

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN *PREZI* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMP NEGERI 3 BAJO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

Nurastuti Kamaruddin

18 0204 0088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN *PREZI* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMP NEGERI 3 BAJO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

Nurastuti Kamaruddin

NIM: 18 0204 0088

Pembimbing:

- 1. Muhammad Hajarul Aswad, A.M.Si.**
- 2. Arsyad L, S.Si., M.Si.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO**

2023

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurastuti Kamaruddin

NIM : 18 0204 0088

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

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

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 14 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan,



Nurastuti Kamaruddin

NIM. 18 0204 0088

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo” yang ditulis oleh Nurastuti Kamaruddin Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0204 0088, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, 13 Maret 2023 bertepatan dengan 20 Sya’ban 1444 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 13 Maret 2023

TIM PENGUJI

- | | | |
|--|---------------|---------|
| 1. Muhammad Hajarul Aswad A, M.Si. | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | (.....) |
| 3. Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | (.....) |
| 4. Muhammad Hajarul Aswad A, M.Si. | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Arsyad L, S.Si., M.Si. | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui

a.n Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika



Nurdin K, M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014



Muly Hajarul Aswad A., M.Si.
NIP. 19821103 201101 1 004

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَيَّ أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَلِمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ،

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Prezi* Untuk Meningkatkan Minat Belajar peserta didik Kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo ” dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw, kepada keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan matematika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Dr. H. Muammar Arafat, M. H, Dr. Ahmad Syarief Iskandar, S.E., M.M, dan Dr. Muhaemin, M.A. selaku Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
2. Dr. Nurdin Kaso, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd, Dr. Hj. A. Riwarda, M.Ag.,

dan Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo.

3. Muhammad Hajarul Aswad A., M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika di IAIN Palopo sekaligus Pembimbing I dan dosen penasihat akademik dan Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika, serta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Arsyad L, S.Si., M.Si. selaku pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
5. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. selaku penguji I dan Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah banyak memberikan masukan serta arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen beserta staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
7. H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Siswa siswa SMP Negeri 3 Bajo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
9. Teristimewa kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Kamaruddin dan ibunda Rusnaini, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh

kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah swt. mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak. Aamiin.

10. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika IAIN Palopo angkatan 2018, khususnya kelas matematika B, yang selama ini selalu mendampingi, mendoakan, membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga segala dukungan serta bantuan semua pihak mendapatkan pahala dari Allah swt. Aamiin. Peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi para pembaca. Tentu kritik dan saran juga peneliti harapkan guna perbaikan penulisan selanjutnya.

Palopo, 14 Oktober 2022

Nurastuti Kamaruddin

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa'	Ĥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Z	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	T	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Z	Ẓ	Zat dengan titik di bawah
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Fa
ف	Fa	F	Qi
ق	Qaf	Q	Ka
ك	Kaf	K	El
ل	Lam	L	Em
م	Mim	M	En
ن	Nun	N	We
و	Wau	W	Ha

هـ	Ha'	ـ	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau akhir, maka ditulis dengan tanda (ˆ)

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>fathah</i>	A	A
إ	<i>Kasrah</i>	I	I
أ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
-------	------	-------------	------

يَ	<i>fathah dan ya'</i>	Ai	a dan i
وْ-	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... يَ	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	Ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah dan ya'</i>	Ī	i dan garis di atas
وْ-	<i>ḍamma dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : yamutū

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fatha*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *Tasydīd* yang dalam system tulisan Arab, dilambangkan dengan sebuah tanda (´), dalam literasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu‘ima*

عُدُوُّ : *‘aduwwun*

Jika huruf *ح* ber- *tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (*حِ*), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : *‘Alī* (bukan *‘Aliyy* atau *‘Aly*)

عَرَبِيٌّ : *‘Arabī* (bukan *‘Arabiyy* atau *‘Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma‘rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandan tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (*az-zalzalah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

أَلْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dilakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarḥ al-Arba‘ al-Nawāwī

9. *Lafz al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينُ اللَّهِ *dīnullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf capital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-lazī unzila fi -Qur‘ān

Nasīr al-Dīn al-Ṭūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī‘ al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

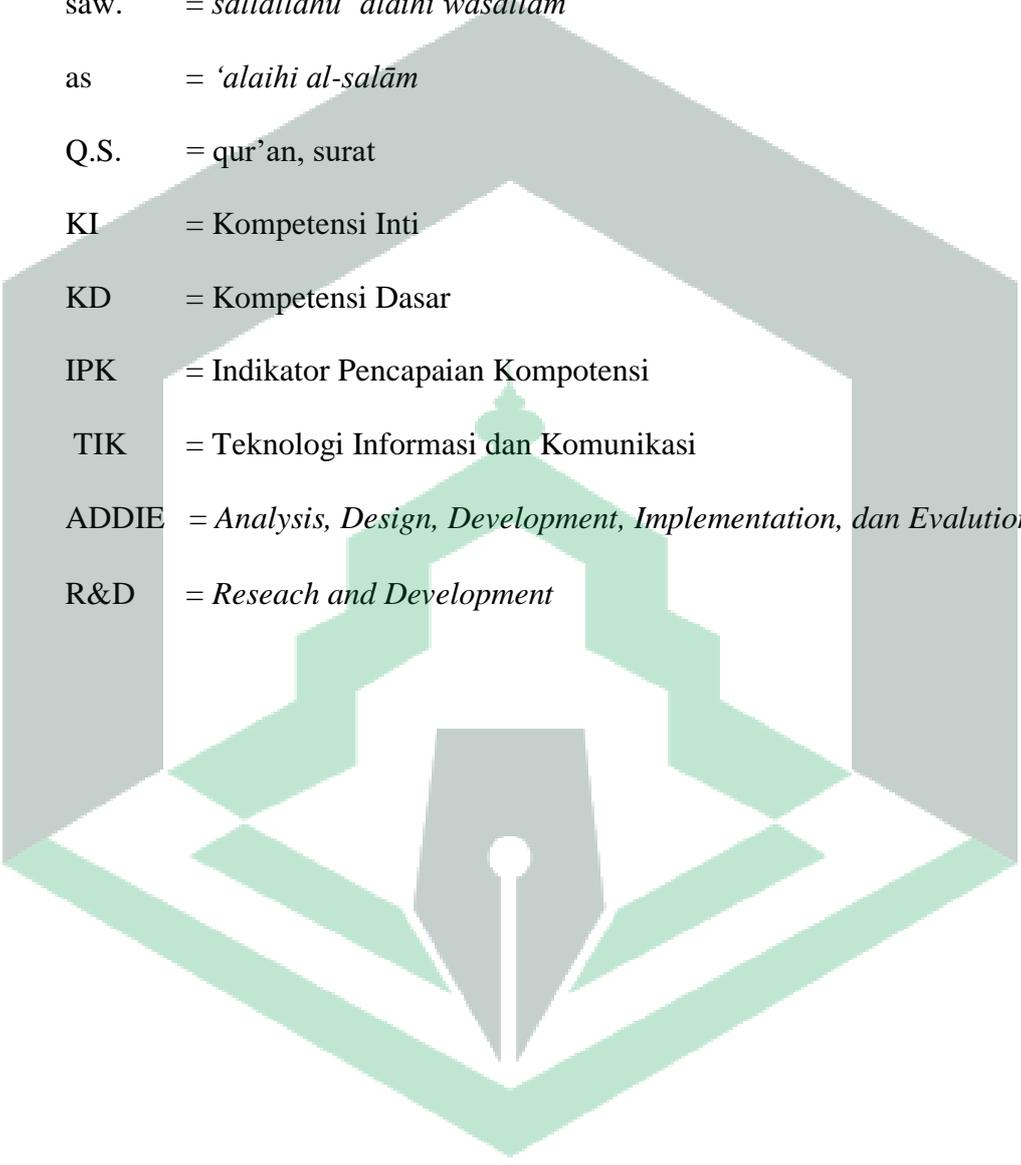
Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Hāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:



swt.	= <i>subhānahu wa ta' ālā</i>
saw.	= <i>sallallāhu 'alaihi wasallam</i>
as	= <i>'alaihi al-salām</i>
Q.S.	= qur'an, surat
KI	= Kompetensi Inti
KD	= Kompetensi Dasar
IPK	= Indikator Pencapaian Kompetensi
TIK	= Teknologi Informasi dan Komunikasi
ADDIE	= <i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.</i>
R&D	= <i>Reseach and Development</i>

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PRAKATA	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR AYAT	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
ABSTRAK	xxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pembelajaran.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka Pikir	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	36
D. Definisi Operasional Variabel.....	36
E. Prosedur Pengembangan	36
1. Tahap Penelitian Pendahuluan	36
2. Tahap Pengembangan Produk Awal	37
3. Tahap Validasi Ahli	37
4. Tahap Uji Coba	38
5. Tahap Pembuatan Produk Akhir	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian	83

BAB V PENUTUP	88
A. Simpulan	88
B. Implikasi.....	88
C. Saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Q.S. al- Mujadalah/ 58 : 11..... 2



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	13
Tabel 2.2 Memahami Relasi.....	25
Tabel 2.3 Mata pelajaran disukai peserta didik kelas VIII.....	26
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Indikator Minat Belajar Sebelum dan Sesudah.....	39
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru.....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Siswa	40
Tabel 3.5 Kisi- Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	42
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Praktikalitas Peserta Didik	43
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar.....	44
Tabel 3.9 Kategori Penilaian Kepraktisan Siswa	45
Tabel 3.10 Kategori Penilaian Minat Belajar Siswa	46
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Kependidikan SMP N 3 Bajo 2021-2022	49
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 3 Bajo	49
Tabel 4.3 Storyboard.....	54
Tabel 4.4 Nama Validator Media Pembelajaran	66
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4.7 Nama Validator Angket Uji Kepraktisan.....	68
Tabel 4.8 Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas	68
Tabel 4.9 Revisi Saran Validator	69
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa.....	71
Tabel 4.11 Hasil Uji Praktikalitas	72
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	73
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Silsilah Keluarga	24
Gambar 2.2 Diagram Panah	27
Gambar 2.3 Skema Diagram Kartesius	28
Gambar 2.4 Aturan Sandi	29
Gambar 2.5 Notasi Fungsi	31
Gambar 2.6 Kerangka Pikir	34
Gambar 4.1 Pembuka, Menu Utama, Petunjuk	56
Gambar 4.2 KI, KD, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	58
Gambar 4.3 Materi Inti	63
Gambar 4.4 Latihan dan Profil	65
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama	69



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Wawancara
- Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 4 Lembar Validasi Angket Uji Praktikalitas
- Lampiran 5 Lembar Angket Uji Praktikalitas
- Lampiran 6 Lembar Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 7 Persuratan
- Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 9 Riwayat Hidup



ABSTRAK

Nurastuti Kamaruddin, 2023. “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Prezi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh **Muhammad Hajarul Aswad dan Arsyad L**

Media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *prezi* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar serta memahami materi relasi dan fungsi yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Prezi*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Bajo dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII.1, Untuk mengetahui kelayakan produk, peneliti menyebarkan angket kepada validator ahli materi dan ahli media serta angket praktikalitas dan angket minat belajar kepada peserta didik kelas VIII.1 di sekolah tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika yang didesain menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII.1 yaitu pada hasil penilaian ahli materi 85% memenuhi kategori sangat valid, ahli media 77,5% dengan kategori valid, respon siswa 81,055% dengan kategori sangat praktis, dan minat belajar siswa 2.86364%. dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* termasuk dalam kategori valid, praktis dan efektif menggunakan media pembelajaran *Prezi*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Prezi*, Relasi dan Fungsi, Minat Belajar.

ABSTRACT

Nurastuti Kamaruddin, 2023. “Development of Mathematics Learning Media using Prezi to increase learning interest of class VIII students of SMP Negeri 3 Bajo”thesis for the mathematics education study program, faculty of tarbiyah and teaching science. Palopo state islamic institute (IAIN). Supervised by **Muhammad Hajarul Aswad** and **Arsyad L**

Mathematics learning media designed using Prezi is one of the learning media that is used as a means to help students increase interest in learning and understand the material relations and functions provided. This study aims to determine the level of validity, practicality and effectiveness of mathematics learning media designed using Prezi.

This type of research is research and development research and development (R&D). This study uses the ADDIE model, namely analysis (Analyze), design (Design), development (Development), implementation (Implementation), and evaluation (Evaluation). This research was conducted at SMP Negeri 3 Bajo with research subjects namely class VIII.1 students, to determine the feasibility of the product, the researchers distributed questionnaires to validators of material experts and media experts as well as practicality and learning interest questionnaires to students of class VIII.1 at the school.

The results showed that the mathematics learning media designed using Prezi to increase students' learning interest in class VIII.1, namely on the results of the assessment of material experts 85% fulfilled the very valid category, media experts 77.5% The results in the valid category, 81.055 % student response with very practical category, and student learning interest 2.86364.with effective category. Based on these results it can be concluded that mathematics learning media using Prezi is included in the category of valid, practical and effective. In using Prezi learning media.

Say Key : Learning Media, *Prezi*, Relasi dan Fungsi, Interest in Learning.

تجويد البحث

نور استوتي قمر الدين، 2023. "تطوير وسائل تعلم الرياضيات باستخدام Prezi لزيادة الاهتمام التعليمي لطلبة الصف الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة باجو". رسالة شعبة تدريس الرياضية، كلية التربية وعلوم التعليمية في الجامعة الاسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف محمد حجر الاسود و ارشاد ل.

تعد وسائل تعلم الرياضيات المصممة باستخدام Prezi إحدى وسائل التعلم المستخدمة كوسيلة لمساعدة الطلبة على زيادة الاهتمام بالتعلم وفهم العلاقات والوظائف المادية المقدمة. تهدف هذا البحث إلى تحديد مستوى الصلاحية والتطبيق العملي والفعالية لوسائل تعلم الرياضيات المصممة باستخدام Prezi.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير. تستخدم هذه الدراسة نموذج ادي وهو التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية الحكومية الثالثة باجو مع موضوعات بحثية وهي طلبة الفصل الثامن. 1. لمعرفة جدوى المنتج، وزع الباحث استبيانات على المدققين من خبراء المواد وخبراء الإعلام بالإضافة إلى استبيانات التطبيق العملي واستبيانات اهتمامات التعلم على طلبة الصف الثامن في المدرسة.

أظهرت النتائج أن وسائل تعلم الرياضيات المصممة باستخدام Prezi لزيادة اهتمام الطلبة بالتعلم في الفصل الثامن، وبالتحديد على نتائج تقييم خبراء المواد 85% حققوا الفئة الصالحة للغاية، وخبراء الإعلام 77.5% في الفئة الصالحة، 81.14% استجابة طلابية بفئة عملية للغاية واهتمام تعلم الطالب 50.64 بفئة فعالة. بناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن وسائل تعلم الرياضيات باستخدام Prezi مدرجة في فئة صالحة وعملية وفعالة. في استخدام وسائل التعلم Prezi.

الكلمات الأساسية: وسائل الإعلام التعليمية، Prezi، العلاقات والوظائف، الاهتمام بالتعلم.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu dasar yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari. Namun, matematika masih dipandang sulit untuk dimengerti dan dipahami, serta peserta didik merasa kurang tertarik dan kurang puas terhadap matematika, dengan prestasi yang rendah. Oleh karena itu, proses pembelajaran dilakukan. Setiap teknik yang digunakan pasti memiliki kekurangan, yang terpenting guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran tersebut.

Matematika bisa sangat menyenangkan, tetapi jika tujuannya tidak tercapai, matematika bisa menjadi membosankan dan membuat stres. Jika peserta didik malas belajar matematika, maka peserta didik akan mengalami kesulitan untuk belajar. Salah satu alasan mengapa mata pelajaran matematika selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit adalah karena rumit dan sulit untuk dikuasai, sehingga peserta didik enggan untuk mempelajarinya. Akibatnya diperlukan pengelolaan, termasuk penggunaan media teknologi.

Kemalasan peserta didik dapat mempengaruhi tingkat kesadaran belajar mereka, dan kemalasan mereka dapat menyebabkan sikap apatis dalam belajar. Jika hal ini terus berlanjut untuk segera diperbaiki, maka kita harus siap dengan kehancuran regenerasi bangsa. Padahal setiap muslim wajib untuk menuntut ilmu.

Adapun salah satu ayat tentang orang yang berilmu yaitu Q,S al-Mujadalah/ 58 : 11 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Tejemahannya:

“...Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.¹...”

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah akan membalas orang-orang yang bijaksana di antara kamu dalam kehidupan ini dan meningkatkan status mereka di akhirat, menurut Al-Qur'an. Barang siapa yang beriman dan memahami apa yang terjadi, maka dia akan diberi pahala oleh Allah, begitu juga dengan ilmu.

Sebuah hadist, Rasulullah SAW bersabda:

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنِ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari

¹Kementerian Agama RI, *Al-Qura'an Terjemah Tajwid*, (Bogor: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007)h.542

ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga." (HR. Tirmidzi)".²

Hadist tersebut mengajarkan bahwa setiap orang memiliki tanggung jawab untuk menuntut ilmu, karena ilmu merupakan kunci untuk menyelesaikan semua masalah. Ini termasuk masalah dalam hidup, serta yang ada di dunia.

Proses belajar mengajar biasanya melibatkan penggunaan papan tulis, dikte, dan metode lainnya. Alat konvensional ini belum dapat membantu mencapai tujuan seefektif yang kita inginkan. Perangkat lunak diperlukan untuk aplikasi pendidikan yang efektif, dan komputer berbasis multimedia dan interaktif sangat membantu dalam menyediakan ini. Penggunaan media pembelajaran seperti program *Prezi* merupakan salah satu pendekatan agar peserta didik tertarik untuk belajar. Sehingga hasil belajar peserta didik dapat disimpan dalam database dan diambil saat bila diperlukan.³

Proses pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, sarana dan prasarana penunjang. Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Tujuannya adalah untuk merangsang mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan media pembelajaran.⁴

Salah satu media yang bisa menjadi alternatif yang inovatif adalah *prezi*. *prezi* adalah salah satu perangkat lunak pembuatan slide presentasi secara online.

² Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Kitab. Ilmu, Sunan Tirmidzi, Juz, 4 No. 2655* (Bairut-Libanon: Darul Fikri, 1994).

³ Munir. "*Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*". (Bandung: Alfabeta. 2015). hal.9

⁴ B.Uno Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta : Bumi Aksara 2011).122

Berbeda dengan *powerpoint*, *prezi* memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi dalam pembuatan *lilde* presentasi. *Prezi* memiliki tampilan seperti mind map, sehingga lebih memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan, dengan begitu semua komponen atau media yang digunakan dalam presentasi dapat dipadukan sesuai dengan konsep. Keunggulan dari media pembelajaran *prezi* adalah adanya *zoomable canvas*, sehingga dapat memfokuskan *slide* ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang cukup dinamis dan variatif. Hal ini akan memudahkan siswa untuk memahami informasi yang disampaikan⁵. Kemudahan *prezi* dalam menyisipkan gambar, foto, ataupun video kedalam slide juga menunjang kemudahan dalam menyusun slide presentasi yang diinginkan (Rosadi, 2012).⁶

Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (*Infomation and Commuication Technology - ICT*) khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pendidikan, diharapkan dapat membantu menjawab tantangan pembelajaran yang perlu diperoleh. Oleh karena itu diharapkan pengembangan media ajar berbasis *prezi*(*zooming presentation*) dapat mengatasi permasalahan tersebut. Rendahnya minat belajar peserta didik pada matematika. Selain itu, penggunaan media berbasis *prezi*(*zooming presentation*) pada mata pelajaran matematika di SMP dapat dijadikan seperti altenatif untuk meningkatkan karakteristik pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

Media interaktif adalah program pembelajaran berbasis teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk audio visual sehigga terjadi

⁵ Ika Irawati, "Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Prezi," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 8. No. 1. h 21

⁶ Rosadi, Andrian. 2012. Media Presentasi Prezi. (<http://teknologi.kompasiana.com/>, diakses 5 Januari 2015.h 2

interaksi aktif antara peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik lainnya.⁷

Perkembangan teknologi pembelajaran yang lebih interaktif di bidang pendidikan telah membawa dampak baru pada cara melihat pendidikan komputer instruksional. Sebagian besar aplikasi multimedia interaktif mulai lebih memperhatikan teori pembelajaran atau yang terkait dengannya berdasarkan lingkungan dan kebutuhan saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 3 Bajo yang menggunakan kurikulum 2013 dalam kondisi pembelajaran matematika dikelas VIII ditemukan beberapa permasalahan. Bahwa guru berusaha membuat suasana belajar matematika dimana materi yang sifatnya menghitung agar tidak membosankan akan tetapi, terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru menyampaikan materi dan ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah bosan didalam kelas. Hal itu disampaikan oleh guru matematika SMP Negeri 3 Bajo.

Berdasarkan wawancara tersebut guru mengemukakan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran guru hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar dan LCD, namun guru hanya menggunakan buku cetak dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010) h. 13

peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *Prezi* (*zooming presentation*).⁸

Berdasarkan fitur media pembelajaran *Prezi* (*zooming presentation*), kemungkinan menarik minat peserta didik untuk belajar, dengan transformasi unik dan kemampuannya untuk dengan mudah mengeksplorasi objek menjadi tampilan yang dapat diperbesar dan diperkecil. Ini akan membantu peserta didik belajar lebih baik dan memahami konsep matematika dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Desain Media Pembelajaran Matematika menggunakan *Prezi* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang diuraikan, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dikelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo memenuhi kategori valid?
2. Apakah media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo dapat dinyatakan praktis?
3. Apakah media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan *Prezi* efektif meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo?

⁸ Nahira, guru SMPN 3 Bajo, *Media Pembelajaran Matematika* di SMPN 3 Bajo, tgl 18-01-2022

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui hasil validitas media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo.
2. Mengetahui hasil praktikalitas media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo.
3. Mengetahui evektifitas desain media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo.

