolah pusat dan Mandasini sebagai cabang dari sekolah MAN 2 Sinjai. Sejak tahun 1973 hingga sekarang, kepala MAN 2 Sinjai adalah sebagai berikut:

- a. Muh. Arif Karim, merupakan kepala sekolah pertama MAN 2 Sinjai yang menjabat pada tahun 1973 hingga tahun 1997
- b. Sitti Maryam, S.Ag merupakan kepala sekolah kedua MAN 2 Sinjai yang menjabat pada tahun 1997 hingga tahun 2008
- c. H, Muh. Danial, S.Ag merupakan kepala sekolah ketiga MAN 2 Sinjai yang menjabat pada tahun 2008 hingga tahun 2011

- d. H. Syamsuddin, S.Ag, M.Pd.I merupakan kepala sekolah keempat MAN 2 Sinjai yang menjabat pada tahun 2011 hingga tahun 2017
- e. Dra. Hj. Zakiah Parman, MM merupakan kepala sekolah kelima MAN 2 Sinjai yang menjabat pada tahun 2017 sampai sekarang.

### **3. Visi, Misi dan Tujuan**

#### **a. Visi**

“Terwujudnya generasi islam yang tekun beribadah, unggul dan kompetitif dalam prestasi iptek, yang dilandasi akhlakul karimah dengan berbasis lingkungan sehat.”

Adapun beberapa Indikator dari Visi:

- 1) Mengimplementasikan ajaran dan nilai-nilai Islam dalam perspektif, sikap, dan keterampilan hidup sehari-hari.
- 2) Tercapainya pembelajaran sains dan keagamaan.
- 3) Memiliki kemampuan dan daya saing yang tinggi.
- 4) Memiliki sarana dan prasarana yang memadai
- 5) Memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang professional
- 6) Memiliki lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan.

**2. Misi:**

- 1) Mengintegrasikan pelajaran umum ke dalam pembelajaran agama.
- 2) Menciptakan pembelajaran dan kebiasaan dalam mempelajari Al-Qur'an serta menerapkan ajaran Islam.
- 3) Menerapkan keterampilan dan keunggulan yang tinggi menuju era persaingan
- 4) Menyiapkan, mengoptimalkan, dan memberdayakan sarana dan prasarana yang ada
- 5) Meningkatkan kompetensi dan kualitas tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.
- 6) Selalu membuat lingkungan madrasah yang nyaman dan kondusif untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

**3. Tujuan:**

Tujuan pendidikan MAN 2 Sinjai adalah untuk membentuk kelompok sekolah yang memiliki keunggulan dalam hal:

- 1) Keyakinan dan ketaatan kepada Tuhan yang maha esa sebagai ciri khas dari madrasah Islam.

- 2) Meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami dan menerapkan materi pelajaran yang telah diajarkan.
- 3) Meningkatkan kemampuan bahasa inggris maupun bahasa arab yang dimiliki siswa
- 4) Meningkatkan etika kerja dan profesionalisme guru.
- 5) Menunjukkan ekspresi diri melalui kegiatan budaya dan seni
- 6) Memiliki kepribadian yang kokoh dan memiliki motivasi yang tinggi untuk mencapai prestasi dan keunggulan.
- 7) Wawasan iptek yang luas dan mendalam
- 8) Kepekaan sosial dan kemampuan untuk memimpin.
- 9) Berdisiplin tinggi dan didukung oleh kesehatan fisik yang baik.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Uji Validasi dan Reabilitas**

Uji validitas dan reliabilitas instrumen merupakan langkah penting dalam memastikan keakuratan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang digunakan

dalam mengukur minat belajar matematika siswa. Angket tersebut harus diuji validitas dan reabilitasnya terlebih dahulu sebelum dibagikan kepada responden untuk memastikan instrumen yang digunakan telah akurat dan reliabel. Berikut uji validasi dan reabilitas dari instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa:

### a. Uji Validasi

Uji validasi Instrumen dalam penelitian ini diberikan kepada dua validator yaitu Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. selaku dosen matematika UIAD Sinjai dan Ibu Fitriani, S.Pd., M.Pd. juga merupakan dosen matematika UIAD Sinjai. Adapun validasi instrumen penelitian yang dilakukan oleh kedua validator tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Instrumen Angket Minat Belajar**

NO	Aspek Yang Dinilai	Penilaian Validator		S1	S2	V= $\frac{\sum S}{n(c-1)}$	Interpretasi
		L	LI				
1	<b>Aspek Petunjuk</b> ➤ Petunjuk menjawab angket dinyatakan dengan jelas	4	4	3	3	1	Sangat Tinggi

2	<b>Isi</b> ➤ Pertanyaan pertanyaan angket jelas dan mudah dipahami	3	4	2	3	0,83	Sangat Tinggi
	➤ Penulisan butir pernyataan angket sesuai dengan ketentuan	3	4	2	3	0,83	Sangat Tinggi
3	<b>Aspek Bahasa</b> ➤ Menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang benar	4	4	3	3	1	Sangat Tinggi
	➤ Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa	4	4	3	3	1	Sangat Tinggi
	➤ Menggunakan kalimat yang mudah dipahami	4	4	3	3	1	Sangat Tinggi
4	<b>Aspek Kepraktisan</b> ➤ Siswa dapat mengisi angket minat sesuai petunjuk	4	3	3	2	0,83	Sangat Tinggi
<b>Rata Rata</b>						0,93	Sangat Tinggi

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh validator dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata hasil uji validasi instrumen penelitian berupa angket minat belajar matematika siswa sebesar 0,93 yang berarti angket tersebut memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Angket Minat Belajar**

<b>No. Item</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b><i>R<sub>tabel</sub></i> (Sig. 0,05)</b>	<b>Keterangan</b>
P1	0,829	0,444	Valid
P2	0,893	0,444	Valid
P3	0,810	0,444	Valid
P4	0,779	0,444	Valid
P5	0,871	0,444	Valid
P6	0,843	0,444	Valid
P7	0,823	0,444	Valid
P8	0,784	0,444	Valid
P9	0,806	0,444	Valid
P10	0,845	0,444	Valid
P11	0,739	0,444	Valid
P12	0,807	0,444	Valid
P13	0,797	0,444	Valid
P14	0,835	0,444	Valid
P15	0,751	0,444	Valid

No. Item	Pearson Correlation	$R_{tabel}$ (Sig. 0,05)	Keterangan
P16	0,797	0,444	Valid
P17	0.747	0,444	Valid
P18	0,858	0,444	Valid
P19	0,830	0,444	Valid
P20	0,764	0,444	Valid

Sumber: Data Olahan SPSS.19

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa suatu item pada lembar angket minat belajar matematika siswa dinyatakan valid jika korelasi person lebih besar dari nilai  $R_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05. Untuk menentukan nilai  $R_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 dapat dilihat pada tabel *R product moment* dengan jumlah sampel sebanyak 20 (N) . Dari tabel tersebut terlihat bahwa nilai  $R_{tabel}$  sebesar 0,444 pada taraf signifikansi 5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa item lembar angket minat belajar siswa yang terdiri dari 20 pernyataan dinyatakan valid karena korelasi person lebih besar dari nilai  $R_{tabel}$ .

## b. Uji Reliabilitas

Langkah selanjutnya yang harus dilakukan setelah melakukan uji validasi pada instrumen penelitian adalah melakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan untuk membuktikan instrumen yang digunakan dalam penelitian merupakan instrumen yang baik dan dapat dipercaya dalam mengumpulkan data. Berikut hasil uji reliabilitas instrumen berupa angket minat belajar yang akan digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0,969	20

Sumber: Data Olahan SPSS.19

Dari tabel tersebut dapat diinterpretasikan bahwa nilai *cronbach alpha* yang diperoleh adalah 0,969 yang termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Ini berarti instrumen yang akan digunakan oleh peneliti memenuhi syarat untuk dinyatakan reliabel karena nilai *cronbach alpha*  $>0,60$  atau  $0,969 > 0,60$ .