D. Manfaat penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah referensi bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan pada desain media pembelajaran dapat dibantu dengan bantuan. *Prezi (zooming presentation)*.

b. Bagi Guru

Digunakan sebagai media pembelajaran dalam rangka membantu penyampaian materi, membangkitkan kinerja guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik. Memotivasi guru untuk lebih inovatif dan bervariasi dalam pengajaran mereka sangat penting untuk mencapai tujuan ini.

c. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan tingkat minat belajar matematika sehingga dapat membantu peserta didik belajar dengan sebaik-baiknya pada mata pelajaran tersebut.

d. Bagi Pembaca

Sebagai bahan referensi pembelajaran berikutnya.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

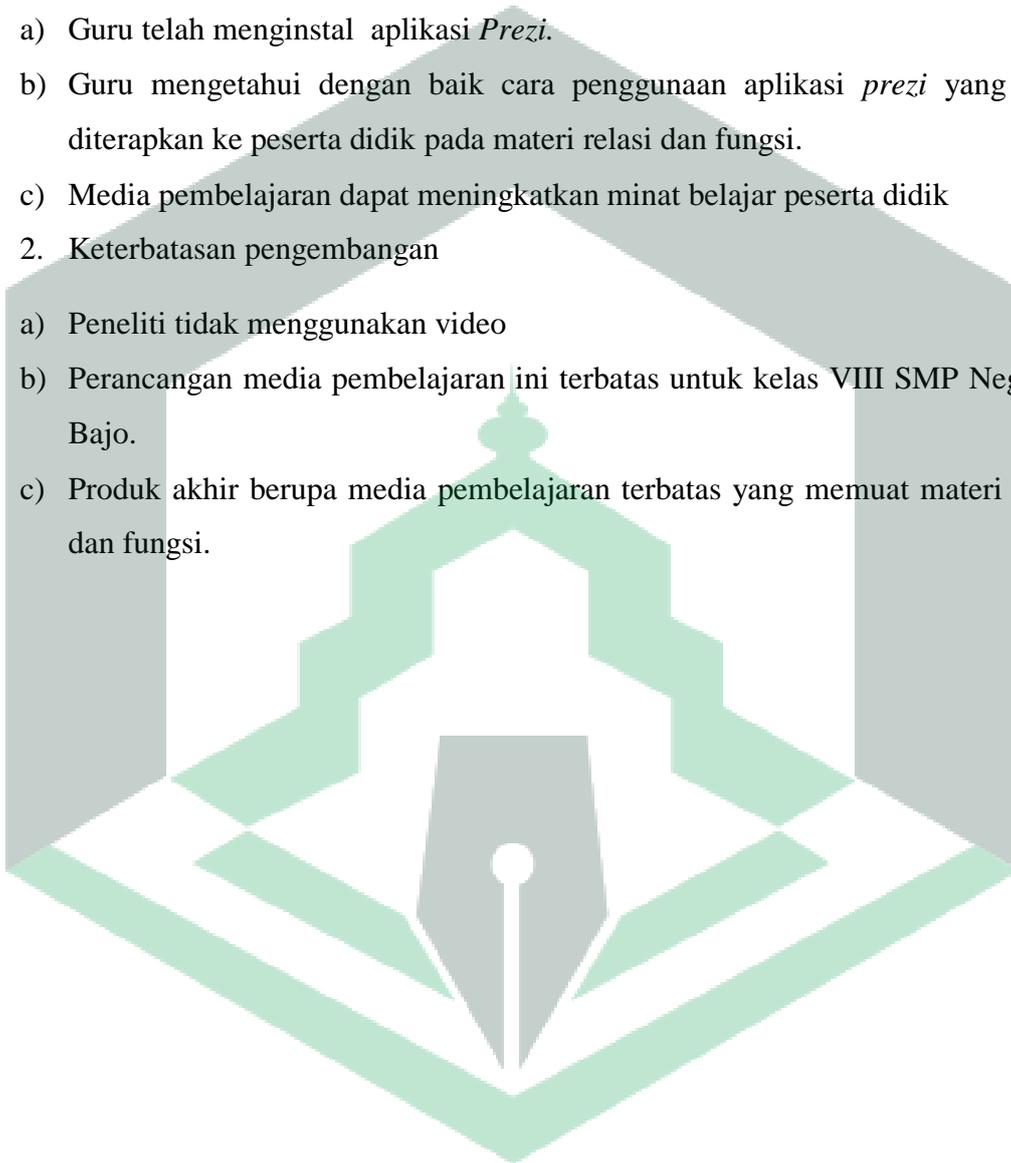
Spesifikasi Produk yang dirancang dalam penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran didesain menggunakan *Prezi (zooming presentation)* dengan versi web.
2. Media pembelajaran matematika yang dikembangkan memuat materi kurikulum 2013 tentang pokok bahasan relasi dan fungsi kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo.
3. Media pembelajaran yang didesain terdiri dari menu utama, petunjuk, KI,KD, materi, latihan soal, profil.
4. Kelengkapan penggunaan media pembelajaran didalam kelas, guru cukup dengan menyiapkan LCD proyektor dan sebuah *laptop* untuk menjalankan media ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Prezi* ini adalah:

1. Asumsi pengembangan
 - a) Guru telah menginstal aplikasi *Prezi*.
 - b) Guru mengetahui dengan baik cara penggunaan aplikasi *prezi* yang akan diterapkan ke peserta didik pada materi relasi dan fungsi.
 - c) Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik
2. Keterbatasan pengembangan
 - a) Peneliti tidak menggunakan video
 - b) Perancangan media pembelajaran ini terbatas untuk kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo.
 - c) Produk akhir berupa media pembelajaran terbatas yang memuat materi relasi dan fungsi.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang signifikan dan memiliki hubungan dengan masalah yang dibahas dimasukkan dalam penelitian ini sebagai referensi dan tinjauan pustaka, antara lain.

1. Rohiman menerbitkan penelitian berjudul “pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Prezi* untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari fungsi” Pada tahun 2019. Model 4-D digunakan, yang merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, dan pengujian. Subjek tes penelitian ini adalah 33 siswa kelas VIII dengan materi fungsi. Tujuan utama dari penelitian pengembangan ini adalah pengembangan produk dan pengujian keefektifan produk dalam mencapai tujuan penelitian. Angket validasi media, angket validasi materi, dan angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil utama dari penelitian ini adalah media pembelajaran matematika yang dibuat dengan *software Prezi*. Berdasarkan hasil validasi ahli media, kualitas media pembelajaran matematika dengan menggunakan *software Prezi* sangat baik dengan skor 93 persen, dan menurut ahli materi baik dengan skor 77,5 persen, dan respon siswa terhadap media pembelajaran sangat baik dengan skor 83,9 persen menggunakan skala likert.⁹
2. Eline Yanty Putri Nasution dan Nur Fauziah Siregar melakukan penelitian pada tahun 2019 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

⁹ Rohiman, “pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pokok bahasan fungsi pada siswa kelas VIII Semester 1 SMP Negeri 18 Bandar Lampung, (UIN Raden Intan Lampung, 2019)

Prezi”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis Prezi yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengikuti model empat tahap: 1) definisi, 2) desain, 3) pengembangan, dan 4) implementasi. Tahun ajaran 2017/2018, media pembelajaran yang dikembangkan dalam proyek ini adalah alat presentasi digital berbasis *Prezi* pada materi geometri untuk siswa kelas 4B jurusan Matematika Tadris IAIN Kerinci. Validasi materi pembelajaran berbasis Prezi dilakukan terlebih dahulu, dilanjutkan dengan pengujian dan implementasi dalam proses perkuliahan di kelas. Matematikawan, pendidikan dasar, dan profesional pendidikan bahasa memvalidasi hasilnya. Kegunaan media pembelajaran diselidiki dengan mengamati bagaimana mata kuliah disampaikan, mengisi angket kepraktisan, dan mewawancarai mahasiswa. Aktivitas dan hasil belajar siswa diamati untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Semua informasi yang dikumpulkan dievaluasi secara deskriptif. Temuan studi data mengungkapkan bahwa: 1) media pembelajaran berbasis *Prezi* valid ditinjau dari konstruksi dan isinya; 2) media pembelajaran berbasis *Prezi* juga praktis dalam hal penyampaian perkuliahan; dan 3) media pembelajaran berbasis *Prezi* terbukti bermanfaat dari segi aktivitas dan hasil belajar siswa. Ditentukan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* ini sah, praktis, dan efektif berdasarkan hasil pengujian dan penerapan, serta hasil analisis data.¹⁰

¹⁰ Eline Yanty Putri Nasution and Nur Fauziah Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi,” *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2019): 205–21, <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Setiyani, Trusti Hapsari, Ferry Ferdianto, Laela Sagita, Ade Citra Irawanti pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Prezi* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Topik Sistem Sersamaan Linier Dua Variabel” penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Prezi* yang valid. Penelitian ini menggunakan metodologi ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses analisis dibagi menjadi dua bagian: analisis kebutuhan dan identifikasi kebutuhan. Selain itu, peneliti terlibat dalam empat tindakan selama tahap desain: mengumpulkan referensi, mensintesis teks, memilih media, dan mengembangkan media. Operasi validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi selama tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi media, yaitu tes pemahaman matematika Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa media interaktif berbantuan *Prezi* terhadap kemampuan pemahaman matematis valid digunakan dengan nilai rata-rata sebesar 90,5% termasuk kategori sangat valid. Media interaktif yang dikembangkan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi SPLDV, bervariasi mulai dari penyampaian materi dalam bentuk video, penggunaan suara dan teks dalam antarmuka yang *user friendly*, dan memuat latihan soal berdasarkan indikator pemahaman konsep yang interaktif dengan tambahan *software adobe flash* dan *active presenter*. Selanjutnya media

interaktif berbantuan *prezi* terhadap kemampuan pemahaman matematis dapat digunakan pada topik sistem persamaan linier dua variabel.¹¹

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Rohiman	Eline Yanti, Putri Nasution, dkk	Setiyani,dkk	Nurastuti Kamaruddin
2	Tahun Penelitian	2019	2019	2021	2022
3	Metode Penelitian	Model Pengembangan 4-D <i>Thiagarajan</i>	4-D	Model Pengembangan ADDIE	Model Pengembangan ADDIE
4	Software Pembangun Media	Prezi (<i>zooming presentation</i>)	Prezi (<i>zooming presentation</i>)	Prezi (<i>zooming presentation</i>)	Prezi (<i>zooming presentation</i>)
5	Materi	Fungsi	Geometri	Bangun ruang sisi datar	Relasi dan Fungsi
6	Tingkatan subjek penelitian	SMP	Mahasiswa	SMP	SMP
7	Kegiatan Uji coba	Secara langsung	Hanya sampai tahap Validasi	Secara langsung	Secara langsung

B. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris disebut “*Research and Development*” merupakan suatu metode yang telah banyak digunakan pada

¹¹ Setiyani et al., “Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Prezi Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Topik Sistem Persamaan Linier Dua Variabel,” *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2021): 11–24, <https://doi.org/10.25139/smj.v9i1.3325>.

bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Hampir semua produk teknologi seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan.¹²

Menurut Seels & Richey bahwasannya Penelitian pengembangan adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan internal.¹³

Berdasarkan penjelasan pengembangan media pembelajaran merupakan proses pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat penyajian pesan yang dapat merangsang pikiran peserta didik.

Terdapat beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh para ahli yang sering digunakan dalam penelitian. Prosedur pengembangan produk menurut Borg dan Gall, meliputi: penelitian dan pengumpulan data (*reaserch and information collection*), perancangan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field tasting*), penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*opersional product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field tasting*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), serta diseminasi dan implementasi

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&d* (Bandung : Alfabeta 2012).h.408.

¹³ Seels & Richey, Punaji Setyosari, *Metode penlitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010).h. 195.

(*dissemination and implementation*).¹⁴ Sedangkan desain pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).¹⁵

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk maka harus melalui beberapa tahapan (prosedur) agar produk yang dihasilkan berkualitas baik bermanfaat dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pengertian Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar pesan” dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyebarkan pesan atau informasi. Bisa dalam bentuk objek fisik, seperti DVD atau CD, atau file digital, seperti teks atau gambar. Pembelajaran adalah proses guru, peserta didik, dan bahan ajar saling berbagi informasi. Tanpa cara penyampaian pesan atau media, komunikasi tidak akan berfungsi. Media pembelajaran merupakan perantara pesan dalam hal ini, materi pelajaran kepada peserta didik, dan dimanfaatkan dalam pembelajaran.¹⁶

Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya

¹⁴ Nana Soedjati Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan, II* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006). hal.169-170

¹⁵ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Hal.183.

¹⁶ usman, Deni kurniawan, epi riyana, *pebelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: rajawali pers, 2013, cet. ke 3) hal. 60

indra, menciptakan semangat belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhannya. Bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetik, memberikan stimulasi yang sama, menyamakan pengalaman & menghasilkan persepsi yang sama.¹⁷

Penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan disebut media, dan merupakan wahana penyampaian pesan. Tujuan media adalah untuk mempermudah komunikasi dalam menyampaikan suatu pesan. Media pembelajaran mengacu pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan merupakan salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan pesan yang sangat berguna jika dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Media komunikasi meliputi televisi, bioskop, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan cetakan, dan sejenisnya. Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi dengan tujuan instruksional atau yang menggabungkan tujuan pembelajaran.¹⁸

Jika media dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran, maka media dapat dipahami sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, untuk menyampaikan informasi dari guru ke pada peserta didik.¹⁹

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media berbasis manusia, media cetak, visual, audio visual, dan komputer, menurut Arsyad, merupakan kategori media yang berbeda²⁰.

¹⁷ Joni Purwono, Sry Yutmini, Sry Anita, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam disekolah Menengah Pertama Negeri I Pacitan" *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol.2, No.2 Edisi April 2014, h 129. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002), h. 41

¹⁹ Hamzah B. Uno, nina lamatenggo (gorontalo: bumi aksara, 2011 cet. ke 2),h.12

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan cara tertua untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini dapat membantu ketika ingin mengubah perilaku seseorang atau ingin terlibat secara dekat dalam memantau kegiatan belajar peserta didik. Media manusia dapat membantu memandu proses pembelajaran dengan menganalisis apa yang terjadi di sekitar pembelajaran dari waktu ke waktu.

2. Media Berbasis Cetakan

Buku teks, manual, jurnal, majalah, dan lembaran kertas adalah beberapa media berbasis cetak yang paling terkenal. Saat mendesain untuk media cetak, enam elemen harus dipertimbangkan: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran *font*, dan pemanfaatan ruang kosong.

3. Media Berbasis Visual

Media visual menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) media visual tidak jauh berbeda dengan media berbasis cetak²¹.

4. Media Berbasis Audio-Visual

Teknologi audio-visual merupakan metode memproduksi atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanik dan elektronik, untuk menyampaikan pesan audio-visual. Arsyad mengatakan, karakteristik pengguna software ini antara lain hardware seperti proyektor, tape recorder, dan proyektor visual yang berwawasan luas. Selama proses pembelajaran, alat-alat ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi.

²⁰ Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. h.2

²¹ Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. h. 29

5. Media Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer adalah cara membuat dan menyampaikan materi menggunakan sumber daya digital. Komputer memainkan dua peran penting dalam kegiatan pembelajaran: sebagai manajer, yang dikenal sebagai *Computer Manager-Instruction* (CMI), dan sebagai asisten pembelajaran, pelatihan atau keduanya disebut *Computer-Assisted Instruction* (CAI).

3. Prezi (*Zooming Presentation*)

a. Pengertian Prezi

Prezi adalah program presentasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi berbasis web. Tidak ada referensi untuk ini dalam literatur, dan tersedia secara gratis. Selain untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai cara untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *Prezi* unggul dalam menggunakan: *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil media presentasi.²²

Prezi dapat digunakan sebagai alat presentasi linier atau non-linier, atau sebagai contoh presentasi yang bukan format linier. File ini *Prezi* memberikan beberapa keunggulan, seperti kemampuan untuk mengintegrasikan objek seperti teks, gambar, video, dan materi pembelajaran. Hal ini memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi presentasi.²³

Prezi merupakan alat presentasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan mudah dan cepat untuk peserta didik. Hal ini

²² Zurrhama Rusyfan. *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini*, (Bandung: Informatika Bandung, 2016) h. 2

²³ Muhammad taufiqurrahman, sri untari, yuniastuti, “*pengembangan media CD pembelajaran berbasis prezi pada pokok bahasan globalisasi mata pelajaran PKn kelas IX mtsn bangsal mojokerto*” Jurnal jurusan hukum dan kewarganegaran, FIS UM, h. 3

dapat digunakan untuk membuat teks, gambar, video, dan materi lain yang berisi informasi yang akan diajarkan khususnya pelajaran matematika.

Prezi awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria Adam Somlai-Fischer. Tujuan *Prezi* dikembangkan adalah untuk membuat ide berbagai lebih menarik dan dirancang khusus untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam format visual naratif.²⁴

b. Manfaat Aplikasi *Prezi*

Aplikasi *Prezi* juga dapat membantu guru dan peserta didik untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran mereka. Cara peserta didik belajar selalu mengikuti perkembangan teknologi terkini. Ini membantu untuk trik dan melibatkan peserta didik dalam belajar. Prinsip penggunaan media pembelajaran harus diperhatikan saat mengajar. *Prezi* memiliki banyak manfaat, termasuk kemampuan untuk membuat presentasi yang kuat yang dapat membantu Anda mengomunikasikan ide-ide anda dengan lebih efektif. Berikut ini beberapa manfaat menggunakan *Prezi* yaitu:

1. Pendidikan
 - a. Membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan informatif.
 - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - c. Belajar menggunakan *Prezi* lebih baik daripada sekadar menjelaskan tanpa bantuan visual.
 - d. Belajar dengan memanfaatkan *Prezi* akan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

²⁴ Zurrhama Rusyfan. *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini*, (Bandung: Informatika Bandung, 2016) h. 2

- e. Materi juga akan lebih tersusun secara sistematis, sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan materi.

2. Visualisasi Informasi

Arsitek dan pakar desain visual menggunakan *Prezi* untuk mempresentasikan karya mereka dan mengilustrasikan konsep desain. Program *Prezi* digunakan oleh media pembelajaran untuk membantu pengguna dalam menemukan konten audio visual.

3. Bisnis dan Konferensi

Menggunakan *Prezi* sebagai ganti *Slide Shows* dapat menghemat waktu. *Prezi* telah digunakan oleh sejumlah pemimpin bisnis dan politik untuk berbagi ide mereka dengan khalayak luas. Aplikasi ini sangat bagus untuk memfasilitasi komunikasi dan berbagi ide dengan audiens yang besar. Forum Ekonomi Dunia menggunakan *Prezi* untuk membantu membuat presentasi virtual dan strategi media mereka.²⁵

c. Kelebihan dan Kekurangan *prezi*

1. Kelebihan

Adapun kelebihan aplikasi *Prezi* sebagai berikut :

- a) dapat digunakan untuk presentasi *online dan offline*
- b) Memiliki pilihan tema yang lebih variatif dan dapat diunduh secara online
- c) Lebih mudah dalam hal pembuatan animasi
- d) Presentasi terlihat lebih menarik
- e) Mudah untuk membuat presentasi dan mudah dimengerti.

²⁵ Putri Permana, *Pemanfaatan Aplikasi Prezi sebagai Media Pembelajaran Siswa* diakses dari <http://prezi.com/jcqqpiibziaq/pemanfaatan-aplikasi-prezi-sebagai-media-pembelajaran-siswa/> pada tanggal 23 Oktober 2019 jam 14.15

- f) Dapat digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi linear atau non linier
- g) Di akun *Prezi* kita bisa *share* hasil presentasi yang sudah dibuat
- h) Pengembangan dan dukungan dari pihak *development prezi*

2. Kekurangan

Adapun kekurangan aplikasi *Prezi* sebagai berikut :

- a) Harga lisensi Produk cukup mahal
- b) Untuk dapat membuka file *prezi*, komputer diharuskan menginstal aplikasi *prezi*
- c) Persyaratan sistem yang tinggi saat memasang aplikasi *Prezi*
- d) Saat ini hanya tersedia di satu platform seluler, yaitu: *ipad*

4. Minat Belajar Matematika

a. Pengertian Minat Belajar

Minat memang mempengaruhi seseorang, dengan adanya minat Seseorang akan melakukan sesuatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi diri seseorang tersebut. suatu kegiatan akan berjalan dengan baik dan lancar jika ada minat yang timbul karena suatu kebutuhan. Adanya kebutuhan, maka timbullah motivasi karena adanya minat yang besar terhadap sesuatu yang bermakna, bernilai tinggi bagi orang tersebut atau karena iya akan memenuhi kebutuhannya sehingga dengan terpenuhinya kebutuhan iya akan merasa bahagia.

Dengan demikian minat biasanya dikaitkan dengan perhatian, untuk mengukur minat seseorang peserta didik dapat dikatakan memiliki minat terhadap pelajaran jika:

1. Peserta didik diharapkan bisa memperhatikan penjelasan guru dalam proses belajar mengajar.
2. Peserta didik mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai pelajaran.
3. Peserta didik diharapkan bisa menjaga ketenangan kelas selama pelajaran berlangsung
4. Peserta didik diharapkan bisa mengerjakan tugas yang diberikan kepada mereka.
5. Peserta didik berusaha untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.²⁶

b. Indikator Minat Belajar

Adapun pendapat slameto, peserta didik yang minat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memiliki kecenderungan yang konstan untuk memperhatikan dan mengingat pelajaran yang ingin dipelajari secara terus menerus.
2. Adanya rasa ketertarikan dan senang terhadap sesuatu yang diminati.
3. Memiliki kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada suatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
4. Lebih menyukai hal yang menarik baginya dibandingkan dengan yang lain.
5. Diwujudkan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.²⁷

²⁶ Sumadi Suryabrata. *Metodologi Pengajaran*. Rajawali. Jakarta. 1991. h. 18

²⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.*, (Jakarta: Rineka Cipta.2006). h 58.

c. Aspek- aspek Minat Belajar

Menurut Hurlock bahwa minat memiliki dua aspek yaitu:²⁸

1. Aspek Kognitif

Karakteristik ini didasarkan pada konsep seseorang tentang suatu bidang minat. Konsep berdasarkan pengalaman dan apa yang diperoleh dari lingkungan untuk mengembangkan aspek kognitif.

2. Aspek Afektif

Aspek afektif ini adalah konsep yang menopang konsep kognitif dan memanifestasikan dirinya dalam sikap terhadap aktivitas atau item yang menarik. Faktor ini sangat penting dalam menginspirasi perilaku seseorang.

Sedangkan pendapat Syaiful Bahri Djamarah mengatakan “Minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan mengakibatkan prestasi yang rendah”. Sejumlah besar modal diperlukan untuk memperoleh atau mendapatkan maksud atau tujuan yang menarik. Maraknya minat belajar dipicu oleh berbagai faktor, antara lain keinginan yang kuat untuk memiliki profesi yang baik dan hidup bahagia selamanya.²⁹

Minat belajar matematika yang dimaksud adalah minat peserta didik terhadap pelajaran matematika yang ditandai oleh perhatian peserta didik pada pelajaran matematika, kesukaan peserta didik terhadap matematika, kesukaan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak tentang matematika, tugas-tugas yang diselesaikan oleh peserta didik, motivasi peserta didik belajar matematika,

²⁸ Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (edisi ke – 5). Jakarta: Erlangga

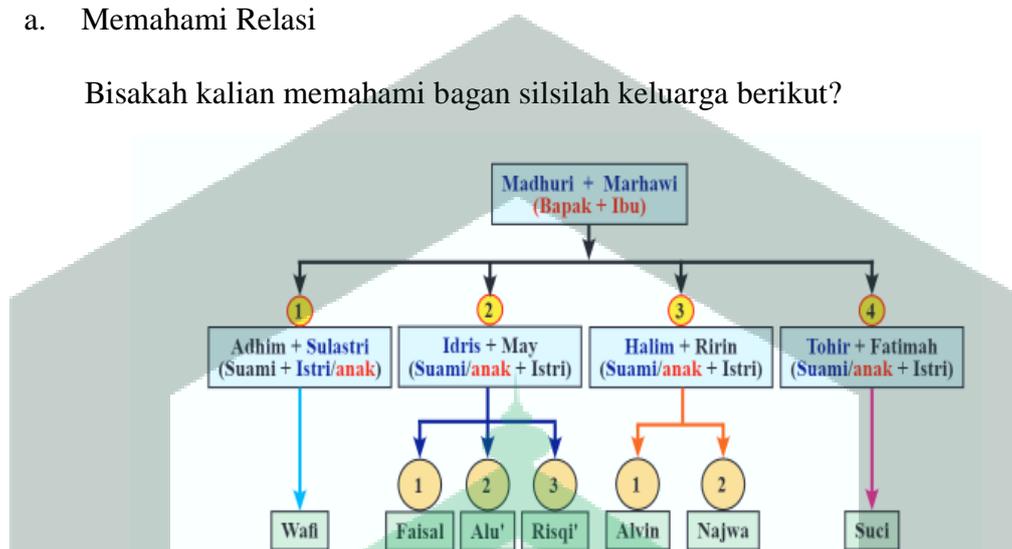
²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta,2002), cet 1 ., h 25.

kebutuhan peserta didik akan pelajaran matematika dan kegigihan peserta didik dalam belajar matematika.

5. Materi Relasi dan Fungsi

a. Memahami Relasi

Bisakah kalian memahami bagan silsilah keluarga berikut?



Gambar 2.1 Bagan Silsilah keluarga

Menunjukkan silsilah keluarga Bapak Madhuri dan Ibu Marhawi. Tanda panah menunjukkan hubungan "mempunyai anak". Empat anak pak Madhuri dan Bu Marhawi adalah Sulastris, Idris, Halim, dan Tohir. Jika anak-anak Pak Madhuri dan Bu Marhawi dikelompokkan menjadi satu dalam himpunan A, maka anggota himpunan A adalah Sulastris, Idris, Halim, dan Tohir.

$$A = \{ \text{Sulastris, Idris, Halim, Tohir} \}$$

Sedangkan cucu-cucu dari Pak Madhuri dan Bu Marhawi dapat dikelompokkan dalam himpunan B, maka anggota himpunan B adalah Wafi, Faisal, Alu', Risqi', Alvin, Najwa, dan Suci.

$$B = \{ \text{Wafi, Faisal, Alu', Risqi', Alvin, Najwa, Suci} \}$$

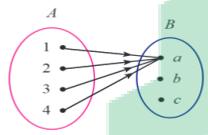
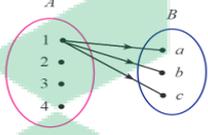
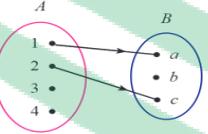
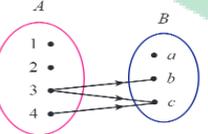
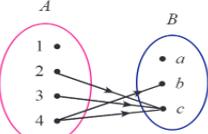
Hubungan anggota himpunan B ke anggota himpunan A memiliki hubungan keluarga (relasi) "anak dari". Sedangkan hubungan anggota himpunan

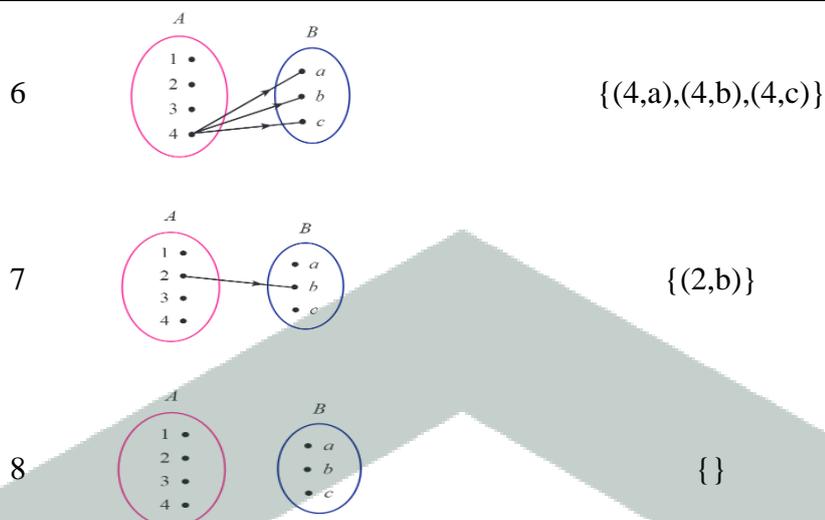
B dengan Pak Madhuri dan Bu Marhawi memiliki relasi "cucu dari". Kedua bentuk hubungan yang telah diuraikan. Relasi dapat dinyatakan dengan tiga cara, yaitu diagram panah, diagram kartesius, dan himpunan pasangan berurutan.

b. Memahami Bentuk Penyajian Relasi

Diketahui himpunan $A = \{1, 2, 3, 4\}$ dan himpunan $B = \{a, b, c\}$. Pada tabel 2.1 ditunjukkan hubungan dari himpunan A ke himpunan B yang dinyatakan dalam bentuk diagram dan himpunan pasangan berurutan. Kedua bentuk ini merupakan relasi.

Tabel 2.2 Memahami Relasi

No	Diagram Panah	Himpunan pasangan berurutan
1		$\{(1,a),(2,a),(3,a),(4,a)\}$
2		$\{(1,a),(1,b),(1,c)\}$
3		$\{(1,a),(2,c)\}$
4		$\{(3,b),(3,c),(4,c)\}$
5		$\{(2,c),(3,c),(4,b),(4,c)\}$



Hasil pengambilan data mengenai pelajaran disukai oleh lima peserta didik kelas VIII diperoleh seperti pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Mata Pelajaran di Sukai peserta didik Kelas VIII

Nama Siswa	Pelajaran yang Disukai
Abdul	Matematika IPA
Budi	IPA, IPS, Kesenian
Candra	Olahraga, Keterampilan
Dini	Kesenian, Bahasa Inggris
Elok	Matematika, IPA, Keterampilan

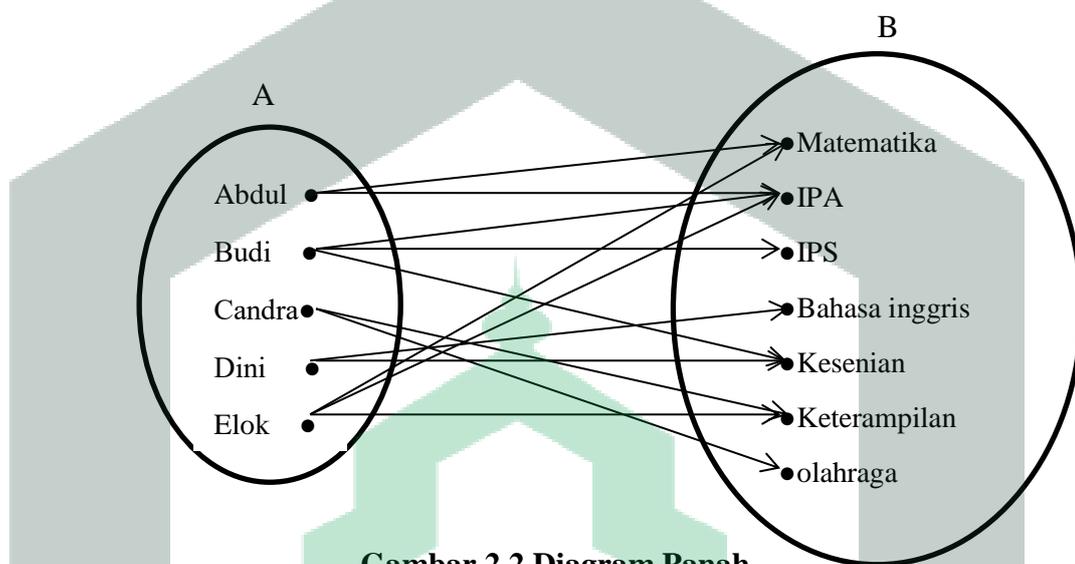
Permasalahan pada Tabel ada tiga cara menyajikan relasi dua buah himpunan, yaitu menggunakan diagram panah, diagram Kartesius, dan himpunan pasangan berurutan seperti berikut ini.³⁰

Misalkan $A = \{\text{Abdul, Budi, Candra, Dini, Elok}\}$, $B = \{\text{Matematika, IPA, IPS, Kesenian, Keterampilan, Olahraga}\}$, dan “pelajaran yang disukai” adalah relasi yang menghubungkan himpunan A ke himpunan B .

³⁰ Abdur Rahman As'ri, et.al, *Buku Siswa Kelas 8 Matematika Semester 1* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). 71-72

Cara I: Diagram Panah

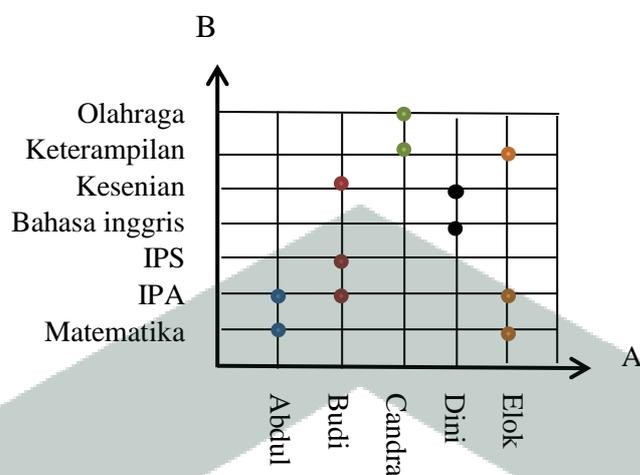
Pada gambar 2.2 menunjukkan relasi “pelajaran yang disukai” dari himpunan A ke himpunan B . Arah panah menunjukkan anggota-anggota himpunan A yang berelasi dengan anggota-anggota tertentu pada himpunan B .



Gambar 2.2 Diagram Panah

Cara II: Diagram Kartesius

Cara yang kedua untuk menyatakan relasi antara himpunan A dan B adalah menggunakan diagram kartesius. Anggota-anggota himpunan A berada pada sumbu mendatar dan anggota-anggota himpunan B berada pada sumbu tegak. Setiap pasangan anggota himpunan A yang berelasi dengan anggota himpunan B dinyatakan dengan titik atau noktah. Gambar 2.1 menunjukkan diagram kartesius dan relasi “pelajaran yang disukai” dari data tabel 2.2



Gambar 2.3 Diagram Kartesius

Cara III: Himpunan Pasangan Berurutan

Apabila data pada Tabel 2.2 dinyatakan dengan pasangan berurutan, maka dapat ditulis sebagai berikut.

Himpunan pasangan berurutan dari himpunan A ke himpunan B adalah $\{(Abdul, Matematika), (Abdul, IPA), (Budi, IPA), (Budi, IPS), (Budi, Kesenian), (Candra, Keterampilan), (Candra, Olahraga), (Dini, Bahasa Inggris), (Dini, Kesenian), (Elok, Matematika), (Elok, IPA), (Elok, Keterampilan)\}$

Dari uraian penyelesaian menunjukkan macam-macam cara yang bisa digunakan untuk menyatakan relasi dari himpunan A ke himpunan B .

Relasi adalah aturan yang menghubungkan anggota-anggota dua himpunan. Akan tetapi, relasi dari himpunan A ke himpunan B tidak selalu berupa fungsi. Relasi tidak memaksakan semua anggota Domain dipasangkan. Relasi juga tidak memaksakan bahwa banyak pasangan dari setiap unsurnya harus

tunggal.³¹ Relasi merupakan konsep yang lebih longgar dibandingkan fungsi. Karena itu, setiap fungsi adalah relasi, tetap tidak setiap relasi merupakan fungsi.³²

c. Memahami Ciri-Ciri Fungsi

Fungsi merupakan salah satu konsep penting dalam matematika dengan mengenali fungsi atau hubungan fungsional antar unsur-unsur matematika, kita bisa lebih mudah memahami suatu permasalahan, dan menyelesaikannya. Oleh karena itu, memahami fungsi merupakan hal yang sangat diharapkan dalam belajar matematika. Pertama kali, mari kita pelajari ciri-ciri dari suatu fungsi. Perhatikan aturan membuat sandi sebagai berikut:

Aturan 1:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c

Aturan 2:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a

Aturan 3:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6

Aturan 4:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
z	y	x	w	v	u	t	s	r	q	p	o	n	m	l	k	j	i	h	g	f	e	d	c	b	a

Gambar 2.4 Aturan Sandi

Perhatikan pula kata-kata berikut.

1. Selidiki
2. Siapa
3. Sebenarnya

³¹ M.Cholik Adinawan, *Buku Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 1* (Surabaya: Erlangga, 2013). 62

³² Yuyun Yulianti, *LKS Matematika Kelas 8 SMP/MTs Semester 1 Kurikulum 2013* (Jakarta: CV.Arya Duta, 2018). 53

4. Udin

Dengan menggunakan aturan-aturan di atas, setiap kata tersebut berubah menjadi sandi. Supaya kalian tidak hanya membayangkan, coba lengkapi sandi tersebut dan amati sandi yang mungkin dihasilkan.

Tabel 2.3 Daftar Kata Sandi

Kata Asli	Daftar Semua Kata Sandi yang Mungkin Dihasilkan Bila Menggunakan			
	Aturan 1	Aturan 2	Aturan 3	Aturan 4
Selidiki	<i>vholglnl</i>			
Siapa		<i>ddaaa</i>		
Sebenarnya				<i>hvyvmzimbz</i>
Udin			<i>1494</i>	

Untuk memahami konsep fungsi, perhatikan dengan saksama asus-kasus berikut.

Misalkan kita mempunyai dua himpunan, yaitu: $A = \{1, 2, 3\}$ dan himpunan $B = \{a, b\}$. Berikut beberapa relasi yang mungkin terjadi antara anggota-anggota himpunan A dengan anggota-anggota himpunan B .

1. $\{(1, a)\}$
2. $\{(1, b)\}$
3. $\{(1, a), (2, a), (3, a)\}$.
4. $\{(1, a), (2, a), (3, b)\}$
5. $\{(1, a), (2, b), (3, a)\}$
6. $\{(1, a), (2, b), (3, b)\}$
7. $\{(1, b), (2, b), (3, b)\}$
8. $\{(1, b), (2, b), (3, a)\}$
9. $\{(1, b), (2, a), (3, b)\}$
10. $\{(1, b), (2, a), (3, a)\}$

Dari 10 relasi di atas, yang bisa dikategorikan sebagai fungsi dari himpunan A ke himpunan B adalah relasi nomor 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Jadi, hanya ada sebanyak 8 fungsi. Selebihnya, dari contoh di atas, tidak memenuhi syarat untuk dikatakan sebagai fungsi A ke B .

Dalam konteks fungsi dari himpunan A ke himpunan B , maka himpunan A disebut daerah asal atau domain dan himpunan B disebut dengan daerah kawan atau kodomain dari fungsi tersebut. Sedangkan himpunan bagian dari himpunan B yang semua anggotanya mendapat pasangan di anggota himpunan A disebut daerah hasil atau range³³.

d. Menghitung Nilai Fungsi

1. Notasi Fungsi

Fungsi dinotasikan dengan huruf kecil seperti f , g , atau h . Pada fungsi f dari himpunan A ke himpunan B , jika maka peta atau bayangan x oleh f dinotasikan dengan $f(x)$.



Gambar 2.5 Notasi Fungsi

Perhatikan gambar 2.5. gambar tersebut menunjukkan fungsi himpunan A ke himpunan B menurut aturan $f : x \rightarrow 2x+1$. Pada gambar, dapat dilihat bahwa x merupakan anggota domain f . Fungsi $f : x \rightarrow 2x+1$ berarti fungsi f pemetaan x ke $2x+1$. Oleh karena itu, bayangan x oleh fungsi f adalah $2x+1$. Jadi dapat dikatakan bahwa $f(x) = 2x+1$ adalah rumus untuk fungsi f .

³³ Abdul Rahman As'ri, Mohammad Tohir, dkk, *Matematika SMP/MTs Kelas VIII*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2007), h.76.

Jika fungsi $f : x \rightarrow ax + b$ dengan x anggota domain f , rumus fungsi f adalah:

$$f(x) = ax + b$$

2. Menghitung Nilai Fungsi

Pada bagaian ini, kamu akan mempelajari cara menghitung nilai fungsi pelajaryliah contoh soal berikut:

Contoh soal:

Diketahui fungsi $f : x \rightarrow 2x - 2$ pada himpunan bilangan bulat. Tentukan:

- $f(1)$,
- $f(2)$,
- Bayangan (-2) oleh f ,
- Nilai f untuk $x = -5$,
- Nilai x untuk $f(x) = 8$,
- Nilai a jika $f(a) = 14$

Jawab :

Diketahui $f : x \rightarrow 2x - 2$ pada himpunan bilangan bulat. Dengan demikian rumus fungsinya $f(x) = 2x - 2$

- $f(1) = 2(1) - 2 = 0$
- $f(2) = 2(2) - 2 = 2$
- Bayangan (-2) oleh f sama dengan $f(-2)$.
Jadi, $f(-2) = 2(-2) - 2 = -6$
- Nilai f untuk $x = -5$ adalah $f(-5) = 2(-5) - 2 = -12$
- Nilai x untuk $f(x) = 8$ adalah $2x - 2 = 8$

$$2x = 8 + 2$$

$$2x = 10$$

$$x = 5$$

f. Nilai a jika $f(a) = 14$ adalah

$$2a - 2 = 14$$

$$2a = 14 + 2$$

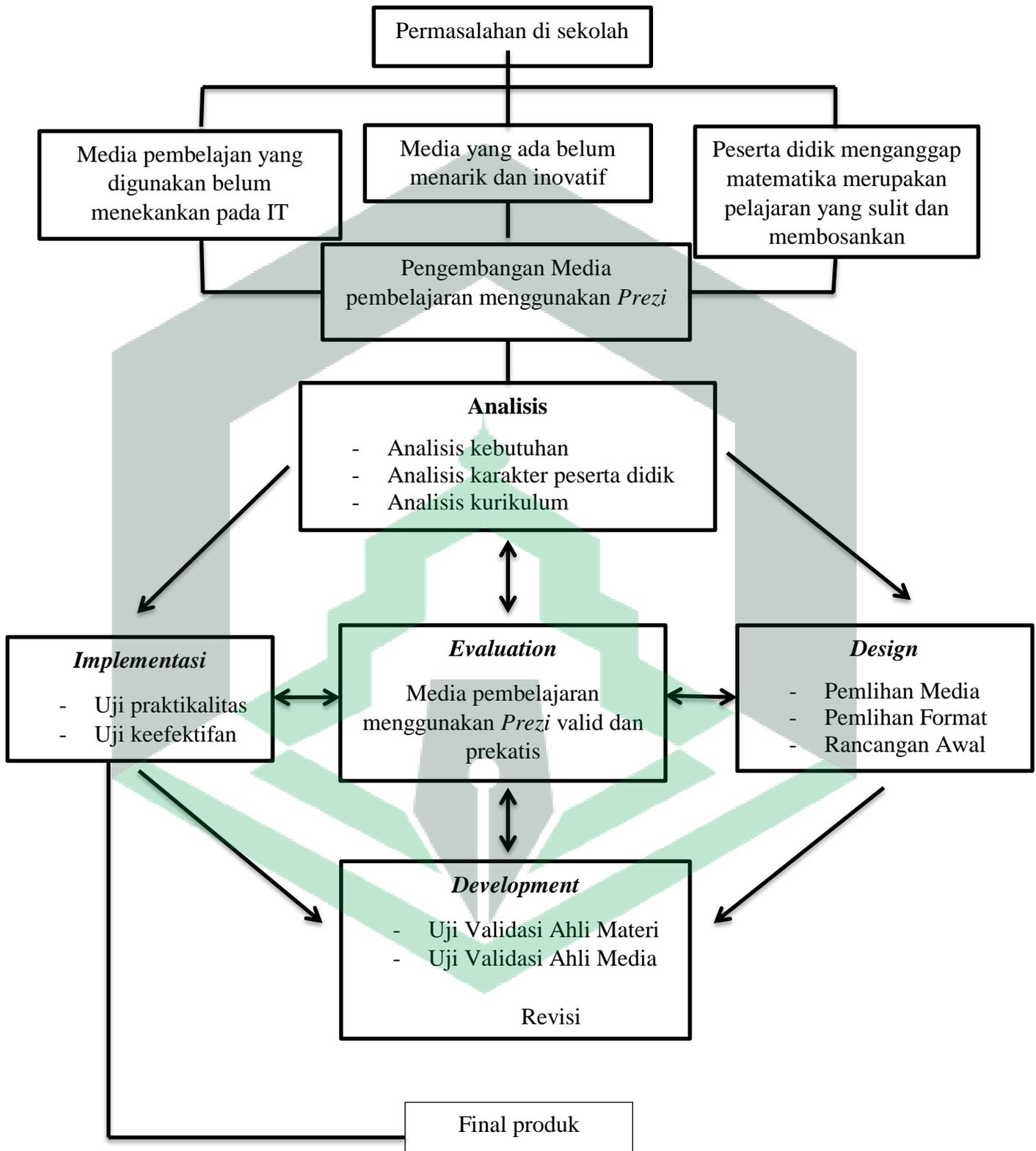
$$2a = 16$$

$$a = 8$$
³⁴

C. Kerangka Pikir

Ilmu pengetahuan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Guru melakukan kajian untuk menemukan kesalahan dan kekurangan dalam ranah pendidikan sebagai salah satu metode peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat membantu mereka untuk lebih memahami dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan pembelajaran peserta didik. Langkah-langkah proses penelitian dijelaskan dalam kerangka berikut:

³⁴ Agus Nuniek Avianti, *Mudah Belajar Matematika 2*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Dapertemen Pendidikan Nasional, 2008),h 22-23



Gambar 2.6 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan *Research and development* (R&D). Pengembangan ini menggunakan model penelitian (ADDIE) analisis (*analysis*), perancangan(*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).³⁵

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Bajo, yang beralamat di Jl. Pendidikan , Desa Pangi, kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu.

b. Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 3 Bajo dilaksanakan selama semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 3.1 : Waktu pelaksanaa penelitian pengembangan

No	Kegiatan	September, 2022/2023			
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
1	Identifikasi masalah, tujuan penelitian	13-09-2022			
2	Pengajuan proposal		19-09-2022		
3	Pengumpulan data				
4	Analisis dan perancangan				30-10-2022

³⁵ Munir. “*Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*”. (Bandung: Alfabeta. 2015). hal.9

C. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dimaksud adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo yang berjumlah 22 orang. Adapun alasan peneliti memilih kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo menjadi subjek penelitian adalah motivasi peserta didik dan minat belajar peserta didik belum memuaskan sehingga perlu perhatian khusus.

b. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Prezi (zooming presentation)* dengan materi relasi dan fungsi.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel digunakan guna menghindari terjadinya kekeliruan interpretasi pembaca terkait variabel-variabel yang ada di dalam judul. Secara variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. *Prezi* presentasi menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)* untuk memperbesar maupun memperkecil tampilan media presentasi.
2. Minat belajar matematika yang dimaksud dari penelitian ini adalah nilai angket yang diperoleh dari sebelum dan sesudah yang peneliti lakukan.

Tabel 3.2 Indikator Minat Belajar Sebelum dan Sesudah

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir Soal
I. Kesenangan	Senang belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini karena tampilannya menarik perhatian peserta didik Senang menggunakan media pembelajaran ini	1,5,13,14
II. Ketertarikan	Tertarik untuk belajar mandiri menggunakan media ini Tertarik menggunakan media pembelajaran ini	2,3,10
III. Kepuasan	Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan minat dan memahami materi matematika	4,7,8,12
IV. Motivasi	Termotivasi untuk memahami materi matematika menggunakan media ini karena dapat diakses dengan mudah	6,9,11,15

3. Materi atau pokok pembahasan yang akan di ajarkan oleh peneliti yaitu materi relasi dan fungsi.

E. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan prosedur penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Adapun tahapan pengembangan terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Mengetahui permasalahan di sekolah

2. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter peserta didik bertujuan untuk mempertimbangkan karakteristik kemampuan peserta didik. Hal ini dilakukan sebagai pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Analisis Kurikulum

Mengumpulkan informasi terkait kurikulum yang dipakai oleh sekolah tersebut dan materi yang digunakan pada matapelajaran matematika . Melakukan survei di SMP Negeri 3 Bajo, kemudian dilakukan studi literatur guna mendukung pengembangan media pembelajaran *prezi*.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

1. Pemilihan Media

Tahapan ini bertujuan untuk menyiapkan desain awal media pembelajaran sebagai desain produk.

2. Pemilihan Format

Perancangan media pembelajaran pada tahap ini meliputi penentuan format desain bahan ajar, serta isi bahan dan sumber belajar yang akan dihasilkan.

3. Rancangan Awal

Rancangan awal adalah desain yang diselesaikan sebelum pengujian.. Desain ini dimaksudkan untuk membantu Anda belajar. Desain ini dikenal sebagai tahap belajar (tahap awal).

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan, Bentuk akhir media merupakan sumber informasi yang valid dan telah direvisi berkali-kali berdasarkan pendapat para ahli. Pada saat itu, adapun langkah-langkah berikut diambil:

1. Penilaian Para Ahli

Tahap ini dilakukan validasi ahli. Ahli akan mengevaluasi media dan memberikan saran perbaikan. Perubahan dapat dilakukan berdasarkan evaluasi sebelumnya.

2. Revisi Media Pembelajaran

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran, proses selanjutnya adalah revisi media pembelajaran. Revisi ini dilakukan untuk menyempurnakan dan menyempurnakan bagian media pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran dari validator.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Uji coba media pembelajaran berbasis *Prezi* dilakukan pada tahap implementasi. Eksperimen yang dimaksud adalah studi lapangan dimana peserta didik dijadikan subjek penelitian untuk mengevaluasi kualitas media pendidikan. Setelah mendapat konfirmasi kelayakan dari validator, implementasi dilakukan dengan monitoring dan pemberian angket untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dihasilkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif umumnya digunakan dalam penelitian pengembangan karena mencoba untuk meningkatkan produk pengembangan media yang akan diperiksa

oleh ahli media dan ahli materi untuk melihat apakah produk jadi layak untuk memanfaatkan proses pembelajaran matematika atau tidak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Angket

Lembar angket kepraktisan untuk mengumpulkan data berupa jawaban peserta didik terhadap produk yang dihasilkan ditinjau dari kepraktisan. Validator telah memvalidasi dan menyatakan kuesioner valid. Proses pembelajaran *online* dibantu dengan membagikan *link* produk media pendidikan yang dikembangkan, setelah itu peserta didik dapat melihat produk tersebut, dan pada akhirnya peneliti memberikan *link google form* kepada peserta didik untuk diselesaikan. Peneliti kemudian menunggu hasil tanggapan peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara digunakan saat peneliti melakukan penelitian untuk mengumpulkan informasi dan menemukan permasalahan sebagai masukan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbantuan *Prezi*.

F. Instrumen Penelitian

a. Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 3 Bajo untuk mengetahui lebih dalam tentang media dan metode pembelajaran yang digunakan di sekolah, khususnya matematika. Hal ini digunakan sebagai masukan dalam proses pengembangan desain media pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Apakah bapak/ibu menggunakan media dalam proses pembelajaran matematika?	
2.	Metode apa yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran matematika?	
3.	Adakah kendala yang bapak/ibu dapatkan dalam proses pembelajaran matematika? Jika ada, apa saja kendalanya!	
4.	Menurut bapak/ibu, selain buku cetak apakah perlu ada media pembelajaran tambahan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran?	
5.	Apakah bapak/ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran menggunakan <i>Prezi</i> ?	

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Siswa

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Media pembelajaran apa yang biasa guru gunakan dalam proses pembelajaran matematika?	
2.	Apa saja kesulitan anda dalam belajar matematika?	
3.	Apakah belajar matematika terlihat membosankan?	
4.	Apakah anda ikut aktif dalam proses pembelajaran matematika?	
5.	Menurut anda, apakah perlu menggunakan media tambahan dalam proses pembelajaran matematika?	

b. Lembar Angket

Lembar angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai validitas media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi akan diberikan kepada validator.

1) Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ini terdiri dari indikator-indikator yang akan dinilai oleh para ahli. Adapun indikator-indikator tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.5 : Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Pembelajaran	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013
II. Isi	Pemberian petunjuk belajar Penyampaian materi yang menarik Pemilihan materi
III. Bahasa	Penggunaan bahasa yang tepat
IV. Soal	Pemberian latihan evaluasi
V. Kegunaan	Meningkatkan minat peserta didik dan kemandirian dalam belajar Mempermudah guru dalam menyampaikan materi

2) Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ini terdiri dari indikator-indikator yang akan dinilai oleh para ahli. Adapun indikator-indikator tersebut antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Tampilan	Pemilihan ukuran huruf Penggunaan jarak baris Tampilan gambar Penempatan gambar Tata letak (lay out) Pemilihan tema
II. Pemrograman	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks <i>Prezi</i> Ketepatan pemilihan animasi <i>Prezi</i> Kesesuaian animasi dengan materi Relasi dan Fungsi Pemilihan kalimat dalam setiap slidanya Tampilan slidanya dapat diperbesar dan diperkecil

3) Lembar Angket Praktikalitas

Lembar angket praktikalitas digunakan untuk mendapatkan data berupa respon peserta didik terhadap produk yang akan dikembangkan mengenai

kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi instrumen praktikalitas sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Peserta Didik

Aspek yang dinilai	Indikator
I. Tampilan	Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat menarik perhatian Tampilan media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan
II. Materi/isi	Materi yang disajikan mudah dipahami
III. Kegunaan	Media pembelajaran ini dapat membantu dalam belajar mandiri, karena dapat diakses dengan mudah Media pembelajaran ini menambah minat belajar Media pembelajaran ini memudahkan peserta didik memahami materi Relasi dan Fungsi

4. Lembar Angket Minat Belajar

Tabel 3.8: Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar

Aspek yang dinilai	Indikator
V. Kesenangan	Senang belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini karena tampilannya menarik perhatian peserta didik Senang menggunakan media pembelajaran ini
VI. Ketertarikan	Tertarik untuk belajar mandiri menggunakan media ini Tertarik menggunakan media pembelajaran ini
VII. Kepuasan	Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan minat dan memahami materi matematika
VIII. Motivasi	Termotivasi untuk memahami materi matematika menggunakan media ini karena dapat diakses dengan mudah

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dari semua sumber dianalisis untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan yaitu:

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan pada angket dan hasil wawancara. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan angket praktikalitas media pembelajaran oleh para ahli.

1. Teknik Analisis data Validitas

Data dari validasi ahli diperiksa dengan mempertimbangkan masukan, komentar, dan saran validator. Temuan analisis berfungsi sebagai panduan untuk memperbaiki produk.

Setiap validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang pada skala *likert* 1-4 seperti berikut ini:

Skor 1 : tidak valid

Skor 2 : kurang valid

Skor 3 : cukup valid

Skor 4 : valid

Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk atau instrument. Teknik analisis data validitas didasarkan pada tabel-tabel yang disusun oleh palidator yang mencari prestasinya dengan rumus³⁶.

$$presentase = \frac{\sum skor per item}{skor maksimum} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan table Berikut :

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Kevalidan Produk

%	Kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

2. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas yaitu hasil dari hasil tabulasi oleh siswa dicari presentasinya dengan rumus:

$$presentase = \frac{\sum skor per item}{skor maksimum} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 3.10 : Kategori Penilaian Kepraktisan Produk³⁷

%	Kategori
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

³⁶ Riduwan , Belajar Mudah Penelitian (Jakarta: Alfabeta 2005).

³⁷ Riduwan.

3. Teknik Analisis Angket Minat Belajar Peserta Didik

Pengolahan angket minat belajar peserta didik menggunakan skala likert. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh lima jawaban yang menunjukkan tingkatan, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju) dan STS (sangat tidak setuju). data yang digunakan untuk penskalaan ini merupakan data yang diperoleh dari sekelompok peserta didik yang menjawab item pernyataan tersebut.

Skor dari angket tersebut dihitung dalam bentuk persen (%) menggunakan rumus:

$$\text{Nilai (\%)} = \frac{\text{jumlah skor tiap siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Nilai persen tersebut ditafsirkan berdasarkan skala kategori minat peserta didik sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kategori Penilaian Minat Belajar Peserta Didik

Persentase (%)	Kategori Minat
$K \geq 80$	Sangat Baik
$60 \leq K < 80$	Baik
$40 \leq K < 60$	Cukup
$20 \leq K < 40$	Kurang
$K < 20$	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran umum SMP Negeri 3 Bajo

UPT SMP Negeri 3 Bajo adalah sekolah Menengah Pertama yang terletak di jalan Laudu, desa Pangi, kec. Bajo, kab. Luwu, dengan posisi disebelah barat berbatasan dengan desa Samulang, disebelah Timur berbatasan dengan kecamatan Kamanre, disebelah Utara berbatasan dengan desa Buntubabang, dan disebelah Selatan berbatasan dengan desa Langkidi. SMP Negeri 3 Bajo diresmikan pada tanggal 15 juli 2015. SMP Negeri 3 Bajo telah berdiri selama kurang lebih 7 tahun. SMP Negeri 3 Bajo memiliki luas tanah 1.300 m² dan luas bangunan 660 m².

a. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Bajo

1) Visi

Kreatif dan inovatif dalam rangka meningkatkan prestasi yang berwawasan religius.

2) Misi

Bermutu dan berprestasi dibidang akademik dan non akademik serta beriman dan bertakwa dengan indikator sebagai berikut:

- a) Unggul dalam perolehan nilai ujian akhir
- b) Unggul dalam lomba olahraga
- c) Unggul dalam bidang keterampilan
- d) Unggul dalam bidang kepramukaan

- e) Unggul dalam bidang kesenian
 - f) Unggul dalam aktivitas keagamaan dan seni baca tulis Al-Qur'an.
- b. Tenaga pendidik dan kependidikan

Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 3 Bajo Tahun Pelajaran 2021-2022

No.	Pegawai	PNS	Non PNS	Jumlah
1	Guru	16	9	25
2	TU	-	7	7
3	Satpam	-	1	1
4	Bujang	-	1	1
Jumlah				34

- c. Sarana dan prasarana

Tabel 4.2 sarana dan prasarana SMP Negeri 3 Bajo

No	Ruang	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Kelas	9
4	Ruang BK	1
5	Ruang UKS	-
6	Mushollah	1
7	Laboratorium IPA	1
8	Laboratorium Komputer	1
9	Perpustakaan	-
10	Ruang Ganti	2
11	Ruang WC	4
12	Gudang	2

2. Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan produk pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model ADDIE. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan

media pembelajaran matematika. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran ialah sebagai berikut:

a. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Analyzis*)

Tahap *analyzis* merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan media ini. Tahap ini dilakukan dua kegiatan, yaitu kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah dasar dalam pengembangan media pembelajaran matematika di SMP Negeri 3 Bajo, terutama di kelas VIII. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam mengajarkan materi kepada peserta didik dan sejauh mana minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan wawancara dengan salah seorang guru di SMP Negeri 3 Bajo yaitu ibu Nahira, S.Pd. Berdasarkan wawancara tersebut guru mengemukakan bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran guru hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar dan LCD, namun guru hanya menggunakan buku cetak dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *Prezi* (*zooming presentation*). Solusi dari permasalahan tersebut yaitu perlu adanya pembaruan terhadap sumber belajar seperti media sebagai pendukung media berupa buku cetak yang sudah ada, sehingga peserta didik lebih tertarik belajar matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming presentation)* untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dan lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) serta mengetahui materi-materi yang ada pada pelajaran matematika yang dapat dijadikan sebagai bahan materi dalam pembuatan media pembelajaran matematika *Prezi (zooming presentation)*.

Pembelajaran dikembangkan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang terdiri KI, KD, Indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Dari hasil analisis kurikulum, maka diperoleh kompetensi inti, kompetensi dasar, berdasarkan kurikulum 2013 pada materi Relasi dan Fungsi kelas VIII semester ganjil, yaitu:

Kompetensi inti (KI):

- a) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin

tahunya tentang ilmu pengetahuan , teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

- c) Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengurang) sesuai yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi dasar (KD):

- 1) Memahami Bentuk Penyajian Relasi .
 - 2) Memahami Bentuk Penyajian Fungsi.
- b. Tahap Pengembangan Produk Awal (*Design*)

Tahap pengembangan produk awal merupakan tahap yang dilakukan setelah melakukan analisis. Pada tahap ini dihasilkan rancangan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap design yaitu sebagai berikut:

- 1) Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Media yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* serta buku cetak (buku paket sekolah) yang berperan sebagai media inti serta LCD dan laptop sebagai alat bantu yang akan digunakan peneliti dalam penyampaian materi yang akan diajarkan.

- 2) Perancangan Penyajian Isi Materi

Tahap ini, pengembangan media pembelajaran meliputi perancangan penyajian isi materi. Isi materi dalam media pembelajaran ini akan diambil dari

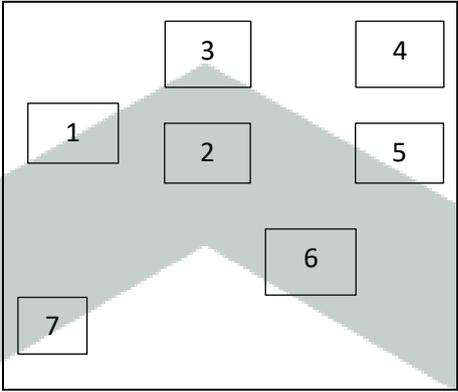
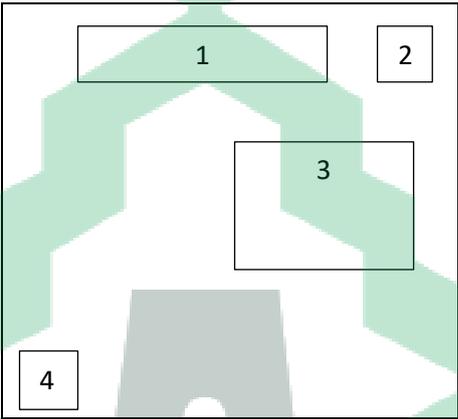
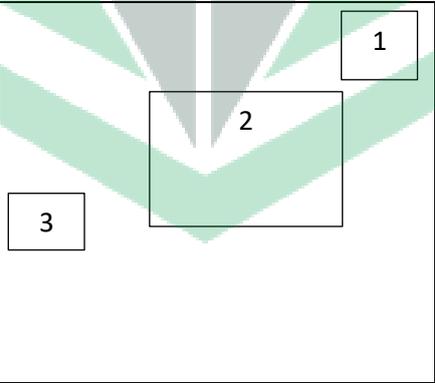
buku cetak (buku paket sekolah) yang diteliti dan beberapa sumber yang relevan.

Adapun sumber yang dimaksud tersebut, yaitu sebagai berikut:

- a) Buku Matematika SMP/MTS kelas VIII edisi revisi 2017 kemendikbud (2017) yang ditulis oleh Ibnu Taufiq, Abdul Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valantino, dan Zainul Imron.
- b) Memahami Bentuk Penyajian Relasi dan Fungsi, 2021 yang ditulis oleh Abdillah
- 3) Rancangan awal

Tahap ini meliputi rancangan media yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam proses pengembangan. Proses perancangan media merujuk pada hasil analisis sebelumnya yang telah dilakukan pada tahap penelitian pendahuluan (*analisis*). Adapun rancangan selanjutnya yaitu membuat bentuk desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan (*storyboard*). Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Prezi* (*zooming Presentation*) ini, rancangan *storyboard* dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Storyboard

No	Visual	Keterangan
1. Tampilan awal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu utama 2. Petunjuk 3. KI,KD 4. Materi 5. Latihan soal 6. Profil 7. Logo aplikasi
2. Menu utama		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul media 2. Logo kampus 3. Judul materi 4. Logo aplikasi
3. Petunjuk L.1		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo kampus 2. Petunjuk 3. Logo aplikasi

4. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar validasi, lembar angket praktikalitas dan lembar angket minat belajar. Lembar validasi terdiri atas dua yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media. Lembar validasi ahli materi diberikan kepada dua validator dan lembar validasi ahli media diberikan kepada satu validator yang kompeten untuk menguji kelayakan media. Lembar angket praktikalitas disusun sesuai dengan aspek kepraktisan suatu produk. Setelah lembar angket praktikalitas dinyatakan valid, akan diberikan kepada peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Lembar angket minat belajar juga diberikan kepada peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo setelah dilakukan uji coba suatu produk.