## 2. Analisis Statistik Deskriptif

### a. Deskriptif Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa dikelas XI IPS 2 di MAN 2 Sinjai diperoleh data aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran *nearpod* yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa**

NO	Pertanyaan	YA		TIDAK	
		F	%	F	%
1	Siswa hadir selama proses pembelajaran matematika	23	100	-	-
2	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>nearpod</i>	21	91,3	2	8,7
3	Siswa mampu menyelesaikan tugas matematika materi turunan dengan baik	18	78,3	5	21,7
4	Siswa mengajukan pertanyaan tentang	23	100	-	-

NO	Pertanyaan	YA		TIDAK	
		F	%	F	%
	materi yang belum dipahami selama proses pembelajaran matematika berlangsung				
5	Siswa antusias menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai materi turunan	23	100	-	-
6	Siswa mengantuk pada saat proses pembelajaran matematika menggunakan media <i>nearpod</i>	22	95,7	1	4,3
Jumlah Presentasi Keseluruhan		94,2%		5,8%	

Berdasarkan hasil penelitian, efektivitas pembelajaran menggunakan media *nearpod* terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi pada tabel 12 diatas. Pada tabel tersebut disimpulkan bahwa jumlah keseluruhan presentasi siswa yang siap, aktif dan tekun selama proses pembelajaran matematika berlangsung adalah 94,2% serta 5,8% siswa yang belum siap, aktif dan

tekun selama proses pembelajaran matematika. Data yang diperoleh dapat dikatakan bahwa penggunaan media *nearpod* termasuk kriteria sangat aktif karena total keseluruhan persentase sebesar 94,2 %.

#### b. Deskriptif Minat Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan hasil dari angket minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *nearpod* pada kelas XI IPS 2 diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Statistik Skor Minat Belajar Matematika Siswa**

		Pretest Minat Belajar Matematika	Postest Minat Belajar Matematika
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		45,17	72,91
Std. Deviation		5,348	5,325
Variance		28,605	28,356
Minimum		36	63
Maximum		56	80

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor motivasi minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari *pretest* ke *postest* dengan rata-rata sebelum perlakuan media *nearpod* sebesar 45,17 menjadi 79,91 setelah melakukan perlakuan media *nearpod*. Selain itu nilai minimum

dan maximum juga mengalami peningkatan. Sebelum perlakuan nilai minimum sebesar 36 menjadi 63 setelah dilakukan perlakuan, begitu juga dengan nilai maximum yang awalnya sebesar 56 menjadi 80 setelah diterapkannya perlakuan media pembelajaran *nearpod*. Berdasarkan data yang diperoleh dan dan hasil analisis deskriptif, maka minat belajar matematika siswa dengan menerapkan media pembelajaran *nearpod* dikategorikan dalam 5 kategori yaitu:

**Tabel 4.6**  
**Kategori Minat Belajar Siswa**

Interval	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
≥ 80	Sangat Berminat	-	3	-	13,0%
66-79	Berminat	-	18	-	78,3%
56-65	Cukup Berminat	1	2	4,4%	8,7%
45-55	Kurang Berminat	11	-	47,8%	-
<45	Tidak Berminat	11	-	47,8%	-
<b>Jumlah</b>		23	23	100	100

Berdasarkan tabel kategori minat belajar siswa, diperoleh bahwa tidak ada siswa dalam kategori sangat berminat dan kategori berminat

melainkan hanya terdapat 1 orang siswa dalam kategori cukup berminat dengan persentase 4,4% , 11 orang siswa kategori kurang berminat dengan persentase 47,8% dan 11 orang siswa juga yang termasuk dalam kategori tidak berminat dengan persentase 47,8% pada saat sebelum perlakuan media pembelajaran *nearpod* (*pretest*). Setelah melakukan perlakuan media *nearpod* (*postest*) terdapat 3 orang siswa dalam kategori berminat dengan persentase 13,0% , 18 siswa kategori berminat dengan persentase 78,3% , 2 siswa kategori cukup berminat dengan persentase 8,7% serta tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori kurang berminat dan kategori tidak berminat. Ini meunjukkan bahwa media pembelajaran *nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa.

### **3. Analisis Inferensial**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan pada penelitian ini untuk mengetahui bahwa data angket minat belajar siswa berdistribusi normal. Pada penelitian ini pengujian normalitas menggunakan *Shapiro wilk* karena sampel  $< 50$  responden, adapun ketentuannya

jika probabilitas  $> 0,05$  maka  $H_1$  diterima atau dikatakan normal, apabila probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_1$  ditolak atau tidak normal pada taraf signifikansi  $0,05$  dengan menggunakan program *SPSS 19*. Adapun hasil perhitungan uji normalitas data minat belajar matematika siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Uji Normalitas Angket Minat Belajar Siswa**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Minat Belajar Matematika	0,977	23	0,852
Postest Minat Belajar Matematika	0,911	23	0,043

Berdasarkan tabel pada *pretest* minat belajar matematika diperoleh nilai signifikansi yaitu sebesar  $0,852$  pada tabel *sig.* Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari  $0,05$  ( $sig > 0,05$ ) atau ( $0,852 > 0,05$ ). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *pretest* minat belajar matematika berdistribusi normal. Pada *postest* minat belajar matematika nilai signifikansi yang diperoleh sebesar  $0,043$  pada tabel *sig.* Nilai signifikansi yang didapatkan lebih besar dari  $0,05$  atau  $0,043 > 0,05$  maka dapat disimpulkan

bahwa *postest* minat belajar matematika siswa juga berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji dua atau lebih kelompok apakah data yang diuji merupakan data yang homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan *one way ANOVA* dengan syarat jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka data tersebut dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Homogenitas**

Minat Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,014	1	44	0,908

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari uji homogenitas menggunakan *one way ANNOVA* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,908 > 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang homogen

### c. Deskriptif *Normalized Gain* Minat Belajar Matematika Siswa

Data hasil dari angket minat belajar matematika siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *normalized gain* untuk mengukur seberapa besar peningkatan tersebut. *Normalized gain* atau biasa disingkat dengan N Gain adalah metode yang digunakan untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media pembelajaran *nearpod* ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai. Dengan menggunakan rumus N Gain, dapat diketahui seberapa besar peningkatan rata-rata minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *nearpod*. Berikut hasil dari uji N Gain:

**Tabel 4.9**  
**Statistika Skor Gain Ternormalisasi**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Ngain	23	0,28	0,65	0,5005	0,11684	0,014
Valid N (listwise)	23					

Dari tabel diatas, diperoleh skor rata-rata sebesar 0,5005, skor minimum 0,28 dan skor maximum sebesar 0,65. Untuk melihat persentase

peningkatan minat belajar dikategorikan berdasarkan kriteria yang telah diterapkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.10**  
**Klasifikasi Gain Ternormalisasi**

Indeks Gain	Kategori	Frekuensi	Persentase
$g < 0,3$	Rendah	3	13,0%
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	19	82,6 %
$g > 0,7$	Tinggi	1	4,4 %
Jumlah		23	100%

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 19 siswa dengan persentase 82,6% memperoleh skor gain ternormalisasi pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa dengan persentase maksimal 82,6%.

#### d. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan dan menghasilkan data yang berdistribusi normal dan

homogen, maka tahap selanjutnya adalah melakukan analisis hipotesis. Analisis hipotesis dilakukan untuk membuktikan atau menjawab hipotesis penelitian. *Uji Paired Sample T test* merupakan uji hipotesis yang digunakan dalam

penelitian ini. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Penggunaan media pembelajaran *Nearpod* tidak efektif ditinjau

dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

$H_1$  : Penggunaan media pembelajaran *Nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

Pada uji *paired sample t-test*, aturan pengujiannya adalah sebagai berikut:

- 1) jika nilai Sig > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *nearpod* tidak efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai
- 2) Sebaliknya, jika nilai Sig < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini menunjukkan bahwa

penggunaan media pembelajaran *nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

Berikut ini tabel hasil uji *paired sample t-test* dengan menggunakan program *SPSS 19*

**Tabel 4.11**  
**Paired Samples Test Angket Minat Belajar**

		Paired Differences					Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair 1	Pretest Minat Belajar Matematika - Posttest Minat Belajar Matematika	-27,739	7,921	1,652	-31,165	-24,314	0,001

Berdasarkan tabel di atas,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena nilai sig sebesar 0,001. Ini menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 atau  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

#### 4. Analisis Keefektifan

Berdasarkan hasil data dekriptif dan inferensial, efektivitas terpenuhi karena memenuhi kriteria, adapun hasil data dari analisis keefektifan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12**  
**Hasil Analisis Keefektifan**

NO	Indikator	Kriteria	Pencapaian	Keputusan
1	Jumlah persentase aktivitas belajar siswa	Minimal berada pada kategori sedang dengan interval 62,52% - 81,27%,	94,2 % berada pada kategori tinggi	Terpenuhi
2	Statistik rata-rata skor <i>post-test</i> minat belajar matematika siswa	Minimal berada pada kategori berminat dengan interval 66-79	72,9 berada pada kategori beerminat	Terpenuhi
3	Uji N Gain	Minimal berada pada kategori sedang dengan interval $0,3 \leq g \leq 0,7$	0,5005 berada pada kategori sedang	Terpenuhi

#### C. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Sinjai pada tahun pelajaran 2023/2024, tepatnya dari tanggal 8 Mei

hingga 30 Mei 2024. Kelas yang terlibat dalam penelitian ini adalah kelas IPS 2 yang terdiri dari 23 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur minat belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *nearpod*. Penelitian ini terdiri dari tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama membagikan *pretest* angket minat belajar sekaligus memperkenalkan dan menerapkan media pembelajaran *nearpod* kepada siswa dengan membawakan materi turunan fungsi. Pertemuan kedua kembali memberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *nearpod* dengan materi yang sama yaitu turunan fungsi, sedangkan untuk pertemuan ketiga peneliti kembali membagikan *posttest* angket minat belajar siswa. Tujuan pemberian angket sebanyak dua kali adalah untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media *nearpod* selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat digambarkan bahwa dari 13 orang siswa kelas XI IPS2 MAN 2 Sinjai diperoleh hasil analisis angket minat belajar matematika sebelum perlakuan media *nearpod* nilai minimum sebesar 36, nilai maximum sebesar 63 dan rata-rata mencapai 45,17 yang termasuk dalam kategori kurang

berminat. Untuk hasil analisis angket minat belajar setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media *nearpod* diperoleh nilai minimum sebesar 56, nilai maximum sebesar 80 dan rata rata mencapai 72,91 yang termasuk dalam kategori berminat. Berdasarkan perhitungan kedua data tersebut yaitu sebelum dan setelah perlakuan diperoleh bahwa  $\mu_1 < \mu_2$  atau  $45,17 < 72,91$ , artinya rata rata minat belajar matematika setelah perlakuan media *nearpod* lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan media *nearpod* dengan peningkatan sebesar 27,74. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan media pembelajaran *nearpod*. Peneliti juga melakukan uji N Gain untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran *nearpod* ditinjau dari minat belajar matematika siswa. Hasil dari uji N Gain adalah 19 orang siswa dengan persentase sebesar 82,6% memperoleh skor gain ternormalisasi dengan kategori efektif dilihat dari kriteria tingkat N Gain. Selain itu, hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai sig sebesar 0,001. Nilai signifikan tersebut  $< 0,05$  atau  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil tersebut

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

Selama proses penelitian menggunakan media pembelajaran *nearpod* dalam proses pembelajaran diperoleh banyak fitur yang disajikan dalam media *nearpod* yang dapat menyajikan materi berupa gambar, video, serta ada beberapa game yang dapat dimainkan oleh siswa sebagai bentuk evaluasi pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran interaktif dan menarik perhatian siswa hal ini sejalan dengan teori (Pramessti dkk, 2023) yang menyatakan bahwa fitur-fitur yang tersedia di dalam *nearpod* dapat membantu guru dalam pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami konten atau isi dari materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Melinda Rochmah & Umalihayati, 2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Menggunakan *Nearpod* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Tik Di Sma Al-Mubarak Kota Serang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dalam penggunaan media *nearpod* terhadap

motivasi siswa dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , diperoleh dari tabel (0,2542) uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat sebesar (70,9%) setelah menerapkan media pembelajaran menggunakan *nearpod* pada proses pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *nearpod* terhadap motivasi belajar siswa.

Ada beberapa temuan yang didapatkan peneliti setelah menerapkan media pembelajaran *nearpod* yaitu banyaknya fitur yang disediakan di dalam *nearpod* yang dapat membuat guru lebih kreatif menciptakan media pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan fitur game atau quiz, tetapi guru juga harus lebih memperhatikan siswa selama proses pembelajaran agar siswa tidak membuka aplikasi lain selain media *nearpod*. Selama penggunaan media *nearpod*, siswa maupun guru harus memiliki jaringan yang stabil karena media *nearpod* akan lambat loading jika selama penggunaan tidak menggunakan jaringan yang stabil. Untuk itu, media *nearpod* tidak cocok digunakan di dalam lingkungan yang memiliki jaringan yang tidak memadai atau tidak stabil.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah berdasarkan hasil analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa di MAN 2 Sinjai. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif diperoleh bahwa  $\mu_1 < \mu_2$  atau  $45,17 < 72,91$ , artinya rata-rata minat belajar matematika setelah perlakuan media *nearpod* lebih besar dibandingkan sebelum perlakuan media *nearpod*. Selain itu, hasil dari uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai *sig* sebesar 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 atau  $0,001 < 0,05$ . Karena dalam kaidah pengujian hipotesis jika nilai *sig*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$ . Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *nearpod* efektif ditinjau dari minat belajar matematika siswa kelas XI di MAN 2 Sinjai.

## B. Saran

Saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Bagi sekolah, sekolah sebagai wadah pendidikan harus lebih bijak dalam suatu aturan yang dapat mendukung serta meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, guru harus kreatif dan penuh inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang selalu *update* mengikuti perkembangan zaman.
2. Bagi siswa, siswa harus mampu memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman agar dapat berkreasi menghasilkan produk yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.
3. Peneliti selanjutnya berharap dapat melanjutkan penelitian ini dengan berbagai bahan ajar dengan mengimplementasikan media *nearpod* yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6, 135–148.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17.  
<https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>
- Aryani, P. I., Patmawati, H., & Santika, S. (2023). Penerapan Nearpod Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2966–2976.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.1349>
- Batubara, B. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Budiarti, E. (2023). *Pembelajaran dan Assesmen dari Rumah*. Padang Sidempuan: PT Inovasi Pratama Internasional.
- Darmadi, D. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Duli, N. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep untuk Menulis Skripsi dan Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish CV Budi Utama.
- Gayo, A. T. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Youtube*

*Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VB MIN 5 Banda Aceh.* Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.

- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran.* Tahta Media Group.
- Husain, H. (2022). *Model Kooperatif Tipe NHT dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Quantum Teaching.* Gowa: CV.Ruang Tentor.
- Karunia, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung: Refika Aditama.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran.* Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Melinda, R., Umalihatyati, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Menggunakan Nearpod Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Tik Di Sma Al-Mubarak Kota Serang. *Journal Of Social Science Research*, 3.
- Muliati, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Nearpod Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Unsri*.
- Murniarti, E. (2021). Kesulitan Belajar (Konsep Dasar, Gejala Dan Efek Sosial Psikologisnya) Dan Teknik Pengumpulan Data Dan Asesment.
- Nispiah, N. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod terhadap hasil belajar karena bisa diakses secara online dan. *Jurnal Georafflesia*, 8(1), 9–18.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran.* Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).

- Nurlina, A., Zulaini, M., Siti, Z. S., Rosmidah, H., Siti, S.S. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124. <https://doi.org/10.29210/022033jpgi0005>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pagarra, P., Syawaluddin, S., Krismanto, S. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Prasetya, A. E. (2021). *Torehan Kreasi Guru Inovasi*. Guepedia.
- Prasetyo, C. D., Suwaktus, I., & Asrori, M. A. R. (2021). Pengaruh Gaya Belajar , Minat Belajar , dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 1 Besuki Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 5744–5752.

- Rahayu, D. A., Anggrasari, L. A., & Solikah, O. H. (2022). Efektivitas Media Nearpod Terhadap Minat Belajar Siswa. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 3(1), 341–346.
- Rahmatia, R. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Numbered Head Together ( Nht )Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp Negeri 5 Batauga, 4(September), 249–257.
- Rahmawati, A. A., Churiyah, M., Bukhori, I., & Agustina, Y. (2022). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Carousel Feedback Berbantuan Nearpod. *Jurnal Pendidikan Menejemen Perkantoran*, 1, 119–121.
- Rahmi, M. A. (2019). *Media Pembelajaran*. Get Press.
- Rifqi. (2022). Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Nearpod Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Smp. *Pendidikan*, (8.5.2017), 2–3.
- Risky, S. N., Auliya, R., Anjarwati, S., A'liyah, U. H., & Hadi, M. S. (2023). Pemanfaatan E-Media Nearpod dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis dan Motivasi Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2), 1017–1023. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.4952>
- Rusydi, M. F. (2018). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- Safitri, D., Sujarwo, & Putra, Z. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Saifuddin, S. (2013). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta:

## Pustaka Pelajar.

- Sari, F. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Game Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Viii Di Uptd Smpn 7 Sinjai*.
- Septy, N. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV jejak, Anggota IKAPIg.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi, 6(1), 35–43.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS* (1st ed.). Jakarta: Kencana.
- Siti, M. A. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran*. Serang: Penerbit 3M Media Karya Serang.
- Sugiyono, S. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, 43–48.
- Susanto, D. A., Ismaya, E. A.(2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 5(1), 104–110.
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5.