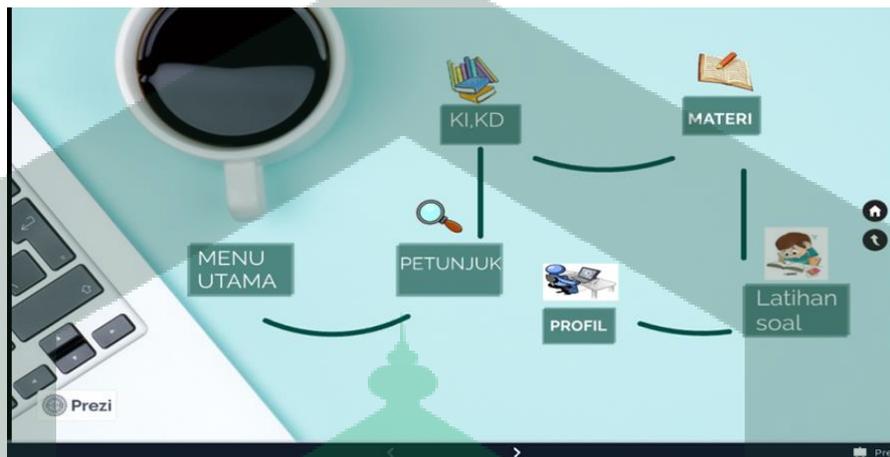
c. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap realisasi produk dari tahap yang telah dikembangkan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dilakukan pada tahap ini, yaitu:

1) Tahap Pembuatan Produk

Hasil rancangan media pembelajaran didasarkan pada kondisi peserta didik yang menyukai materi yang ringkas. Adapun hasil rancangan tersebut, yaitu

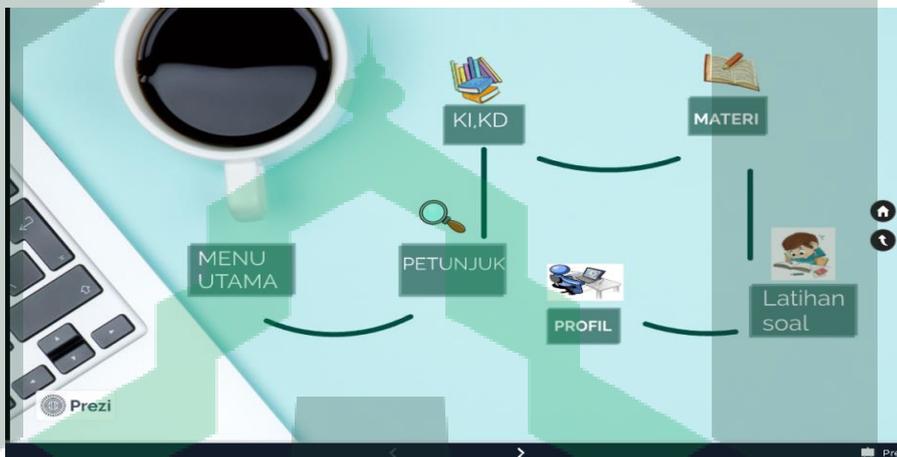
a. Bagian Pembuka





Gambar 4.1 Pembuka, Menu utama, Petunjuk

b. Bagian Isi



Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Mencobah, mengolah, dan menyaji dalam ranah kongret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori

Kompetensi Dasar (KD)

- ❖ Mendeskripsikan, menyatakan dan membedakan antara relasi dan fungsi (linear) dengan menggunakan berbagai representasi (kata-kata, tabel dan grafik).
- ❖ Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi.

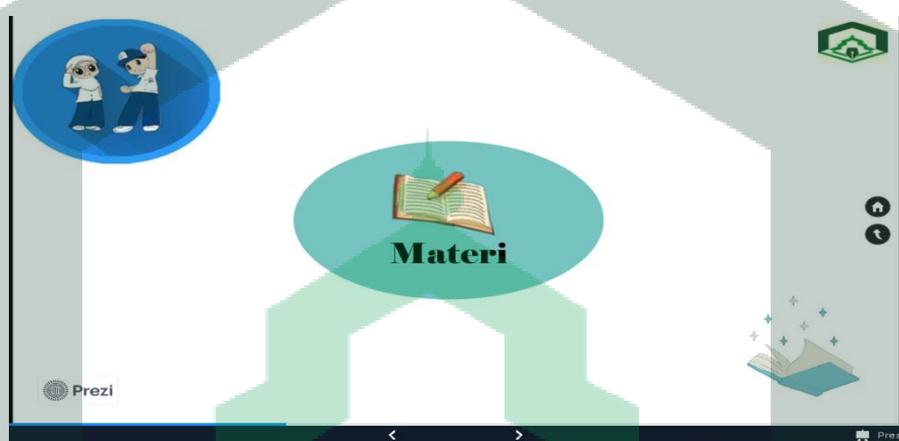
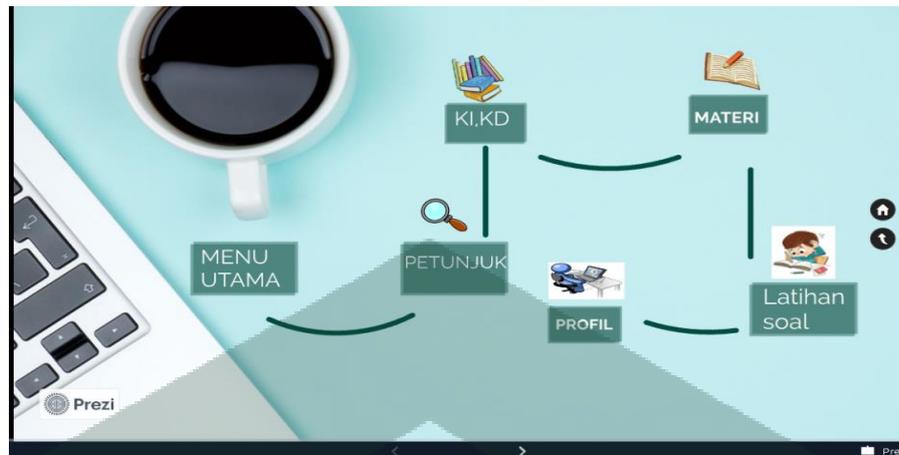
Indikator

1. Mendefinisikan relasi
2. Menemukan contoh relasi dalam kehidupan sehari-hari
3. Menunjukkan suatu relasi dengan diagram panah, diagram kartesius dan pasangan berurutan
4. Menunjukkan suatu fungsi dengan himpunan pasangan berurutan, diagram panah, rumus fungsi, tabel dan grafik
5. Menunjukkan hasil produk kartesius dari dua himpunan yang diketahui
6. Menjelaskan hubungan relasi dan fungsi
7. Menyatakan suatu relasi yang terkait dengan kejadian sehari-hari
8. Menyatakan suatu fungsi yang terkait dengan kejadian sehari-hari

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu membedakan pengertian relasi dan fungsi
2. Peserta didik dapat membuat contoh relasi dan fungsi terkait dengan kehidupan sehari-hari
3. Peserta didik dapat menyatakan relasi dan fungsi
4. Peserta didik dapat menentukan domain, kodomain, dan range

Gambar 4.2 KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

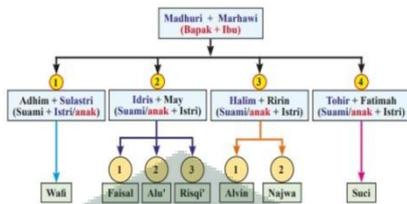


RELASI DAN FUNGSI

❖ **Pengertian Relasi**

Relasi dapat diartikan sebagai hubungan. Hubungan yang dimaksud disini ialah hubungan antara daerah asal (domain) dan daerah kawan (kodomain).

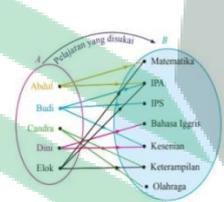
Bisakah kalian memahami bagan silsilah berikut ?



Ada 3 cara menyajikan relasi ?



1 Diagram panah



Nama Siswa	Pelajaran yang Disukai
Abdul	Matematika, IPA
Budi	IPA, IPS, Kesenian
Candra	Olahraga, Keterampilan
Dini	Kesenian, Bahasa Inggris
Elok	Matematika, IPA, Keterampilan



2 Himpunan pasangan berurutan

Nama Siswa	Pelajaran yang Disukai
Abdul	Matematika, IPA
Budi	IPA, IPS, Kesenian
Candra	Olahraga, Keterampilan
Dini	Kesenian, Bahasa Inggris
Elok	Matematika, IPA, Keterampilan

Jadi himpunan pasangan berurutan dari himpunan A ke himpunan B adalah



{(Abdul, Matematika); (Abdul, IPA); (Budi, IPA); (Budi, IPS); (Budi, Kesenian); (Candra, Olahraga); (Candra, Keterampilan); (Dini, Kesenian); (Dini, Bahasa Inggris); (Elok, Matematika); (Elok, IPA); (Elok, Keterampilan)}

Memahami Ciri-Ciri Fungsi

Marikita pelajari ciri-ciri dari suatu fungsi
Perhatikan aturan membuat sandi sebagai berikut:

Aturan 1:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	a	b	c

Aturan 2:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a

Aturan 3:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6

Aturan 4:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
z	y	x	w	v	u	t	s	r	q	p	o	n	m	l	k	j	i	h	g	f	e	d	c	b	a



Perhatikan pula kata-kata sandi berikut

Selidiki **Siapa** Sebenarnya Udin

Kata Asli	Daftar Semua Kata Sandi yang Mungkin Dhasilkan Bila Menggunakan			
	Aturan 1	Aturan 2	Aturan 3	Aturan 4
Selidiki	vholglnl			
Siapa		ddaaa		
Sebenarnya				hyyvmzimbz
Udin			1494	



Misalkan kita mempunyai dua himpunan, yaitu: $A = \{1, 2, 3\}$ dan himpunan $B = \{a, b\}$. Berikut beberapa relasi yang mungkin terjadi antara anggota-anggota himpunan A dengan anggota-anggota himpunan B (masih banyak yang tidak dituliskan di sini).

1. $\{(1, a)\}$
2. $\{(1, b)\}$
3. $\{(2, a)\}$
4. $\{(2, b)\}$
5. $\{(3, a)\}$
6. $\{(3, b)\}$
7. $\{(1, a), (2, b)\}$
8. $\{(1, a), (3, b)\}$
9. $\{(1, b), (2, a)\}$
10. $\{(1, b), (3, a)\}$
11. $\{(2, a), (3, b)\}$
12. $\{(2, b), (3, a)\}$
13. $\{(1, a), (2, a), (3, a)\}$
14. $\{(1, a), (2, a), (3, b)\}$
15. $\{(1, a), (2, b), (3, a)\}$
16. $\{(1, a), (2, b), (3, b)\}$
17. $\{(1, b), (2, b), (3, b)\}$
18. $\{(1, b), (2, b), (3, a)\}$
19. $\{(1, b), (2, a), (3, b)\}$
20. $\{(1, b), (2, a), (3, a)\}$

Prezi

Perlu kalian ketahui, dalam konteks fungsi dari himpunan A ke himpunan B , maka himpunan A disebut Daerah Asal atau Domain dan himpunan B disebut dengan Daerah Kawan atau Kodomain dari fungsi tersebut. Sedangkan himpunan bagian dari himpunan B yang semua anggotanya mendapat pasangan di anggota himpunan A disebut Daerah Hasil atau Range

Contoh

Kalau himpunan pasangan berurutan $\{(1, a), (2, a), (3, a)\}$ merupakan fungsi dari $\{1, 2, 3\}$ ke $\{a, b\}$, maka domain dan kodomain dari fungsi ini berturut-turut adalah $\{1, 2, 3\}$ dan $\{a, b\}$

Prezi

Cara menyajikan fungsi

Ada 5 cara dalam menyajikan fungsi

Misalkan fungsi f dari $p = \{1, 2, 3, 4, 5\}$ ke $Q = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$. Relasi yang didefinisikan adalah "setengah kali dari"

Permasalahan ini dapat dinyatakan dengan 5 cara, yaitu sebagai berikut.

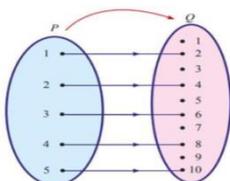
Cara 1 Himpunan Pasangan Berurutan

$$F = \{(1, 2), (2, 4), (3, 6), (4, 8), (5, 10)\}$$

Prezi

Cara 2 Diagram Panah

$$F = \{(1, 2), (2, 4), (3, 6), (4, 8), (5, 10)\}$$



Prezi

Cara 3 Dengan Persamaan Fungsi

$$F = \{(1, 2), (2, 4), (3, 6), (4, 8), (5, 10)\}$$

$$\begin{aligned} (1, 2) &\rightarrow (1, 2 \times 1) \\ (2, 4) &\rightarrow (2, 2 \times 2) & y = 2x \\ (3, 6) &\rightarrow (3, 2 \times 3) & y = 2x \\ (4, 8) &\rightarrow (4, 2 \times 4) \\ (5, 10) &\rightarrow (5, 2 \times 5) \end{aligned}$$

$x \quad y$



Prezi

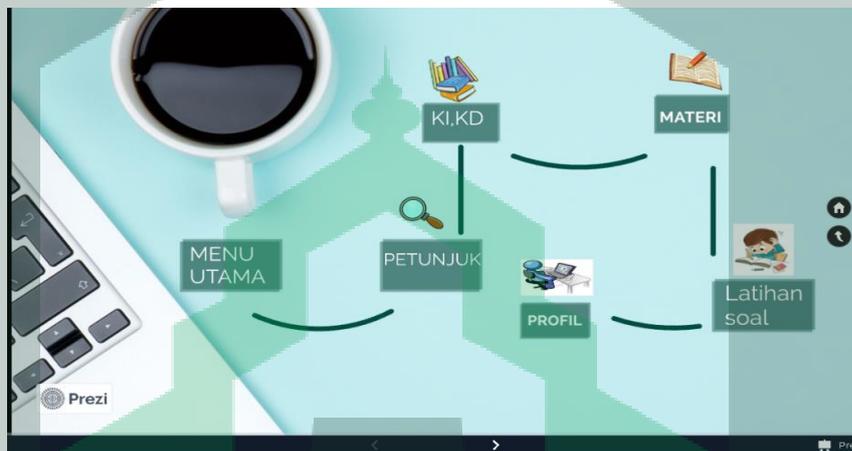
Cara 4 Dengan Tabel

$F = \{(1, 2), (2, 4), (3, 6), (4, 8), 5, 10\}$

x	1	2	3	4	5
$f(x)$	2	4	6	8	10

Cara 5 Dengan Grafik

Gambar 4.3 Materi Inti



c. Bagian Penutup/ Evaluasi

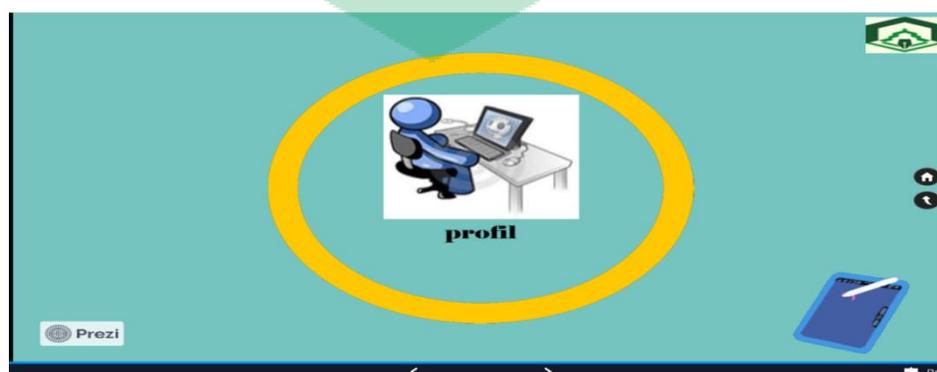
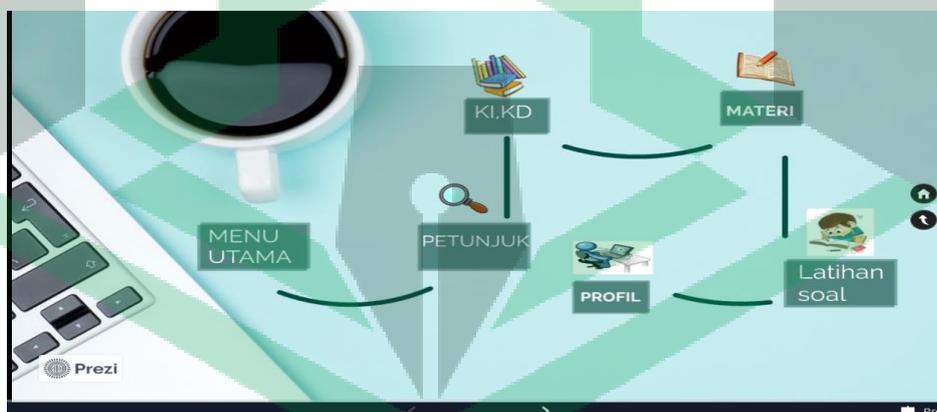
Latihan Soal

1. Diketahui enam orang anak dikelas VIII SMP Palangkaraya yaitu Dina, Alfa, Sita, Bima, Doni dan Rudi Mereka mempunyai ukuran sepatu yang berbeda-beda. Dina dan Sita mempunyai ukuran sepatu yang sama yaitu nomor 38. Alfa mempunyai ukuran sepatu 37. Bima mempunyai ukuran sepatu nomor 40. Sedangkan doni dan Rudi mempunyai ukuran sepatu yang sama yaitu 39.
- Gambarlah diagram panah yang menghubungkan nama anak dikelas VIII SMP Palangkaraya dengan ukuran sepatunya.
 - Gambarlah relasi tersebut dengan menggunakan koordinat kartesius.
 - Tulislah semua pasangan berurutan yang menyatakan relasi tersebut.



2. Suatu fungsi f dirumuskan sebagai $f(x) = 3x - 2$ dengan daerah asal adalah $A = \{-1, -2, 0, 1, 2\}$.

- Tentukanlah daerah hasil atau range dari fungsi $f(x) = 3x - 2$.
- Tentukanlah letak titik-titik tersebut pada koordinat kartesius.
- Gambarlah suatu garis yang melalui titik-titik tersebut.





Gambar 4.4 Latihan dan Profil

Media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* dapat diakses melalui link sebagai berikut:

<https://prezi.com/view/IqQKYaFOeCfi42txqA57/>

2) Tahap Validasi Media Pembelajaran

Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi yang dilakukan oleh validator kompeten. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* (*zooming presentation*). Tahap validasi dilakukan pada bulan september sampai dengan bulan oktober 2022. Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Adapun aspek yang dinilai pada ahli media yaitu tampilan dan pemrograman, sedangkan pada ahli materi yaitu pembelajaran, isi, bahasa, soal dan kegunaan. Hal ini peneliti mangacu pada saran dan petunjuk dari para ahli.

Ada tiga validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* (*zooming presentation*) sebagai berikut:

Tabel 4.4 Nama Validator Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Preszi*

No	Nama	Pekerjaan	Ahli
1.	Tri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Materi
2.	Dr.Hj. Salmilah, S. Kom., M.T.	Dosen IAIN Palopo	Media
3.	Nahirah, S.Pd.	Guru Matematika SMP Negeri 3 Bajo	Materi

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Dinilai	Yang	Σ Skor Per Aspek			Skor Maks	%	Kategori
			I	II	Jumlah			
1.	Pembelajaran		11	10	21	24	87,5	<i>Sangat valid</i>
2.	Isi		6	7	13	16	81,25	<i>Sangat valid</i>
3.	Bahasa		4	3	7	8	87,5	<i>Sangat valid</i>
4.	Soal		4	4	8	8	100	<i>Sangat valid</i>
5.	Kegunaan		9	10	19	24	79,166	<i>Valid</i>
	Jumlah		34	34	68	80	85	<i>Sangat valid</i>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran diperoleh jumlah skor 21 dengan skor maksimal 24 presentase 87,5%. Pada aspek isi diperoleh jumlah skor 13 dengan skor maksimal 16 presentase 81,25% Pada aspek bahasa diperoleh jumlah skor 7 dengan skor maksimal 8 presentase 87,5% Pada aspek soal diperoleh jumlah skor 8 dengan skor maksimal 8 presentase 100%. Pada aspek kegunaan diperoleh jumlah skor 19 dengan skor maksimal 24 presentase 79,166%. Berdasarkan persentase penilaian hasil skor tersebut diperoleh rata-rata presentase skor yaitu 85% dengan jumlah skor 68 dan skor maksimal 80, memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori sangat valid.

b) Hasil validasi ahli media

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Σ Skor Per Aspek	Skor Maks	%	Kategori
1.	Tampilan	19	24	79,166	<i>Valid</i>
2.	Pemrograman	12	16	75	<i>Valid</i>
Jumlah		31	40	77,5	<i>Valid</i>

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada aspek tampilan diperoleh jumlah skor 19 dengan skor maksimal 24 presentase 79,166%. Pada aspek pemrograman diperoleh jumlah skor 12 dengan skor maksimal 16 presentase 75%. Berdasarkan presentase skor penilaian tersebut diperoleh rata-rata presentase skor yaitu 77,5% dengan jumlah skor 31 dan skor maksimal 40, memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori valid.

c) Hasil validasi angket uji praktikalitas

Angket uji praktikalitas sebelum diberikan kepada siswa untuk menilai kepraktisan media pembelajaran, terlebih dahulu diuji validitas angketnya. Uji validitas angket kepraktisan diberikan kepada dua validator ahli, yaitu:

Tabel 4.7 Nama Validator Angket Uji Praktikalitas

No	Nama	Pekerjaan
1.	Dr.Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Dose IAIN Palopo
2.	Nahirah, S.Pd.	Guru Matematika SMP Negeri 3 Bajo

Tabel 4.8 Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

No	Aspek yang dinilai	Validator		Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		I	II				
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	2	3	5	8	62,5	<i>Praktis</i>
2.	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator	3	3	6	8	75	<i>Praktis</i>
3.	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar	3	3	6	8	75	<i>Praktis</i>
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	3	3	6	8	75	<i>Praktis</i>
	Jumlah	11	12	23	32	71,87	<i>Praktis</i>

Sumber: Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel hasil validasi angket uji kepraktisan yang dianalisis, diperoleh presentase hasil validasi angket uji kepraktisan siswa adalah 71,875% dengan kategori praktis.

3) Revisi Hasil Validasi

Setelah melakukan validasi, langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan setelah mendapat kritik, masukan dan saran dari validator.