- Syahrum, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Syarifuddin, S. (2020). Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Tadris Matematika*, 01(01), 20–26.
- Syofian, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS versi 17*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trygu, T. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Gunungsitoli: Guepedia.
- Widarma, A., & Saleh, K. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point, Wonder Share Quiz Creator Dan Edmodo Di Smk Apipsu Medan. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat.*, 2(1), 55–60.
- Widiasworo, E. (2018). *Mahir Penelitian Pendidikan Modern*. Yogyakarta: Araska.
- Wiriasto, G. W., Misbahuddin, M., Iqbal, M. S. (2018). Workshop Pemanfaatan Permainan Edukasi Digital Bagi Guru Pra-Sekolah Di Kota Mataram. *Prosiding PKM-CSR, 1*, 155–162.
- Yowelna, T. (2021). *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa*. Lamongan: Academia Publication.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.

# LAMPIRAN

## A

PERANGKAT PEMBELAJARAN

## SILABUS

Satuan Pendidikan : MAN 2 SINJAI  
 Mata Pelajaran : Matematika Wajib  
 Kelas : XI (sebelas)  
 Kompetensi Inti :

- **KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan** ajaran agama yang dianutnya. **Menghayati dan mengamalkan** perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- **KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
3.1 Menjelaskan metode pembuktian Pernyataan matematis	Induksi Matematika • Metode pembuktian langsung dan tidak	• Mengamati dan mengidentifikasi kasi fakta pada metode pembuktian langsung,	6 x 45 menit (3 kali pertemuan)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>berupa barisan, ketidaksamaan, keterbagian dengan induksi matematika</p>	<p>langsung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontradiksi</li> <li>• Induksi Matematis</li> </ul>	<p>tidak langsung, kontradiksi, dan induksi matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menguji kesahihan pernyataan matematis dengan metode pembuktian langsung, tidak langsung, kontradiksi, dan induksi matematis</li> <li>• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan induksi matematika</li> <li>• Menyajikan</li> </ul>	
<p>4.1 Menggunakan metode pembuktian induksi matematika untuk menguji pernyataan matematis berupa barisan, ketidaksamaan, keterbagian</p>		<p>tidak langsung, kontradiksi, dan induksi matematika</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menguji kesahihan pernyataan matematis dengan metode pembuktian langsung, tidak langsung, kontradiksi, dan induksi matematis</li> <li>• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan induksi matematika</li> <li>• Menyajikan</li> </ul>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		penyelesaian masalah yang berkaitan dengan induksi matematika	
3.2 Menjelaskan program linear dua variabel dan metode penyelesaiannya dengan menggunakan masalah kontekstual	Program Linear Dua Variabel <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Program Linear Dua Variabel</li> <li>• Sistem Pertidaksamaan Linier Dua Variabel</li> <li>• Nilai Optimum Fungsi Objektif</li> <li>• Penerapan Program Linier Dua Variabel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi fakta padaprogram linear dua variabel dan metode penyelesaian masalah kontekstual</li> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua</li> </ul>	6 x 45 menit (3 kali pertemuan)
4.2 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan program linear dua variabel			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		variabel <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memecahkan masalah yang berkaitan dengan program linear dua variabel</li> <li>• Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan program linear dua variabel</li> </ul>	
3.3 Menjelaskan matriks dan kesamaan matriks dengan menggunakan masalah kontekstual dan melakukan operasi pada matriks yang meliputi penjumlahan,	Matriks <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Matriks</li> <li>• Operasi Matriks</li> <li>• Determinan dan invers matriks berordo <math>2 \times 2</math> dan <math>3 \times 3</math></li> <li>• Pemakaian Matriks pada Transformasi Geometri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi fakta pada matriks, dan kesamaan matriks dengan masalah kontekstual</li> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat</li> </ul>	8 x 45 menit (4 kali pertemuan)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>pengurangan, perkalian skalar, dan perkalian, serta transpose</p>		<p>kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk melakukan operasi pada matriks.</p>	
<p>4.3 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan matriks dan operasinya</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan matriks dan operasinya</li> </ul>	
<p>3.4 Menganalisis sifat-sifat determinan dan invers matriks berordo <math>2 \times 2</math> dan <math>3 \times 3</math></p>			
<p>4.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan determinan dan invers matriks berordo <math>2 \times 2</math></p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi fakta pada sifat-sifat determinan dan invers matriks</li> </ul>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
dan $3 \times 3$		berordo $2 \times 2$ dan $3 \times 3$	
3.5 Menganalisis dan membandingkan transformasi dan komposisi transformasi dengan menggunakan matriks		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan matriks determinan dan invers matriks berordo <math>2 \times 2</math> dan <math>3 \times 3</math></li> </ul>	
4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan matriks transformasi geometri (translasi, refleksi, dilatasi dan rotasi)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi fakta pada sifat-sifat transformasi geometri dengan menggunakan matriks</li> <li>• Mengumpul</li> </ul>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		<p>kan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penggunaan matriks pada transformasi geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan masalah yang berkaitan dengan matriks</li> </ul>	
<p>3.6 Menggenerasi pola bilangan dan jumlah pada barisan Aritmetika dan</p>	<p>Barisan dan Deret</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola Bilangan</li> <li>• Barisan dan Deret Aritmatika</li> <li>• Barisan dan Deret</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi fakta pada barisan berdasarkan pola iteratif dan rekursif</li> <li>• Mengumpulkan dan</li> </ul>	<p>6 x 45 menit (3 kali pertemuan)</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Geometri</p> <hr/> <p>4.6 Menggunakan pola barisan aritmetika atau geometri untuk menyajikan dan menyelesaikan masalah kontekstual (termasuk pertumbuhan, peluruhan, bunga majemuk, dan anuitas)</p>	<p>Geometri</p>	<p>mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menyajikan dan menyelesaikan masalah kontekstual (termasuk pertumbuhan, peluruhan, bunga majemuk, dan anuitas) dengan pola barisan aritmetika atau geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan barisan dan deret aritmetika dan geometri</li> <li>• Menyajikan penyelesaian masalah</li> </ul>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		yang berkaitan dengan barisan dan deret aritmetika dan geometri	
3.7 Menjelaskan limit fungsi aljabar (fungsi polinom dan fungsi rasional) secara intuitif dan sifat-sifatnya, serta menentukan eksistensinya	Limit Fungsi Aljabar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep limit fungsi aljabar</li> <li>• Sifat-sifat limit fungsi aljabar</li> <li>• Menentukan nilai limit fungsi aljabar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanyakan tentang bagaimana mengaitkan ukuran mobil dengan jarak dan kemudian menyuruh siswa untuk mengamati permasalahan</li> <li>• Memberi scaffolding dengan mengingatkan kembali</li> <li>• Mempresentasikan hasil diskusi tentang pengertian limit di depan kelas. Sementara kelompok</li> </ul>	8 x 45 menit (4 kali pertemuan)
4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan limit fungsi aljabar			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		<p>lainnya menanggapi dan menyempurnakannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didorong untuk bertanya mengenai sifat-sifat limit fungsi aljabar.</li> <li>• Masing-masing kelompok diminta mendiskusikan contoh, kemudian salah satu anggota kelompok diminta untuk menjelaskan sifat-1, dan kelompok lain diberi kesempatan untuk menanggapi</li> <li>• Peserta didik didorong untuk bertanya</li> </ul>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		tentang hal yang belum dipahami, dan masing-masing siswa diberi kesempatan untuk menjawabnya.	
3.8 Menjelaskan sifat-sifat turunan fungsi aljabar dan menentukan turunan fungsi aljabar menggunakan definisi atau sifat-sifat turunan fungsi	Turunan Fungsi Aljabar <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Turunan</li> <li>• Sifat-Sifat Turunan Fungsi Aljabar</li> <li>• Penerapan Turunan Fungsi Aljabar</li> <li>• Nilai-Nilai Stasioner</li> <li>• Fungsi Naik dan Fungsi Turun</li> <li>• Persamaan Garis Singgung dan Garis Normal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi fakta pada sifat-sifat turunan fungsi aljabar.</li> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menentukan turunan fungsi aljabar menggunakan definisi</li> </ul>	8 x 45 menit (4 kali pertemuan)
4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan turunan fungsi aljabar			
3.9 Menganalisis			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>keberkaitan turunan pertama fungsi dengan nilai maksimum, nilai minimum, dan selang kemonotonan fungsi, serta kemiringan garis singgung kurva</p>		<p>atau sifat-sifat turunan fungsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi fakta pada turunan pertama fungsi yang terkait dengan nilai maksimum, nilai minimum, dan selang kemonotonan fungsi, serta kemiringan garis singgung kurva</li> </ul>	
<p>4.9 Menggunakan turunan pertama fungsi untuk menentukan titik maksimum, titik minimum, dan selang kemonotonan fungsi, serta kemiringan garis singgung kurva,</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menyelesaikan masalah</li> </ul>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>persamaan garis singgung, dan garis normal kurva berkaitan dengan masalah kontekstual</p>		<p>kontekstual yang berkaitan dengan titik maksimum, titik minimum, dan selang kemonotonan fungsi, serta kemiringan garis singgung kurva, persamaan garis singgung, dan garis normal kurva dengan memakai turunan pertama</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan turunan fungsi aljabar</li> </ul>	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>3.10 Mendeskripsikan integral tak tentu (anti turunan) fungsi aljabar dan menganalisis sifat-sifatnya berdasarkan sifat-sifat turunan fungsi</p>	<p>Integral Tak Tentu Fungsi Aljabar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Integral Tak Tentu Fungsi Aljabar</li> <li>• Sifat-Sifat Integral Tak Tentu Fungsi Aljabar</li> <li>• Penerapan Integral Tak Tentu Fungsi Aljabar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi fakta pada integral tak tentu fungsi aljabar dan sifat-sifatnya</li> <li>• Mengumpulkan dan mengolah informasi untuk membuat kesimpulan, serta menggunakan prosedur untuk menyelesaikan masalah dengan integral tak tentu fungsi aljabar</li> <li>• Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan integral tak tentu fungsi aljabar</li> </ul>	<p>6 x 45 menit (3 kali pertemuan)</p>
<p>4.10 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan integral tak tentu (anti turunan) fungsi aljabar</p>			

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Nama Sekolah** : MAN 2 Sinjai                      **Tahun Ajaran**  
: 2023/2024

**Mata Pelajaran** : Matematika                      **Materi Pokok**  
: Turunan Fungsi

**Kelas/ Semester** : XI/ Genap                      **Alokasi Waktu**  
: 270 mnt (3 x pertemuan)

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.8 Menjelaskan sifat-sifat turunan fungsi aljabar dan menentukan turunan fungsi aljabar menggunakan definisi atau sifat-sifat turunan fungsi	3.8.1 Pengertian Turunan 3.8.2 Sifat-Sifat Turunan Fungsi Aljabar 3.8.3 Penerapan Turunan Fungsi Aljabar
4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan turunan fungsi aljabar	

### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian turunan fungsi aljabar dengan benar
2. Siswa dapat menjelaskan sifat sifat turunan fungsi aljabar dengan benar
3. Siswa dapat mengetahui penerapan turunan fungsi aljabar

### B. Media, Alat dan Bahan, dan Sumber belajar

Media : *Nearpod*

Alat dan Bahan : Laptop, HP, Proyektor

Sumber Belajar : Buku Matematika SMA Kelas XI,  
Internet

### C. Langkah-langkah Pembelajaran

#### 1. Pertemuan Pertama

Kegiatan Pendahuluan		Waktu
Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa dan mengecek kehadiran siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		30 menit
Guru membagikan Angket <i>Pretest</i> minat belajar kemudian siswa mengerjakan Angket <i>Pretest</i> tersebut		
Kegiatan Inti		Waktu
Kegiatan Literasi	- Guru menampilkan materi pada media <i>Nearpod</i> mengenai	

	<p>pengertian dan konsep turunan fungsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menampilkan gambar mengenai contoh dari konsep turunan fungsi</li> </ul>	50 menit
<i>Critical Thinking</i>	<p>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi</p>	
<i>Collaboration</i>	<p>Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok kemudian setiap kelompok menjawab pertanyaan tersebut melalui fitur “<i>open ended question</i>” pada media <i>Nearpod</i></p>	
<i>Communicatioan</i>	<p>Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari</p>	

	pertanyaan tersebut kemudian guru memberikan penguatan konsep melalui video pada media <i>Nearpod</i>	
<i>Creativity</i>	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari terkait materi pengertian dan konsep turunan fungsi	
<b>Kegiatan Penutup</b>		<b>Waktu</b>
Guru memberikan apresiasi kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan terima kasih		10 menit

## 2. Pertemuan Kedua

<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<b>Waktu</b>
Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa kemudian menanyakan kabar siswa dan	25 menit

mengecek kehadiran siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		
Guru memberikan motivasi belajar berupa game <i>memory test</i> pada media <i>Nearpod</i> dengan tampilan gambar yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari		
<b>Kegiatan Inti</b>		<b>Waktu</b>
Kegiatan Literasi	Guru menampilkan materi dan video pada media <i>Nearpod</i> mengenai sifat-sifat turunan fungsi serta penerapannya kemudian guru memberikan contoh soal dari materi turunan fungsi. Setelah itu, guru memberikan kuis kepada setiap siswa melalui media <i>Nearpod</i> untuk mengetahui	

	sejauh mana kemampuan siswa memahami materi yang telah diberikan	55 menit
<i>Critical Thinking</i>	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi	
<i>Collaboration</i>	Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok kemudian memberikan soal pada fitur “ <i>Time to Climb</i> ” dan “ <i>Matching Pair</i> ” pada media <i>Nearpod</i>	
<i>Communicatioan</i>	Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan jawaban yang benar pada soal	

	tersebut	
<i>Creativity</i>	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi	
<b>Kegiatan Penutup</b>		<b>Waktu</b>
Guru memberikan apresiasi kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan terima kasih		10 menit

### 3. Pertemuan Ketiga

<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<b>Waktu</b>
Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa kemudian menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa	15 menit
Guru menginformasikan waktu pengerjaan angket <i>posttest</i>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Waktu</b>
Siswa mengisi angket <i>posttest</i> minat belajar. Setelah mengisi angket siswa dan guru <i>sharing</i> pengalaman belajar serta masalah masalah apa yang dihadapi selama	65 menit

proses pembelajaran menggunakan media <i>Nearpod</i> .	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<b>Waktu</b>
Guru memberikan apresiasi kepada siswa kemudian menutup pembelajaran dengan salam dan terima kasih	10 menit

#### D. Penilaian

Penilaian Kognitif : Soal dan kuis

Penilaian Afektif : Lembar Observasi dan angket

Sinjai, 27 April 2024

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

**Yusriawati, S.Pd.**  
**NIP. 198209172014122005**

**Astri Ramadhani**  
**NIM. 200109002**

# LAMPIRAN

## B

INSTRUMEN PENELITIAN

## KISI KISI ANGKET MINAT BELAJAR

No	Indikator	Jumlah Pernyataan	Pernyataan	
			Positif	Negatif
1	Perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran	5	1, 2, 4, 5	3
2	Perhatian siswa terhadap pembelajaran	5	6, 8, 9	7, 20
3	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	5	11, 12, 14	10, 13
4	Keterlibatan siswa terhadap pembelajaran	5	15, 18	16, 17, 19
	Jumlah	20	12	8

## ANGKET MINAT BELAJAR

**Nama :**

**Kelas :**

### **Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada tempat yang telah disediakan.

#### **Keterangan alternatif jawaban**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

4. Jawaban yang anda berikan dijamin kerahasiannya dan tidak akan berpengaruh terhadap nilai sekolah.

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1	Dengan media pembelajaran <i>Nearpod</i> yang digunakan, saya dapat memahami materi matematika dengan baik				
2	Dengan media pembelajaran <i>Nearpod</i> yang digunakan,				