Tabel 4.9 Revisi Saran Validator

Hal Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Menu utama	Perbaiki halaman menu utama sesuaikan dengan petunjuk	Menu utama telah disesuaikan dengan petunjuk
Teks	Tambahkan teks pada pada angka yang ada di halaman menu utama	Teks pada menu utama telah tambahkan

Saran dan kritikan dari validator selanjutnya dijadikan acuan dalam merevisi media yang telah dikembangkan. Adapun revisi yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut:

- 1) . Tambahkan teks pada angka yang ada dihalaman menu utama



Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama

d. Tahap Uji Coba (*Implementation*)

Tahap uji coba dilakukan dengan menguji coba kepada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Tujuan dilakukan uji coba ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 4.10 Hasil Uji Praktikalitas

Aspek Penilaian	Jumlah Skor peraspek	Skor Maks	Persentase Skor %	Kategori
Tampilan	208	264	78,78	<i>Praktis</i>
Materi/Isi	289	352	82,102	<i>Sangat Praktis</i>
Kegunaan	217	264	82,197	<i>Sangat Praktis</i>
Jumlah Rata-rata	714	880	81,136	<i>Sangat Praktis</i>
			81,055	

Berdasarkan uji praktikalitas oleh peserta didik kelas VIII.I SMP Negeri 3 Bajo pada aspek tampilan diperoleh jumlah skor peraspek 208 dengan skor maksimum 264 persentase 78,78% , aspek materi/isi diperoleh jumlah skor peraspek 289 dengan skor maksimum 352 presentase 82,102% dan pada aspek kegunaan diperoleh jumlah skor peraspek 217 dengan skor maksimum 264 presentase 82,197%. Berdasarkan persentase skor penilaian tersebut diperoleh rata-rata 81,055 dengan jumlah skor 714 dan skor maksimal 880 mendapatkan respon positif dari peserta didik sehingga diperoleh presentase 81,136% dengan kategori sangat praktis.

2. Hasil Angket Minat Belajar

Angket minat belajar digunakan untuk mengetahui efektifitas bahan ajar yang telah dikembangkan. Angket ini diberikan sebelum dan sesudah menggunakan *Prezi*. Angket ini dibagikan kepada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo yang berjumlah 22 orang. Adapun hasil angket disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Efektifitas Terhadap Minat Belajar Siswa

No	Sebelum	Sesudah
1	50	52
2	45	52
3	47	55
4	45	45
5	46	49
6	43	44
7	36	32
8	32	34
9	46	55
10	48	50
11	47	49
12	48	51
13	46	49
14	48	50
15	42	47
16	46	46
17	48	54
18	46	47
19	44	49
20	47	49
21	50	52
22	45	47

Sumber : Data yang diolah

Untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar peserta didik maka dilakukan uji analisis statistic inferensial. Adapun hasil analisis statistik inferensial sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

**Tabel 4.12 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2.77876359
Most Extreme Differences	Absolute	.184
	Positive	.184
	Negative	-.098
Kolmogorov-Smirnov Z		.864
Asymp. Sig. (2-tailed)		.444

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada table 4.11 diketahui bahwa signifikan *Kolmogorov smirnov* 0,444. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan yaitu jika signifikan $> 0,05$ maka distribusi adalah normal. Sehingga dapat dikatakan bahwa distribusi normal dikarenakan *kolmogrov smirnov* 0,444 $> 0,05$. Kesimpulannya adalah uji normalitas *kolmogrov smirnov* berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

H_0 = Tidak ada perbedaan antara minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Prezi*.

H_1 = Terdapat perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah menggunakan *Prezi*.

**Tabel 4.12 Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum - sesudah	- 2.8636 4	2.89984	.61825	-4.14935	-1.57792	- 4.632	21	.000

Pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan *paired Sample T-Test* sehingga diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,000, karena sig (2-tailed) < 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya bahwa rata-rata minat belajar matematika peserta didik sesudah menggunakan *Prezi* lebih dari rata-rata minat belajar sebelum menggunakan *Prezi*. Hal tersebut berarti bahan ajar matematika menggunakan *Prezi* efektif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo.

**Tabel 4.13 Paired Sampel Statistics
Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum	45.2273	22	4.17398	.88989
Sesudah	48.0909	22	5.72305	1.22016

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata pada angket sebelum menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* sebesar 45,2273 dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Prezi* sebesar 48,0909. Hal ini berarti adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi*. Minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengalami kenaikan 2.86364%

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dalam pengembangan ini dilakukan diakhir setiap tahapan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan diakhir pengembangan setelah melakukan tahapan uji validitas, praktikalitas dan keefektifan. Berdasarkan hasil evaluasi formatif, diperoleh bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* yang berbentuk *slide* presentasi. Setelah itu dilakukan uji validitas, praktikalitas dan keefektifan untuk mengetahui minat belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid oleh tim validator dan praktis dari hasil uji coba peserta didik, tingkat keefektifan baik dari angket minat belajar peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Setelah uji validitas, kepraktisan dan keefektifan dilakukan, selanjutnya dilakukan evaluasi sumatif untuk merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli materi dan media. Adapun perbaikan dapat dilihat pada tabel 4.9, gambar 4.5.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 3 Bajo jarang menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual. Hasil observasi dan wawancara dengan salah seorang peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo ditemukan beberapa masalah diantaranya peserta didik merasa kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami terutama pada fungsi. Selain itu peserta didik kurang minat dalam memahami materi, hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang

menarik bagi peserta didik, belum tersedianya pembelajaran yang menekankan pada IT dan media yang digunakan masih menggunakan media cetak. Pembelajaran yang dilakukan jarang menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual. Hal ini dikemukakan oleh salah satu guru matematika SMP Negeri 3 Bajo, bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran guru hanya difasilitasi dengan buku cetak sebagai bahan ajar dan LCD, guru hanya menggunakan buku cetak dalam menyampaikan Materi. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran seperti (*aplikasi/ software*) dan guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran *Prezi (Zooming presentation)*.

Media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming Presentation)* ini disajikan penjelasan setiap materi yang mudah dipahami peserta didik dengan menggunakan *background* yang menarik serta adanya contoh soal. Adanya media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming Presentation)* ini, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan membantu peserta didik dalam memahami konsep materi serta membantu guru dalam proses pembelajaran.

Tahap pengembangan produk awal (*design*) media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming Presentation)*, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan identitas dari produk yang dikembangkan seperti mata pelajaran, kelas, semester, kompetensi inti, kompetensi dasar indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, judul, dan media yang menjadi output dari produk. Setelah itu dilakukan perancangan penyajian isi materi dan kemudian

dituangkan dalam bentuk desain sketsa atau biasa disebut dengan *storyboard*. *Storyboard* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Setelah membuat *storyboard* kemudian dilakukan penyusunan instrumen. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi, lembar angket praktikalitas dan lembar angket minat belajar. Lembar validasi akan diberikan kepada tiga validator yang kompeten untuk menguji kelayakan media. Lembar angket praktikalitas disusun sesuai aspek kepraktisan suatu produk. Setelah media pembelajaran dinyatakan valid, maka lembar angket praktikalitas dan lembar angket minat belajar diberikan kepada peserta didik kelas VIII.1.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *Prezi (zooming Presentation)* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan dihasilkan dari bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para validator.

Media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming Presentation)* yang telah dinyatakan valid, maka tahap selanjutnya yaitu uji coba produk. Uji coba atau tahap implementasi dilakukan dengan menyebarkan angket praktikalitas dan angket minat belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan produk kepada peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Tahap akhir dari pengembangan produk ini adalah tahap evaluasi, dimana dalam

penelitian ini ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan diakhir setiap tahapan dan evaluasi sumatif dilakukan evaluasi diakhir pengembangan produk setelah dilakukan uji validitas,

1. Deskripsi kevalidan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming Presentation)*

Berdasarkan hasil analisis dari ketiga validator yaitu presentase validasi materi pada pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming Presentation)* dengan indikator penilaian sebesar 85% dengan kategori sangat valid, sedangkan pada presentase validasi media dan desain media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* adalah sebesar 77,5% dengan kategori valid.

Dari hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming presentation)* yang dikembangkan diperoleh presentase rata-rata kevalidan sebesar 81,25 % dengan kategori “sangat valid”. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming Presentation)* yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satiyani, Trusti Hapsari, Ferry Ferdianto, Laela Sagita, Ade Citra Irawanti pada tahun 2021 yang berjudul “ Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Prezi Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Topik Sistem Persamaan Linear Dua Variabel” yang mengatakan bahwa media pembelajaran

matematika menggunakan *Prezi* dalam kategori valid dari hasil validasi oleh validator³⁸

2. Deskripsi kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* (*zooming Presentation*)

Setelah dilakukan uji validitas dan produk yang dikembangkan dinyatakan valid, maka produk tersebut dapat diimplementasikan dan diuji praktikalitasnya. Adapun hasil praktikalitas media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* (*zooming presentation*) diperoleh dari membagikan angket kepada 22 peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo. Dari hasil uji praktikalitas siswa diperoleh presentase sebesar 81,136% dengan kategori “sangat praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* pada materi Relasi dan Fungsi di SMP Negeri 3 Bajo praktis untuk digunakan.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eline Yanty Putri Nasution dan Nur Fausiah Siregar pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi*” yang mengatakan bahwa pengembangan *prezi* dalam kategori praktis dari responden³⁹.

3. Deskripsi keefektifan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* (*zooming Presentation*).

Untuk mengetahui efektifitas bahan ajar yang dikembangkan terhadap minat belajar matematika peserta didik, maka dilakukan uji efektifitas dengan menggunakan analisis *statistic inferensial*. Dimana sampel yang diambil dalam

³⁸ Setiyani et al., “Pengembangan Media Interaktif Berbantuan *Prezi* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Topik Sistem Persamaan Linier Dua Variabel,” *Jurnal Ilmiah*

³⁹ Eline Yanty Putri Nasution and Nur Fauziah Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Prezi*,” *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2019): 205–21, <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>

penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo yang berjumlah 22 orang. Angket minat belajar siswa diberikan dua kali yaitu sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan. Selanjutnya data angket minat belajar diolah dengan berbantuan IBM *SPSS Statistic 20* dengan rumus *Paired Sample T-Test*. Dan hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada minat belajar matematika peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* dan setelah menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* pada materi relasi dan fungsi untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo efektif terhadap minat belajar matematika peserta didik

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rohiman pada tahun 2019 yang berjudul “pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Prezi* untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Fungsi” yang mengatakan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Prezi* dalam kategori efektif dari hasil angket respon siswa⁴⁰.

⁴⁰ Rohiman, “pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pokok bahasan fungsi pada siswa kelas VIII Semester 1 SMP Negeri 18 Bandar Lampung, (UIN Raden Intan Lampung, 2019)

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming presentation)* yang dikembangkan peneliti divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media yang terdiri dari dosen kampus IAIN Palopo dan guru mata pelajaran Matematika SMP Negeri 3 Bajo. Hasil rata-rata validasi ahli materi memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 85% dan hasil rata-rata validasi ahli media memenuhi kategori valid dengan persentase 77,5%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori valid.
2. Berdasarkan uji praktikalitas pada siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 3 Bajo terhadap media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi (zooming presentation)* diperoleh rata-rata persentase sebesar 81,055% dengan kategori sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus *paired sample T-Test* berbantuan *IBM SPSS Statistic 20* pada angket minat belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo diperoleh nilai rata-rata pada angket sebelum menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* sebesar 45.2273 dan sesudah menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* sebesar. 48.0909 Hal ini berarti adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media

pembelajaran matematika menggunakan *Prezi*. Minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah mengalami kenaikan 2.86364%. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* efektif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Implikasi

1. Salah satu media pendukung dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk memahami materi.
2. Salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran secara mandiri bagi peserta didik

C. Saran

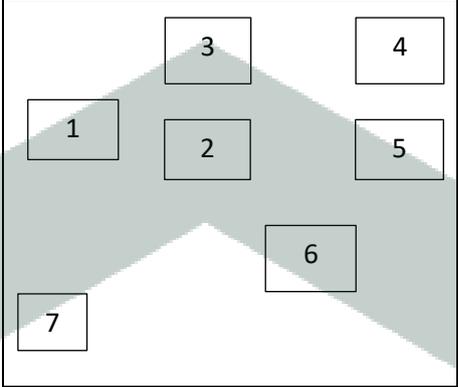
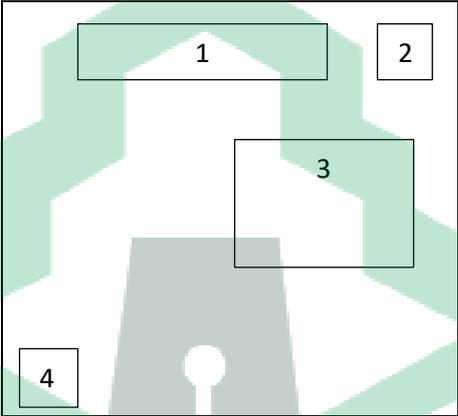
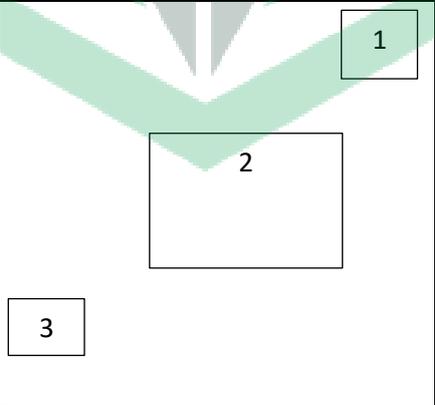
1. Bagi pembaca yang tertarik melakukan penelitian sejenis ini disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* pada pokok bahasan lain
2. Sebagai seorang pendidik guru sebaiknya mengikuti perkembangan teknologi khususnya dengan pengembangan media pembelajaran sehingga guru mampu menyajikan pelajaran yang menarik dan proses pembelajaran tidak monoton.
3. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian terkait yaitu penelitian pengembangan.

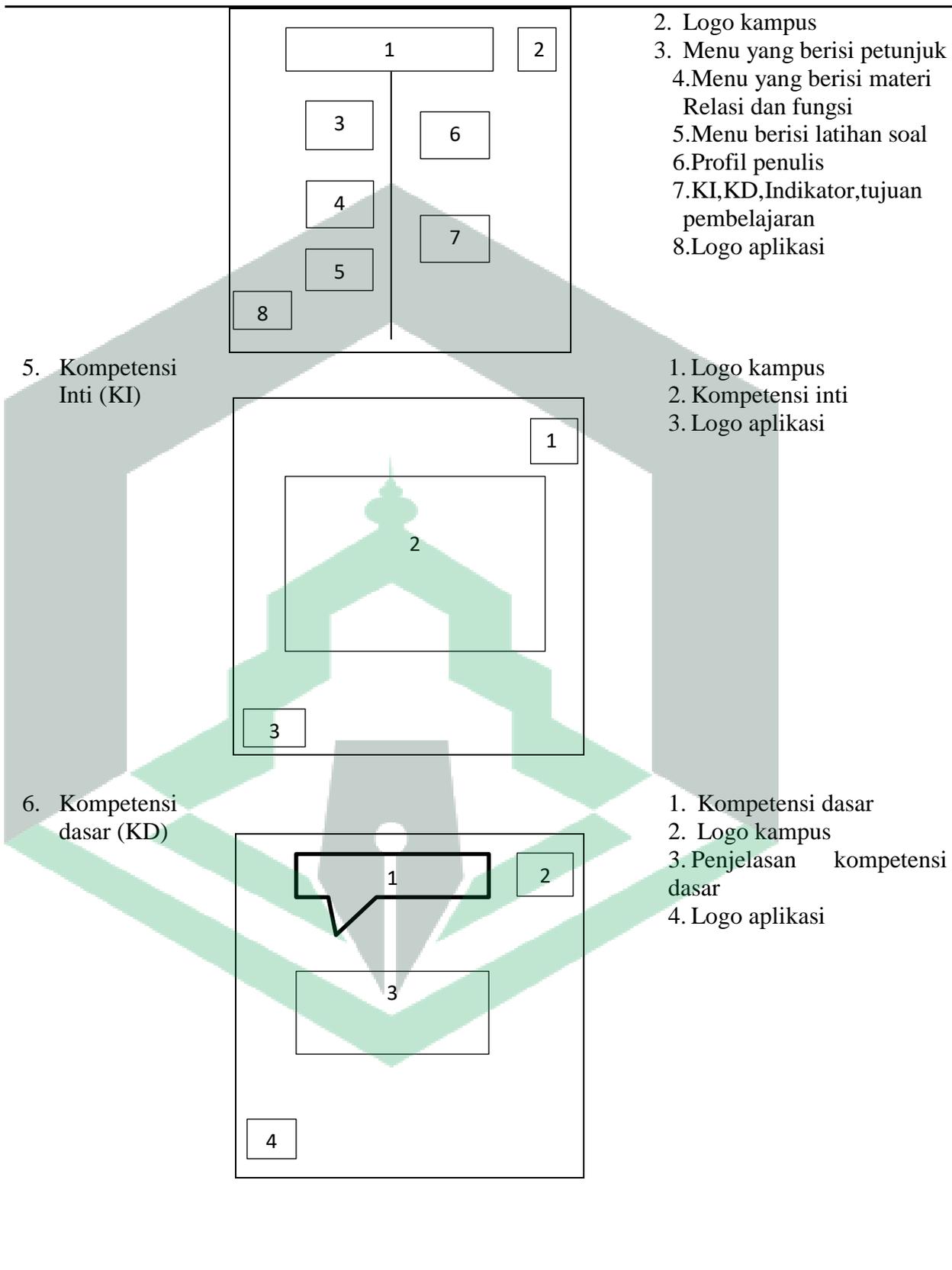
DAFTAR PUSTAKA

- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Kitab. Ilmu, Sunan Tirmidzi, Juz, 4 No. 2655* (Bairut-Libanon: Darul Fikri, 1994).
- Adinawan, M.Cholik, *Buku Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 1* (Surabaya: Erlangga, 2013).
- Andrian, Rosadi, 2012. *Media Presentasi Prezi*. (<http://teknologi.kompasiana.com/>, diakses 5 Januari 2015).
- Arsyad, Azhar, *media pembelajaran* (jakarta: rajawali pers, 2013 cet. ke 16)
- Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- Hamzah, B.Uno & Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran* (Jakarta : Bumi Aksara 2011)
- Hurlock, E, B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (edisi ke – 5). Jakarta: Erlangga
- Irawati Ika, “Pengembangan Materi Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Prezi,” *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 8. No. 1.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qura'an Terjemah Tajwid*, (Bogor: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007)
- Munir. “*Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*”. (Bandung: Alfabeta. 2015)
- Nahira, guru SMPN 3 Bajo, *Media Pembelajaran Matematika di SMPN 3 Bajo*, tgl 18-01-2022
- Nana Soadiah Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan, II* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006).
- Nasution, Eline Yanty Putri, Siregar, Nur Fauziah S “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi,” *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2019): 205–21
- Nuniek, Agus, Avianti, *Mudah Belajar Matematika 2*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Dapertemen Pendidikan Nasional, 2008)
- Permana, Putri, *Pemanfaatan Aplikasi Prezi sebagai Media Pembelajaran* Siswadiakses dari <http://prezi.com/jcqqpiibziaq/pemanfaatan-aplikasi-prezi-sebagai-media-pembelajaran-siswa/> pada tanggal 23 Oktober 2019 jam 14.15

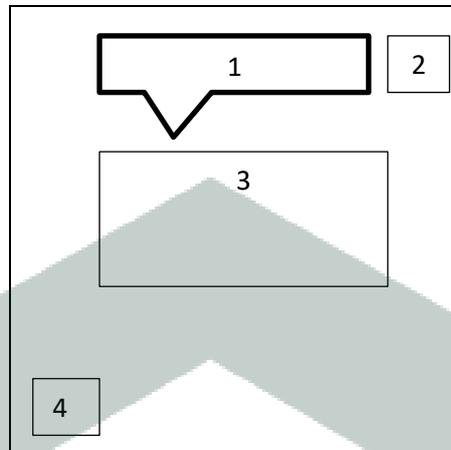
- Rahman, As'ri Abdur, et.all, Buku Siswa Kelas 8 Matematika Semester 1. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Riduwan , Belajar Mudah Penelitian (Jakarta: Alfabeta 2005)
- Rohiman, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada pokok bahasan fungsi pada siswa kelas VIII semester 1 SMP Negeri 8 bandar lampung*, UIN Raden Intan Lampung, 2019
- Rusyfan, Zurrahma. *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini*, (Bandung: Informatika Bandung, 2016)
- Seels & Richey, Punaji Setyosari, *Metode penelitian Pendidikan Dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010).
- Setiyani et al., "Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Prezi Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Topik Sistem Persamaan Linier Dua Variabel," *Jurnal Ilmiah Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2021): 11–24, <https://doi.org/10.25139/smj.v9i1.3325>.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.*, (Jakarta: Rineka Cipta.2006).
- Suryabarata, Sumadi. *Metodologi Pengajaran*. Rajawali. Jakarta. 1991
- Djamarah , Bahri , Syaiful, *Psikologi belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), cet 1
- Taufiqurrahman, dkk, " *pengembangan media CD pembelajaran berbasis prezi pada pokok bahasan globalisasi mata pelajaran PKn kelas IX mtsn bangsal mojokerto*" *Jurnal jurusan hukum dan kewarganegaran, FIS UM*,
- Tohir, Abdul Rahman As'ri, Mohammad, dkk, *Matematika SMP/MTs Kelas VIII*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2007)
- Usman, Deni, kurniawan, epi riyana, *pebelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*, (Bandung: rajawali pers, 2013, cet. ke 3)
- Yulianti, Yuyun, LKS Matematika Kelas 8 SMP/MTs Semester 1 Kurikulum 2013. Jakarta: CV.Arya Duta, 2018.
- Zurrahma Rusyfan. *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini*, (Bandung: Informatika Bandung, 2016)