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	saya menjadi bersemangat mempelajari matematika				
3	Saya kurang senang dengan cara guru menyampaikan materi pembelajaran matematika menggunakan media <i>nearpod</i>				
4	Saya senang belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>Nearpod</i> di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan.				
5	Saya merasa pembelajaran matematika dengan menggunakan media <i>Nearpod</i> di dalam kelas menjadi lebih menarik				
6	Saya memperhatikan dengan serius materi pembelajaran				

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	matematika yang disampaikan oleh guru				
7	Saya terkadang cerita dengan teman saya pada saat materi matematika disampaikan oleh guru				
8	Saya mengamati media pembelajaran <i>nearpod</i> yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika				
9	Pada saat menggunakan media <i>Nearpod</i> , saya mencoba menyelesaikan soal matematika dengan baik				
10	Saya merasa bosan mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media <i>nearpod</i>				
11	Saya tertarik dengan media				

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	pembelajaran <i>nearpod</i> yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika				
12	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Nearpod</i> , Saya merasa bersemangat mempelajari materi pembelajaran matematika.				
13	Saya malas mengerjakan tugas matematika dengan baik.				
14	Saya mengikuti pembelajaran matematika sampai akhir pembelajaran				
15	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru jika ada isi dari materi matematika yang belum saya pahami				
16	Saya malas menjawab				

No	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
	pertanyaan guru mengenai materi pembelajaran matematika.				
17	Saya malas mencatat materi pembelajaran matematika.				
18	Saya aktif mengikuti pembelajaran matematika sesuai arahan guru.				
19	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru matematika dengan cara menyontek.				
20	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>Nearpod</i> , Saya merasa malas belajar matematika				

Sinjai, .....2024

Responden

(.....)

## LEMBAR OBSERVASI

NO	Item Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Siswa hadir selama proses pembelajaran matematika			
2	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>nearpod</i>			
3	Siswa mampu menyelesaikan tugas matematika materi turunan dengan baik			
4	Siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum			

	dipahami selama proses pembelajaran matematika berlangsung			
5	Siswa antusias menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai materi turunan			
6	Siswa mengantuk pada saat proses pembelajaran matematika menggunakan media <i>nearpod</i>			

## LEMBAR VALIDASI

### ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

#### Petunjuk!

- Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Angket Motivasi Belajar Siswa dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

**1= Tidak Relevan**

**2= kurang Relevan**

**3= Relevan**

**4= Sangat Relevan**

- Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Angket Motivasi Belajar Siswa tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada Angket Motivasi Belajar Siswa atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Aspek Petunjuk</b>				(4)
	Petunjuk menjawab angket dinyatakan dengan jelas				✓
<b>II</b>	<b>Isi</b>	1	2	3	(4)
	1. Pernyataan-pernyataan angket jelas dan mudah dipahami				✓
	2. Penulisan butir pernyataan angket sesuai dengan ketentuan				✓
<b>III</b>	<b>Aspek Bahasa</b>	1	2	3	(4)
	1. Menggunakan bahasa dengan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				✓
	2. Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa				✓
	3. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				✓
<b>IV</b>	<b>Aspek Kepraktisan</b>	1	2	3	(4)
	Siswa dapat mengisi angket minat sesuai petunjuk				✓

#### V. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu \**

- Belum dapat digunakan
- Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Dapat digunakan tanpa revisi

**VI. Komentar dan Saran Perbaikan**

Siap di gunakan

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, 29 April 2024  
Valfdator,



(Fitriani S. d., M.Pd.)  
NIDN. 2104049202

## LEMBAR VALIDASI

### ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

**Petunjuk!**

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap Angket Motivasi Belajar Siswa dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

**1= Tidak Relevan**

**2= kurang Relevan**

**3= Relevan**

**4= Sangat Relevan**

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang Angket Motivasi Belajar Siswa tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada Angket Motivasi Belajar Siswa atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Aspek Petunjuk</b>				
	Petunjuk menjawab angket dinyatakan dengan jelas				✓
<b>II</b>	<b>Isi</b>				
	1. Pernyataan-pernyataan angket jelas dan mudah dipahami			✓	
	2. Penulisan butir pernyataan angket sesuai dengan ketentuan			✓	
<b>III</b>	<b>Aspek Bahasa</b>				
	3. Menggunakan bahasa dengan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar				✓
	4. Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan level siswa				✓
	5. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami				✓
<b>IV</b>	<b>Aspek Kepraktisan</b>				
	Siswa dapat mengisi angket minat sesuai petunjuk				✓

**V. Penilaian Umum**

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu \**

1. Belum dapat digunakan

2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

7. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
8. Dapat digunakan tanpa revisi

#### VI. Komentar dan Saran Perbaikan

Siap digunakan

.....

.....


.....

.....

.....

.....

Sinjai, 09 Mei 2024  
Validator,



(Dr. Syarifuddin, M.Pd.)  
NIDN. 2105049004

## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Petunjuk!**

- Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap perencanaan pelaksanaan pembelajaran(RPP) dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

**1= Tidak Relevan**

**2= Kurang Relevan**

**3= Relevan**

**4= Sangat Relevan**

- Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Format</b>				
	1. Kejelasan identitas RPP				✓
	2. Kejelasan komponen-komponen RPP				✓
	3. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi				✓
	4. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai				✓
<b>II</b>	<b>Bahasa</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Menggunakan bahasa Indonesia				✓
	2. Kebenaran tata bahasa				✓
	3. Kejelasan petunjuk arahan				✓
	4. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
<b>III</b>	<b>Isi</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Kebenaran isi materi				✓
	2. Kebenaran tujuan pembelajaran				✓
	3. Kejelasan materi pokok				✓
	4. Disusun berdasarkan urutan yang logis				✓
	5. Kesesuaian dengan silabus				✓
	6. Kesesuaian metode pembelajaran				✓
	7. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				✓

8. Kesesuaian sumber dan alat praga				✓
9. Kesesuaian alat evaluasi			✓	

#### IV. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu \*)

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- ④ 4. Dapat digunakan tanpa revisi

#### V. Komentar dan Saran Perbaikan

siap digunakan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, 29 Mei 2024

Validator,

(Fitriani, S.Pd., M.Pd.)

NIDN. 2104049202

## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Petunjuk!**

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian (validasi) terhadap perencanaan pelaksanaan pembelajaran(RPP) dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang di sediakan.

Keterangan:

**1= Tidak Relevan**

**2= Kurang Relevan**

**3= Relevan**

**4= Sangat Relevan**

2. Apabila Bapak/Ibu mempunyai saran/komentar tentang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tersebut, mohon dituliskan pada lembaran ini atau langsung pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau pada kertas sendiri.

NO	URAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Format</b>				
	1. Kejelasan identitas RPP				✓
	2. Kejelasan komponen-komponen RPP				✓
	3. Kesesuaian antara teks dan ilustrasi			✓	
	4. Jenis dan ukuran huruf yang sesuai				✓
<b>II</b>	<b>Bahasa</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Menggunakan bahasa Indonesia				✓
	2. Kebenaran tata bahasa				✓
	3. Kejelasan petunjuk arahan				✓
	4. Kesederhanaan struktur kalimat				✓
<b>III</b>	<b>Isi</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1. Kebenaran isi materi			✓	
	2. Kebenaran tujuan pembelajaran				✓
	3. Kejelasan materi pokok			✓	
	4. Disusun berdasarkan urutan yang logis				✓
	5. Kesesuaian dengan silabus				✓

6. Kesesuaian metode pembelajaran				✓
7. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan				✓
8. Kesesuaian sumber dan alat praga				✓
9. Kesesuaian alat evaluasi				✓

#### IV. Penilaian Umum

Rekomendasi/kesimpulan penilaian secara umum

*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu \*)*

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

#### V. Komentar dan Saran Perbaikan

Dapat digunakan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sinjai, 7 Mei 2024  
Validator,

(Dr. Syarifuddin, M.Pd.)  
NIDN. 2105049004

# LAMPIRAN

## C

DATA HASIL PENELITIAN DAN  
ANALISIS DATA

## ANALISIS LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

NO	Pertanyaan	YA		TIDAK	
		F	%	F	%
1	Siswa hadir selama proses pembelajaran matematika	23	100	-	-
2	Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media <i>nearpod</i>	21	91,3	2	8,7
3	Siswa mampu menyelesaikan tugas matematika materi turunan dengan baik	18	78,3	5	21,7
4	Siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami selama proses pembelajaran	23	100	-	-