STORYBOARD

No	Visual	Keterangan
1. Tampilan awal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu utama 2. Petunjuk 3. KI,KD 4. Materi 5. Latihan soal 6. Profil 7. Logo aplikasi
2. Menu utama		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul media 2. Logo kampus 3. Judul materi 4. Logo aplikasi
3. Petunjuk L.1		<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo kampus 2. Petunjuk 3. Logo aplikasi
4. Petunjuk L.2		<ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk

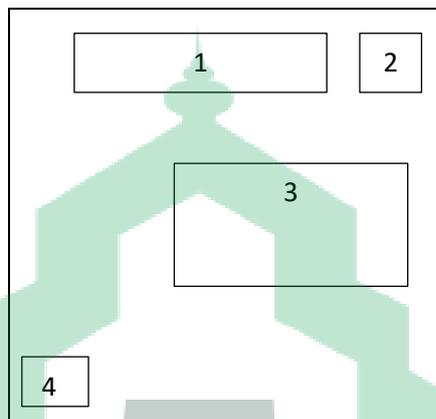


7. Indikator Pencapaian kompetensi



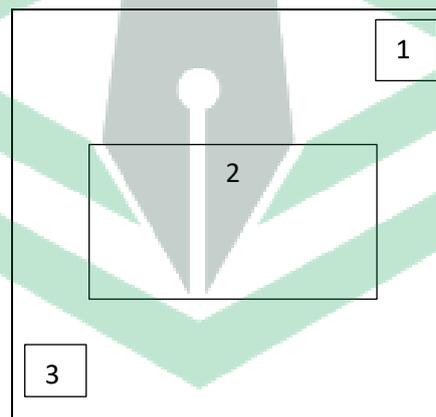
1. Indikator pencapaian kompetensi
2. Logo kampus
3. Penjelasan indikator
4. Logo aplikasi

8. Tujuan pembelajaran



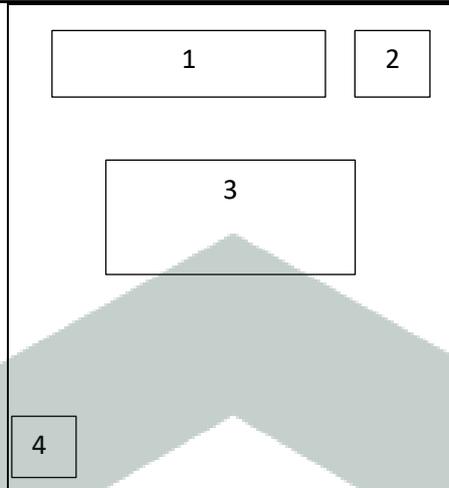
1. Tujuan pembelajaran
2. Logo kampus
3. Tujuan pembelajaran
4. Logo aplikasi

9. Materi



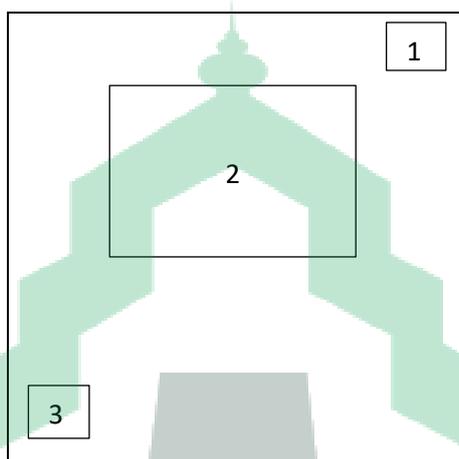
1. Logo kampus
2. Materi
3. Logo aplikasi

10. Pengertian Relasi



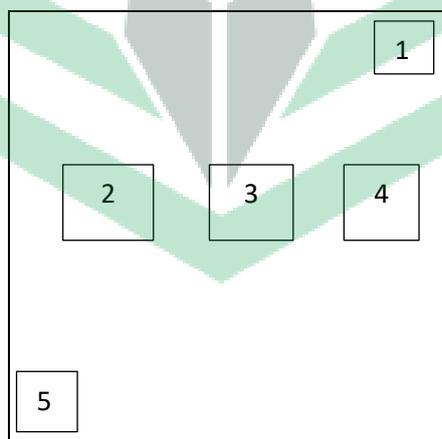
1. Pengertian relasi
2. Logo kampus
3. Pengertian relasi
4. Logo aplikasi

11. Memahami Relasi



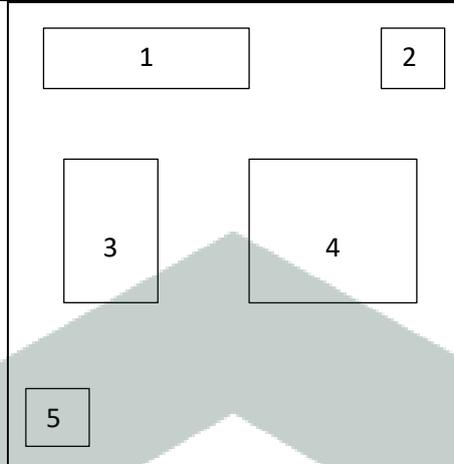
1. Logo kampus
2. Penjabaran relasi
3. Logo aplikasi

12. Menyajikan Relasi



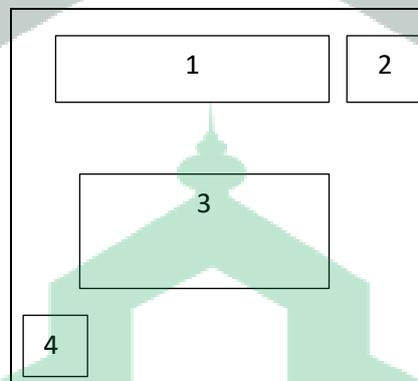
1. Logo kampus
2. Diagram panah
3. Himpunan pasangan berurutan
4. Diagram kartesius
5. Logo aplikasi

13. Diagram Panah



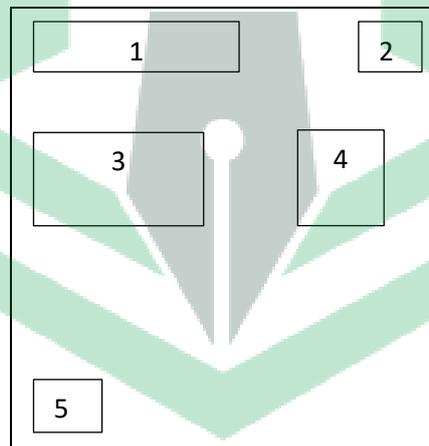
1. Diagram panah
2. Logo kampus
3. Gambar diagram kartesius
4. Nama siswa
5. Logo aplikasi

14. Himpunan Pasangan Berurutan



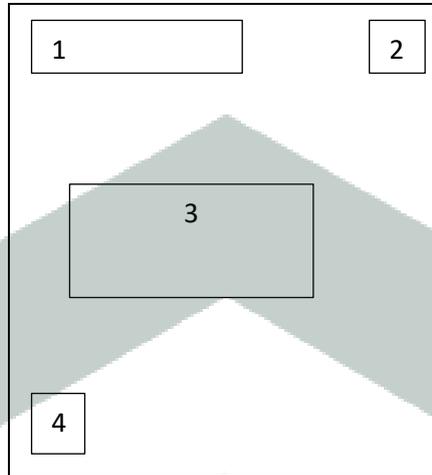
1. Himpunan Pasangan berurutan
2. Logo kampus
3. Himpunan A ke himpunan B
4. Logo aplikasi

15. Diagram Kartesius



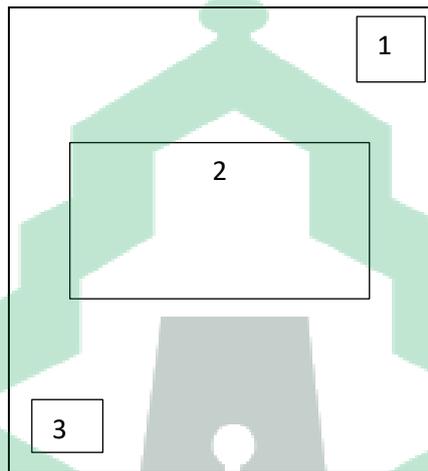
1. Diagram kartesius
2. Logo kampus
3. Tabel nama siswa dan Pelajaran yang disukai
4. Diagram kartesius
5. Logo aplikasi

16. Memahami Ciri-Ciri Fungsi



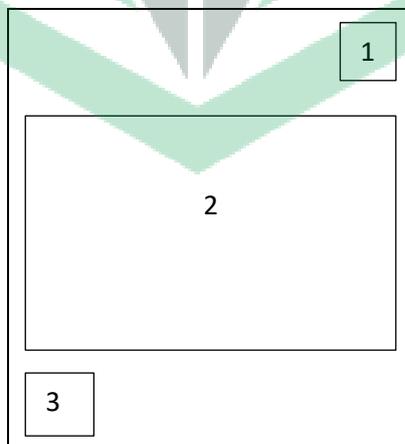
1. Memhami ciri-ciri fungsi
2. logo kampus
3. Aturan membuat sandi
4. Logo aplikasi

17. Daftar kata Sandi



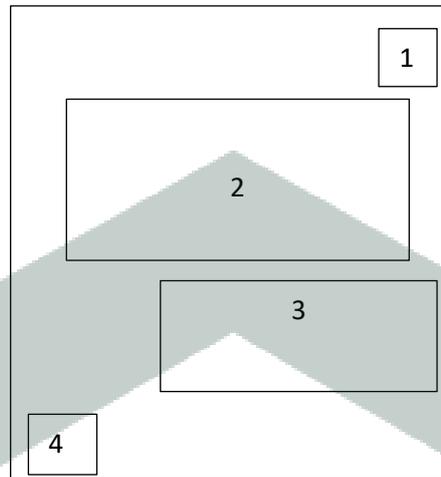
1. Logo kampus
2. Tabel Daftar kata sandi
3. Logo aplikasi

18. 20 relasi yang dikategorikan sebagai fungsi



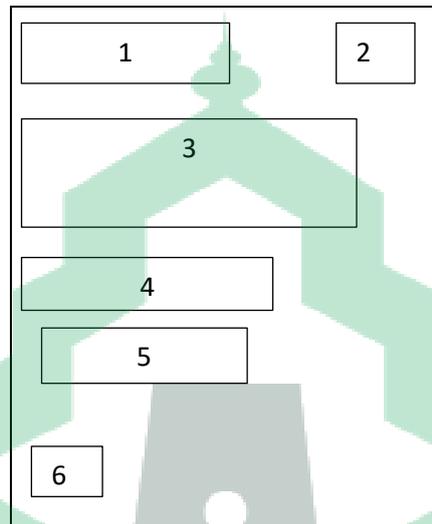
1. Logo kampus
2. 20 Relasi yang dikategorikan sebagai fungsi
3. Logo Aplikasi

19. Domain dan kodomain



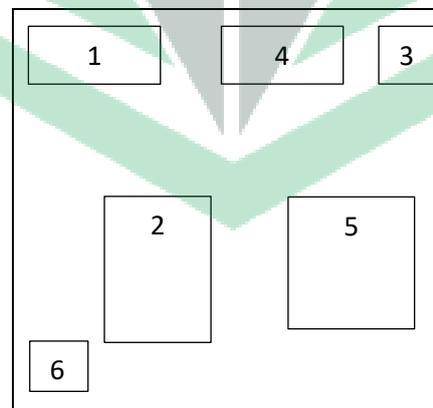
1. Logo kampus
2. Domain dan kodomain
3. Contoh himpunan pasangan berurutan
4. logo aplikasi

20. Cara menyajikan fungsi



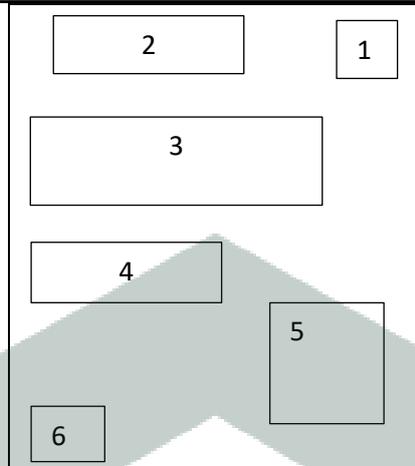
1. Cara menyajikan fungsi
2. Logo kampus
3. Soal
- 4 Cara 1 himpunan pasangan berurutan
5. penyelesaian
6. Logo aplikasi

21. Diagram panah dengan persamaan fungsi



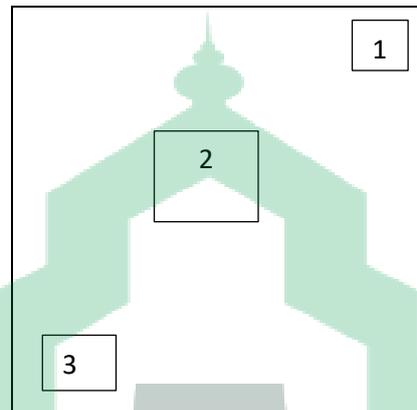
1. Cara 2 diagram panah
2. Penyelesaian diagram panah
3. Logo kampus
4. Cara 3 dengan persamaan fungsi
5. Penyelesaian
6. Logo aplikasi

22. Tabel dengan grafik



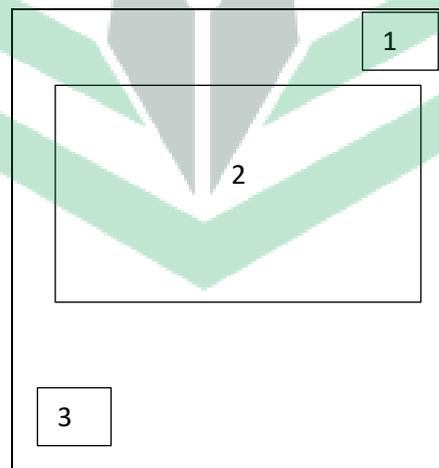
1. Logo kampus
2. Cara 4 Dengan tabel
3. Penyelesaian
4. Cara 5 dengan grafik
5. Penyelesaian
6. Logo aplikasi

23. Latihan Soal



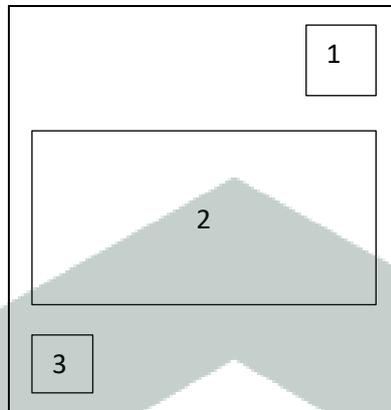
1. Logo kampus
2. Latihan soal
3. Logo aplikasi

24. Soal Nomor 1



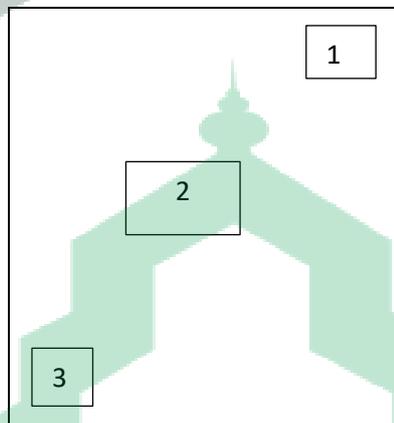
1. Logo kampus
2. Latihan soal No 1
3. Logo aplikasi

25. Soal Nomor
2



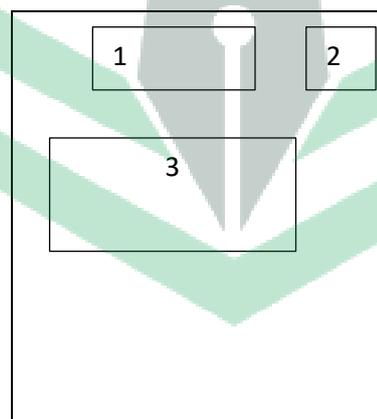
1. Logo kampus
2. Latihan soal No 2
3. Logo aplikasi

26. Profil



1. Logo kampus
2. Profil
3. Logo aplikasi

27. Profil Penulis



1. Logo kampus
 2. Profil penulis
 3. Logo aplikasi
-



Lampiran 1

Wawancara

Hasil Wawancara Dengan Guru Matematika SMP Negeri 3 Bajo

1. *Apakah ibu menggunakan media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran matematika?*

Jawaban Guru: media pembelajaran yang sering saya gunakan yaitu buku cetak. Buku cetak dibagikan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung dan di kumpul kembali setelah pembelajaran selesai.

2. *Metode apa yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran?*

Jawaban Guru: saat ini nak, ibu menggunakan metode ceramah.

3. *Adakah kendala yang ibu dapatkan dalam proses pembelajaran?*

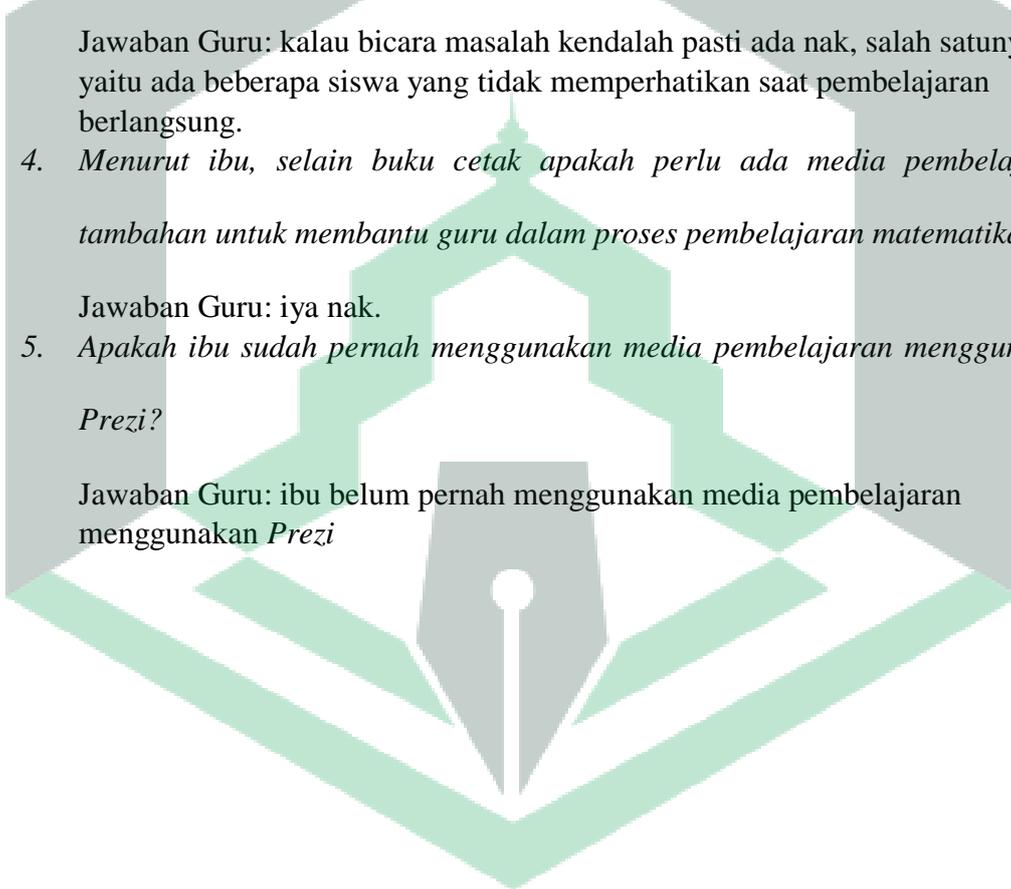
Jawaban Guru: kalau bicara masalah kendala pasti ada nak, salah satunya yaitu ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

4. *Menurut ibu, selain buku cetak apakah perlu ada media pembelajaran tambahan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran matematika?*

Jawaban Guru: iya nak.

5. *Apakah ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran menggunakan Prezi?*

Jawaban Guru: ibu belum pernah menggunakan media pembelajaran menggunakan Prezi



Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo

1. *Media pembelajaran apa yang biasa guru gunakan dalam proses pembelajaran matematika?*

Jawaban peserta didik: biasanya kak, buku cetak yang guru bagikan kepada kami.

2. *Apakah saja kesulitan anda dalam belajar matematika?*

Jawaban peserta didik: banyak kak, salah satunya itu perkalian. Terkadang juga ada materi yang kurang dipahami sehingga jika ada PR (pekerjaan rumah) diberikan salah sulit menyelesaikannya.