NO	Pertanyaan	YA		TIDAK	
		F	%	F	%
	matematika berlangsung				
5	Siswa antusias menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai materi turunan	23	100	-	-
6	Siswa mengantuk pada saat proses pembelajaran matematika menggunakan media <i>nearpod</i>	22	95,7	1	4,3
<b>Jumlah Presentasi Keseluruhan</b>		<b>94,2%</b>		<b>5,8%</b>	

## SKOR ANGGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEBELUM PERLAKUAN *PRE-TEST*

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	Kategori
1	Nurul Amianti Putri	1	1	2	2	1	3	4	1	2	1	1	2	2	4	2	2	1	4	1	1	38	Tidak Berminat
2	Annisa. A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	4	3	3	1	46	Kurang Berminat
3	Alviatul al mukhaira	2	2	2	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	4	3	2	2	3	2	1	43	Tidak Berminat
4	Dzulfadriansyah	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	3	2	3	3	2	2	40	Tidak Berminat
5	M. Rifki. H	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	3	3	2	1	3	2	2	36	Tidak Berminat
6	Andi ahyar aaidil fitrah	1	2	4	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	3	3	2	2	2	1	39	Tidak Berminat
7	Mushitumnisa	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	4	3	2	2	3	2	2	42	Tidak Berminat
8	Nurusraya	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	1	47	Kurang Berminat
9	Andi alya kahdina	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	4	2	54	Kurang Berminat
10	Moh. Alif	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	50	Kurang Berminat
11	Salwati	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	1	45	Tidak Berminat
12	Nurul fauziah	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	4	3	2	51	Kurang Berminat
13	Anizar	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	46	Kurang Berminat
14	Moh. Fauzil azhim	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	48	Kurang Berminat
15	Moh. Fadli	1	2	2	1	1	3	3	1	1	2	2	1	3	4	3	3	1	2	2	2	40	Tidak Berminat
16	Ikhlan rusandi	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	4	2	3	3	3	3	1	42	Tidak Berminat
17	Moh Fadil	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	2	3	4	2	1	44	Tidak Berminat
18	Adnan Ansar	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	4	2	3	2	3	4	3	1	53	Kurang Berminat
19	Moh. Fatur Rahman	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	4	3	3	3	4	2	2	49	Kurang Berminat
20	Nissaatul Mawahidah	2	2	2	1	1	3	1	2	2	2	1	2	2	4	3	2	2	2	2	2	40	Tidak Berminat
21	Nur laely	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	2	1	47	Kurang Berminat
22	Nurhidaya	2	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	2	56	Cukup Berminat
23	Izmi agus	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	43	Tidak Berminat

## SKOR ANGGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SETELAH PERLAKUAN *POST-TEST*

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	Kategori
1	NURUL Amianti Putri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	78	Berminat
2	Annisa. A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	78	Berminat
3	Alviatul al mukhaira	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	76	Berminat
4	Dzulfiadisyah	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	72	Berminat
5	Muh. Rizki. H	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	75	Berminat
6	Andi akhyar aidi fitrah	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	78	Berminat
7	Mushihatunnisa	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	72	Berminat
8	Nursuraya	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	67	Berminat
9	Andi alyu kahdina putri	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	67	Berminat
10	Muh. Alif	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	75	Berminat
11	Salwati	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	75	Berminat
12	Nurul fauziah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Sangat Berminat
13	Anizar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Sangat Berminat
14	Muh. Fauzil azhim	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	66	Berminat
15	Muh. Fadli	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	73	Berminat	
16	Ibhsan Rusandi	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	74	Berminat	
17	Muhammads fadil	3	4	2	4	3	2	2	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	65	Cukup Berminat	
18	Adnan Ansar	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	66	Berminat	
19	Muh fatur rahman	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	75	Berminat	
20	Nisantul Mawahidah	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	67	Berminat	
21	Nur lady	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	63	Berminat	
22	Nurhidaya	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	Sangat Berminat	
23	Izmi Agus	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	75	Berminat

## Data Hasil Analisis Angket Minat Belajar Matematika Siswa

### 1. Hasil Uji Validasi dan Uji Reabilitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	52,70	173,484	,815	,968
P2	52,70	170,537	,883	,967
P3	53,05	169,734	,788	,968
P4	52,60	172,989	,759	,968
P5	52,80	169,326	,857	,967
P6	52,80	165,958	,821	,967
P7	53,10	170,621	,804	,968
P8	52,65	175,292	,768	,969
P9	52,85	168,766	,783	,968
P10	53,10	163,884	,821	,967
P11	52,80	172,063	,712	,969
P12	52,65	171,503	,787	,968
P13	53,30	165,063	,766	,968
P14	52,95	164,892	,811	,968
P15	53,00	166,947	,715	,969
P16	53,05	163,524	,763	,969
P17	53,60	167,621	,713	,969
P18	53,05	168,682	,841	,967
P19	53,50	167,000	,807	,968
P20	53,00	169,789	,736	,968

No. Item	Pearson Correlation	$R_{tabel}$ (Sig. 0,05)	Keterangan
P1	0,829	0,444	Valid
P2	0,893	0,444	Valid
P3	0,810	0,444	Valid
P4	0,779	0,444	Valid
P5	0,871	0,444	Valid

<b>No. Item</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b><i>R<sub>tabel</sub></i> (Sig. 0,05)</b>	<b>Keterangan</b>
P6	0,843	0,444	Valid
P7	0,823	0,444	Valid
P8	0,784	0,444	Valid
P9	0,806	0,444	Valid
P10	0,845	0,444	Valid
P11	0,739	0,444	Valid
P12	0,807	0,444	Valid
P13	0,797	0,444	Valid
P14	0,835	0,444	Valid
P15	0,751	0,444	Valid
P16	0,797	0,444	Valid
P17	0,747	0,444	Valid
P18	0,858	0,444	Valid
P19	0,830	0,444	Valid
P20	0,764	0,444	Valid

## NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,969	20

## 2. Statistika Deskriptif Angket Minat Belajar Matematika Siswa

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Minat Belajar Matematika	23	36	56	45,17	5,348	28,605
Posttest Minat Belajar Matematika	23	63	80	72,91	5,325	28,356
Valid N (listwise)	23					

### 3. Uji Normalitas Minat Belajar Matematika Siswa

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar Matematika	,094	23	,200*	,977	23	,852
Posttest Minat Belajar Matematika	,174	23	,068	,911	23	,043

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

#### Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	45,17	1,115
Minat Belajar Matematika	95% Confidence Interval for Mean	42,86	
	Lower Bound		
	Upper Bound	47,49	
	5% Trimmed Mean	45,08	
	Median	45,00	

	Variance		28,605	
	Std. Deviation		5,348	
	Minimum		36	
	Maximum		56	
	Range		20	
	Interquartile Range		9	
	Skewness		,312	,481
	Kurtosis		-,600	,935
Posttest	Mean		72,91	1,110
Minat	95%	Lower	70,61	
Belajar	Confidence	Bound		
Matematika	Interval for	Upper	75,22	
	Mean	Bound		
	5% Trimmed Mean		73,06	
	Median		75,00	
	Variance		28,356	
	Std. Deviation		5,325	
	Minimum		63	
	Maximum		80	
	Range		17	
	Interquartile Range		11	
	Skewness		-,400	,481

Kurtosis	-1,111	,935
----------	--------	------

#### 4. Uji Homogen Minat Belajar Matematika Siswa

##### Test of Homogeneity of Variances

Minat Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,014	1	44	,908

##### ANOVA

Minat Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	8848,783	1	8848,783	310,699	,000
Within Groups	1253,130	44	28,480		
Total	10101,913	45			

## 5. Uji N Gain Minat Belajar Matematika Siswa

### NGain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ,28	1	4,3	4,3	4,3
,28	1	4,3	4,3	8,7
,30	1	4,3	4,3	13,0
,35	1	4,3	4,3	17,4
,38	1	4,3	4,3	21,7
,38	1	4,3	4,3	26,1
,45	1	4,3	4,3	30,4
,50	1	4,3	4,3	34,8
,51	1	4,3	4,3	39,1
,52	1	4,3	4,3	43,5
,53	1	4,3	4,3	47,8
,55	2	8,7	8,7	56,5
,55	1	4,3	4,3	60,9
,55	1	4,3	4,3	65,2
,56	1	4,3	4,3	69,6
,58	1	4,3	4,3	73,9
,59	1	4,3	4,3	78,3
,59	1	4,3	4,3	82,6
,61	1	4,3	4,3	87,0
,63	1	4,3	4,3	91,3
,64	1	4,3	4,3	95,7
,65	1	4,3	4,3	100,0

## NGain

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ,28	1	4,3	4,3	4,3
,28	1	4,3	4,3	8,7
,30	1	4,3	4,3	13,0
,35	1	4,3	4,3	17,4
,38	1	4,3	4,3	21,7
,38	1	4,3	4,3	26,1
,45	1	4,3	4,3	30,4
,50	1	4,3	4,3	34,8
,51	1	4,3	4,3	39,1
,52	1	4,3	4,3	43,5
,53	1	4,3	4,3	47,8
,55	2	8,7	8,7	56,5
,55	1	4,3	4,3	60,9
,55	1	4,3	4,3	65,2
,56	1	4,3	4,3	69,6
,58	1	4,3	4,3	73,9
,59	1	4,3	4,3	78,3
,59	1	4,3	4,3	82,6
,61	1	4,3	4,3	87,0
,63	1	4,3	4,3	91,3
,64	1	4,3	4,3	95,7
,65	1	4,3	4,3	100,0
Total	23	100,0	100,0	

## 6. Uji Hipotesis

### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest Minat Belajar Matematika	45,17	23	5,348	1,115
Postest Minat Belajar Matematika	72,91	23	5,325	1,110

## Paired Samples Test Angket Minat Belajar

		Paired Differences					Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
					Lower	Upper	
Pair 1	Pretest Minat Belajar Matematika - Posttest Minat Belajar Matematika	-27,739	7,921	1,652	-31,165	-24,314	0,000

# LAMPIRAN

## D

### DOKUMENTASI



Gambar 1. Pemberian *pretest* lembar angket minat belajar



Gambar 2. Pemberian perlakuan media pembelajaran *nearpod*



Gambar 3. Proses Pembelajaran dan Pemberian perlakuan media *nearpod*



Gambar 4. Proses Pembelajaran



Gambar 5. Pemberian *posttest* lembar angket minat belajar



Gambar 6. foto bersama

# LAMPIRAN

# E

PERSURATAN

**SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL**

Nama : Astri Ramadhani  
 NIM : 200109002  
 Semester : VIII (Delapan)  
 Program Studi : Tadris Matematika  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Menyatakan bahwa telah melakukan perubahan judul proposal skripsi dengan perubahan sebagai berikut :

Judul Awal : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Nearpod* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika di MAN 1 Sinjai  
 Judul Sekarang : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Nearpod* Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI di MAN 2 Sinjai


Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 27 April 2024

Pembimbing I

  
Dr. Svarifuddin, M.Pd.  
 NIDN. 2105049004

Pembimbing II

  
Fitriani, S.Pd., M.Pd.  
 NIDN. 2104049202

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi TM  
  
Dr. Svarifuddin, M.Pd.  
 NIDN. 2105049004





Nomor : 270.DI /III.3.AU/F/2024  
Lamp : Satu Rangkap  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 30 Syawal 1445 H  
08 Mei 2024 M

Kepada Yang Terhormat

**Kepala MAN 2**

Di -

Sinjai

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Astri Ramadhani  
NIM : 200109002  
Program Studi : Tadris Matematika (TM)  
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

**“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Nearpod* Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI Di MAN 2 Sinjai”.**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di Sekolah di **MAN 2 Sinjai**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor UIAD Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI  
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 SINJAI**

Jl. Andi Mandasini No. 2 Tlp (0482)22453 Sinjai Utara  
Jl. Persatuan Raya Saukang (Borong Uttie) Sinjai  
Email : man\_sinjaitmur@yahoo.co.id , web : http://portal.man2sinjai.sch.id

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

**Nomor: B-232/Ma.21.19.02/TL.01.1/05/2024**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala MAN 2 Sinjai Kabupaten Sinjai menerangkan bahwa:

Nama : Astri Ramadhani  
NIM : 200109002  
Program Studi: Tadris Matematika (TM)  
Semester : VIII (Delapan)

Berdasarkan Surat Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, Nomor : 270.DI/III.3.AU/F/2024, Tanggal 8 Mei 2024, Perihal : Permohonana Izin Penelitian.

Bahwa benar telah melaksanakan Penelitian mulai pada tanggal 08 Mei 2024 sampai dengan 31 Mei 2024 di MAN 2 Sinjai untuk memperoleh data penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi yang dengan judul:

**“ Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Nearpod* Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI Di MAN 2 Sinjai“**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sinjai, 31 Mei 2024  
Kepala

**Dra. Hj. ZAKIAH, MM**  
NIP. 19670822 200312 2 001



**SURAT KEPUTUSAN**  
NOMOR: 581.D1/III.3.AU/F/KEP/2023

**TENTANG**  
**DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2023/2024**

**DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.  
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.  
b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.  
c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.  
d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan.  
e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.  
f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Memperhatikan** : 1. Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024.  
2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 293.R/III.3.AU/F/KEP/2023 tanggal 02 Desember 2023 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan tahun akademik 2023/2024.

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

<b>Pembimbing I</b>	<b>Pembimbing II</b>
Dr. Syarifuddin, M.Pd.	Fitriani, S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Astri Ramadhani  
NIM : 200109002  
Program Studi : Tadris Matematika  
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod terhadap Peningkatan Minat Belajar Matematika di MAN 1 Sinjai

- Kedua** : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Ketiga** : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.



**UIAD** UNIVERSITAS ISLAM  
**AHMAD DAHLAN**

FAKULTAS TARBIYAH  
DAN ILMU KEGURUAN

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 18 Jumadil Awal 1445 H

02 Desember 2023 M

Dekan,

Dr. Akdir, M.Pd.I.  
NBM. 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM


**SURAT KETERANGAN KEABSAHAN ABSTRAK**

Nomor: 245.L4/III.3.AU/A/KET/2024

Lembaga Bahasa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, dengan ini menyatakan bahwa abstrak yang berjudul:

*“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Nearpod Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI di MAN 2 Sinjai”*

dengan identitas pemilik:

Nama : **ASTRI RAMADHANI**  
 NIM : 200109002  
 Program Studi : Tadris Matematika

Telah diterjemahkan dan direvisi oleh LEMBAGA BAHASA Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan dinyatakan LAYAK untuk dipublikasikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 23 Safar 1446 H  
 27 Agustus 2024 M

Ketua Lembaga Bahasa,

**Dr. AMRAN AR, S.Pd.I., M.Pd.I.**  
 NBM: 12301191

**SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN**

Sehubungan dengan kewajiban Tes Turnitin dengan **Similarity Check** minimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa, dengan ini Lembaga Perpustakaan UIAD Sinjai menerangkan bahwa:

Nama : **Astri Ramadhani**  
Nim : **200109002**  
Prodi : **Matematika**  
File : **Skripsi**  
Status : **Lulus dengan 27% Similarity Check**

Adalah benar telah dilakukan **Similarity Check** dan **Lulus** sebagaimana data terlampir, dan surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenarnya untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 06 September 2024  
Kepala Perpustakaan



**Nywan Setiawan, S.I.P., M. I. Kom**  
NBM : 1341989



Similarity Report ID: old:3618:66285271

PAPER NAME

ASTRI RAMADHANI (200109002)

WORD COUNT

9625 Words

CHARACTER COUNT

61520 Characters

PAGE COUNT

49 Pages

FILE SIZE

775.7KB

SUBMISSION DATE

Sep 6, 2024 8:22 AM GMT+7

REPORT DATE

Sep 6, 2024 8:23 AM GMT+7

**● 27% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 26% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database



Summary

**BIODATA PENULIS**

Nama : Astri Ramadhani  
NIM : 200109002  
Tempat/Tanggal Lahir : Sinjai/ 16 November 2001  
Alamat : Jalan Cakalang No. 29,  
Kecamatan Sinjai Utara  
Pengalaman Organisasi : 1. Sekertaris Bidang MEDKOM  
HIMAPRISMA Periode 2021-  
2022  
2. Bendahara Umum  
HIMAPRISMA Periode 2022-  
2023  
Riwayat Pendidikan : 1. TK Pertiwi Lappa  
2. SD Negeri No.4 Balangnipa tamat  
3. Mts Al Markaz Darul Istiqomah  
Sinjai  
4. MAN 1 Sinjai  
Nama Orang Tua : Syahrir (Ayah)  
Almarhumah Rahmatiah (Ibu)  
Nomor HP : 085241288241  
Email : [astridramadhani011116@gmail.com](mailto:astridramadhani011116@gmail.com)