3. *Apakah belajar matematika terlihat membosankan?*

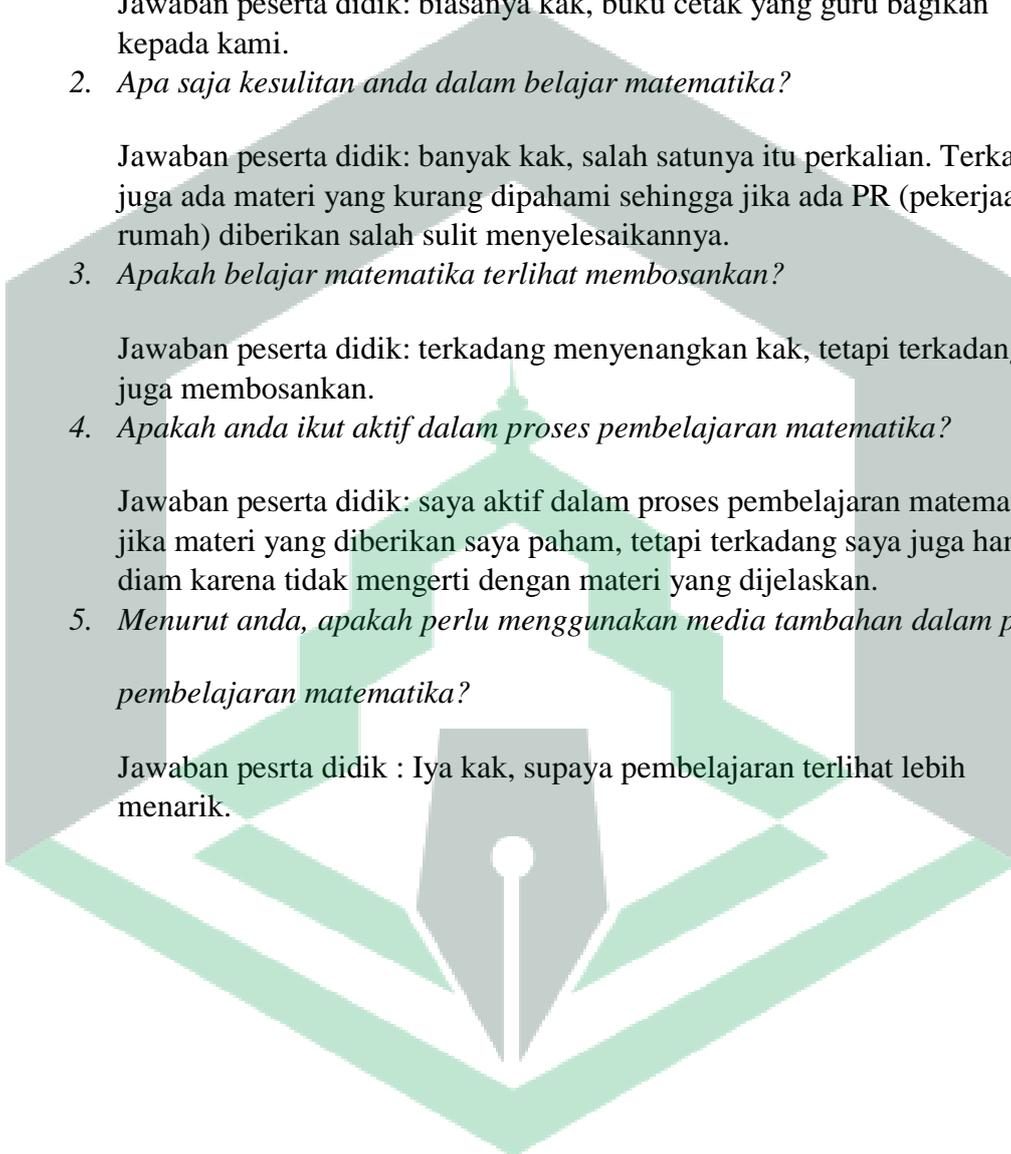
Jawaban peserta didik: terkadang menyenangkan kak, tetapi terkadang juga membosankan.

4. *Apakah anda ikut aktif dalam proses pembelajaran matematika?*

Jawaban peserta didik: saya aktif dalam proses pembelajaran matematika jika materi yang diberikan saya paham, tetapi terkadang saya juga hanya diam karena tidak mengerti dengan materi yang dijelaskan.

5. *Menurut anda, apakah perlu menggunakan media tambahan dalam proses pembelajaran matematika?*

Jawaban peserta didik : Iya kak, supaya pembelajaran terlihat lebih menarik.





Lampiran 2

Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
PREZI**

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Pokok Bahasan : Relasi dan Fungsi

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Prezi untuk Meningkatkan Minat Belajar peserta didik SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang baik"
- 2 : berarti "cukup baik"
- 3 : berarti "baik"
- 4 : berarti "sangat baik"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD kurikulum 2013				✓
2.	Materi dalam media pembelajaran matematika sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik			✓	
4.	Kemenarikan isi materi dalam memotifasi pengguna			✓	
5.	Materi dalam media pembelajaran matematika mudah dipahami				✓
6.	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan				✓
7.	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik				✓
8.	Penggunaan media pembelajaran matematika mempermudah guru dalam menyampaikan materi			✓	
9.	Penggunaan media pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar peserta didik			✓	
10.	Media pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

[Empty rectangular box for suggestions]

Palopo,
Validator,



Tri Wahyuni, S.Pd.,M.Pd



**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
PREZI**

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Pokok Bahasan : Relasi dan Fungsi

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Prezi untuk Meningkatkan Minat Belajar peserta didik SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang baik"
- 2 : berarti "cukup baik"
- 3 : berarti "baik"
- 4 : berarti "sangat baik"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD kurikulum 2013				✓
2.	Materi dalam media pembelajaran matematika sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik			✓	
4.	Kemenarikan isi materi dalam memotifasi pengguna				✓
5.	Materi dalam media pembelajaran matematika mudah dipahami			✓	
6.	Kualiatas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan				✓
7.	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik			✓	
8.	Penggunaan media pembelajaran matematika mempermudah guru dalam menyampaikan materi				✓
9.	Penggunaan media pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar peserta didik			✓	
10.	Media pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,

Handwritten signature
NAHIRAH.S.pd



Lampiran 3

Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN DESAIN
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
PREZI**

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Pokok Bahasan : Relasi dan Fungsi

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Prezi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang baik"
- 2 : berarti "cukup baik"
- 3 : berarti "baik"
- 4 : berarti "sangat baik"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Tampilan awal produk		✓		
2.	Tampilan gambar			✓	
3.	Penepatan gambar			✓	
4.	Tata letak (<i>lay out</i>)			✓	
5.	Pemilihan tema dan ukuran huruf				✓
6.	Keserasian warna <i>background</i> dengan tcks <i>Prezi</i>				✓
7.	Ketepatan pemilihan animasi <i>Prezi</i>			✓	
8.	Kesesuaian animasi dengan materi Relasi dan Fungsi			✓	
9.	Pemilihan kalimat dalam setiap slidanya			✓	
10.	Tampilan slidanya dapat diperbesar dan diperkecil			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

- Perbaiki hal. menu utama sesuai dgn petunjuk.
- Tambahkan teks pada angka yang ada di hal. menu utama!

Palopo, 9/8/2022
Validator


Saemilah



Lampiran 4

Lembar Validasi Angket Uji Praktikalitas

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN PREZI**

**Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Pokok Bahasan : Relasi dan Fungsi**

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Prezi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket *Uji Praktikalitas*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas		✓		
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

→ Tambahkan ket / bagian Instrumen .
 → Tambahkan identitas / Hst Responden .

Palopo, 9/0/2022
 Validator,

[Signature]
 Sulaitoh

**LEMBAR VALIDASI
ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN PREZI**

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Pokok Bahasan : Relasi dan Fungsi

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Prezi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo*", peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket Uji *Praktikalitas*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "kurang relevan"
- 2 : berarti "cukup relevan"
- 3 : berarti "relevan"
- 4 : berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas			✓	
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator			✓	
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif			✓	

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ④. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,

Nahira

NAHIRAHS.pd

NIP : 19780617 200801 2012



Lampiran 5

Lembar Angket Uji Praktikalitas

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN *PREZI*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAJO**

A. Identitas

Nama siswa : ALFAIZ-G

Kelas : 8-I

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

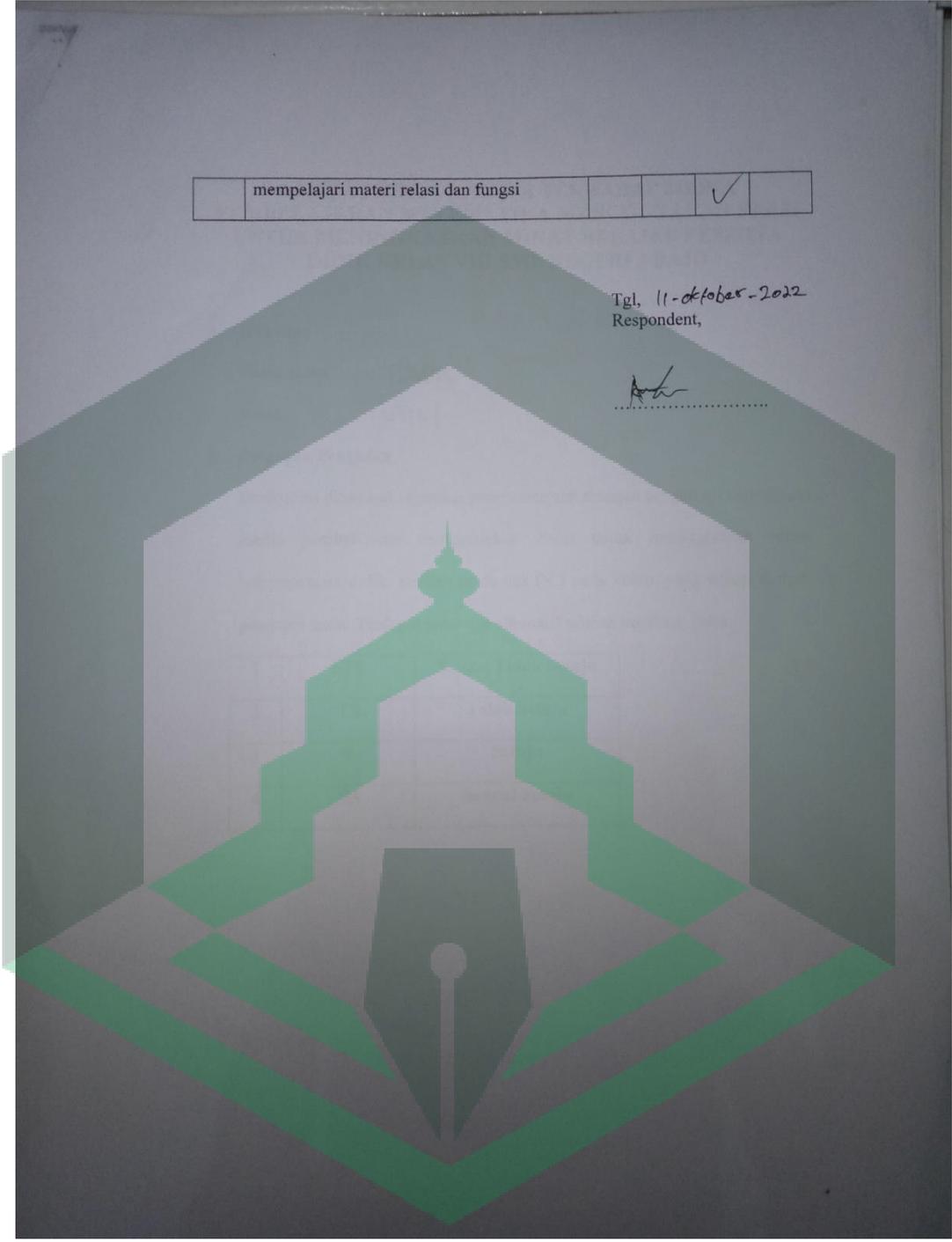
1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran menarik perhatian saya			✓	
2.	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan			✓	
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓	
4.	Media pembelajaran ini dapat membantu dalam belajar mandiri karena dapat diakses dengan mudah				✓
5.	Materi disajikan dalam tampilan menarik dan menyenangkan			✓	
6.	Media dengan pembelajaran <i>Prezi</i> membantu saya dalam memahami materi relasi dan fungsi			✓	
7.	Media pembelajaran ini menambah minat belajar saya			✓	
8.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ini			✓	
9.	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi relasi dan fungsi			✓	
10.	Setelah melihat media pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam			✓	

mempelajari materi relasi dan fungsi			<input checked="" type="checkbox"/>	
--------------------------------------	--	--	-------------------------------------	--

Tgl. 11-oktober-2022
Respondent,


.....



**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN *PREZI*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAJO**

A. Identitas

Nama siswa : PADIL

Kelas : VIII.1

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

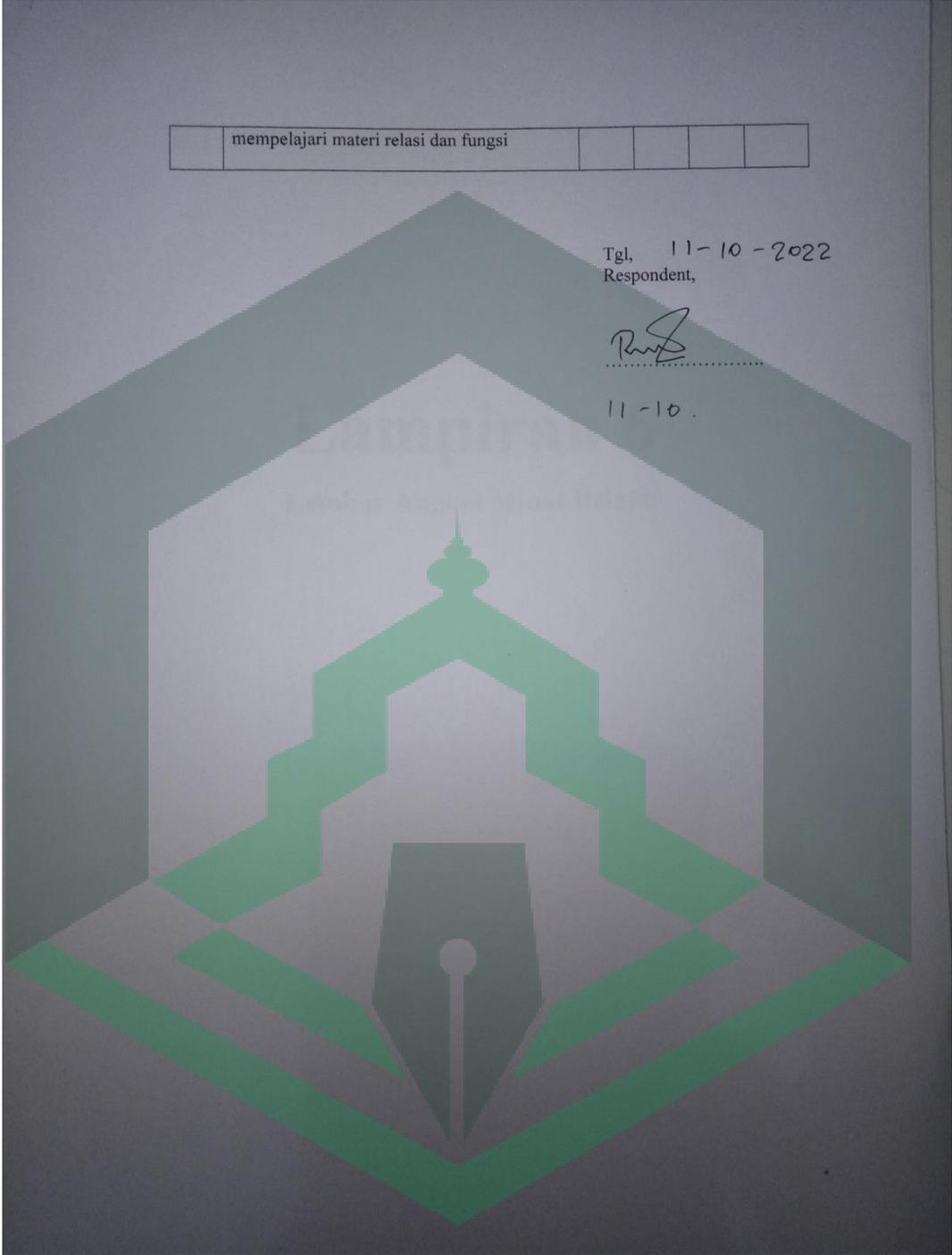
No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran menarik perhatian saya			✓	
2.	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan			✓	
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
4.	Media pembelajaran ini dapat membantu dalam belajar mandiri karena dapat diakses dengan mudah				✓
5.	Materi disajikan dalam tampilan menarik dan menyenangkan			✓	
6.	Media dengan pembelajaran <i>Prezi</i> membantu saya dalam memahami materi relasi dan fungsi				✓
7.	Media pembelajaran ini menambah minat belajar saya				✓
8.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ini				✓
9.	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi relasi dan fungsi				✓
10.	Setelah melihat media pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam			✓	

mempelajari materi relasi dan fungsi				
--------------------------------------	--	--	--	--

Tgl, 11-10-2022
Respondent,



11-10.





Lampiran 6

Lembar Angket Minat Belajar

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SEBELUM
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
PREZI PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI**

A. Identitas

Nama siswa : Sani Ramadhani

Kelas : VIII . . .

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang mendapatkan kesempatan dalam menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dalam proses pembelajaran matematika			√	
2.	Menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran, membuat belajar matematika lebih menyenangkan			√	
3.	Saya tertarik menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran matematika			√	
4.	Dengan menggunakan buku cetak, saya aktif memperhatikan dan melakukan perhitungan terhadap kejadian yang diberikan			√	
5.	Saya tidak fokus saat belajar matematika.			√	
6.	Saya tidak memahami materi relasi dan fungsi saat menggunakan buku cetak			√	
7.	Menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran dapat membantu saya memahami materi relasi dan fungsi			√	
8.	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di buku cetak, setelah			√	

	mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman				
9.	Ketika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di buku cetak akan saya tanyakan sampai paham		✓		
10.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang diberikan oleh guru	✓			
11.	Menggunakan metode ceramah membuat saya lebih aktif dikelas saat pembelajaran matematika berlangsung.		✓		
12.	Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ini hanya akan membuang waktu				✓
13.	Menggunakan buku cetak membuat saya tidak antusias belajar matematika		✓		
14.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang diberikan guru				✓
15.	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung saya tidak memperhatikan materi yang dijelaskan	✓			

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SEBELUM
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
PREZI PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI**

A. Identitas

Nama siswa : Inayah IP215

Kelas : V^{111.1}

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang mendapatkan kesempatan dalam menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dalam proses pembelajaran matematika			✓	
2.	Menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran, membuat belajar matematika lebih menyenangkan			✓	
3.	Saya tertarik menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran matematika			✓	
4.	Dengan menggunakan buku cetak, saya aktif memperhatikan dan melakukan perhitungan terhadap kejadian yang diberikan		✓		
5.	Saya tidak fokus saat belajar matematika.			✓	
6.	Saya tidak memahami materi relasi dan fungsi saat menggunakan buku cetak			✓	
7.	Menggunakan buku cetak dalam proses pembelajaran dapat membantu saya memahami materi relasi dan fungsi			✓	
8.	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di buku cetak, setelah			✓	

	mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman				
9.	Ketika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di buku cetak akan saya tanyakan sampai paham	✓			
10.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang diberikan oleh guru		✓		
11.	Menggunakan metode ceramah membuat saya lebih aktif dikelas saat pembelajaran matematika berlangsung.	✓			
12.	Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ini hanya akan membuang waktu		✓		
13.	Menggunakan buku cetak membuat saya tidak antusias belajar matematika	✓			
14.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang diberikan guru		✓		
15.	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung saya tidak memperhatikan materi yang dijelaskan		✓		

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
PREZI PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI**

A. Identitas

Nama siswa : Sahru A

Kelas : VIII.1

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang menggunakan media pembelajaran ini			✓	
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini, saya tertarik untuk belajar secara mandiri				✓
3.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran ini			✓	
4.	Menggunakan media pembelajaran ini, membuat belajar matematika lebih menyenangkan		✗	✓	
5.	Media pembelajaran yang ditampilkan terlihat membosankan	✓			
6.	Saya fokus saat media pembelajaran ditampilkan				✓
7.	Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu saya memahami materi Relasi dan fungsi				✓
8.	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di media pembelajaran setelah mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman			✓	

9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai materi dari media pembelajaran, saya langsung membantunya				✓
10.	Saya sangat cepat memahami materi Relasi dan fungsi saat menggunakan media pembelajaran			✓	
11.	Saya antusias belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini			✓	
12.	Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ini hanya akan membuang waktu	✓			
13.	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di media, akan saya tanyakan sampai paham			✓	
14.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang ada pada media pembelajaran	✓			
15.	Saya termotivasi untuk memahami materi Relasi dan Fungsi menggunakan media ini			✓	

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
PREZI PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI**

A. Identitas

Nama siswa : AIRIN

Kelas : 8.1

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang menggunakan media pembelajaran ini				✓
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini, saya tertarik untuk belajar secara mandiri			✓	
3.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran ini				✓
4.	Menggunakan media pembelajaran ini, membuat belajar matematika lebih menyenangkan				✓
5.	Media pembelajaran yang ditampilkan terlihat membosankan	✓			
6.	Saya fokus saat media pembelajaran ditampilkan			✓	
7.	Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu saya memahami materi Relasi dan fungsi				✓
8.	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di media pembelajaran setelah mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman				✓

9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai materi dari media pembelajaran, saya langsung membantunya			✓	
10.	Saya sangat cepat memahami materi Relasi dan fungsi saat menggunakan media pembelajaran				✓
11.	Saya antusias belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini			✓	
12.	Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ini hanya akan membuang waktu	✓			
13.	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di media, akan saya tanyakan sampai paham			✓	
14.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang ada pada media pembelajaran	✓			
15.	Saya termotivasi untuk memahami materi Relasi dan Fungsi menggunakan media ini			✓	

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
PREZI PADA MATERI RELASI DAN FUNGSI**

A. Identitas

Nama siswa : ALYA MASTICIA

Kelas : VIII.1 B.1

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan media pembelajaran matematika menggunakan *Prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berilah tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	S	Setuju
4	SS	Sangat Setuju

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang menggunakan media pembelajaran ini				✓
2.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini, saya tertarik untuk belajar secara mandiri			✓	
3.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran ini			✓	
4.	Menggunakan media pembelajaran ini, membuat belajar matematika lebih menyenangkan			✓	
5.	Media pembelajaran yang ditampilkan terlihat membosankan		✓		
6.	Saya fokus saat media pembelajaran ditampilkan			✓	
7.	Menggunakan media pembelajaran ini dapat membantu saya memahami materi Relasi dan fungsi			✓	
8.	Ketika saya tidak mengerti dengan materi yang ada di media pembelajaran setelah mempelajarinya, saya akan menanyakan kepada guru atau teman			✓	

9.	Ketika ada teman yang kebingungan dan bertanya mengenai materi dari media pembelajaran, saya langsung membantunya			✓	
10.	Saya sangat cepat memahami materi Relasi dan fungsi saat menggunakan media pembelajaran			✓	
11.	Saya antusias belajar matematika menggunakan media pembelajaran ini			✓	
12.	Pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran ini hanya akan membuang waktu	✓			
13.	Jika ada yang kurang mengerti dengan penjelasan di media, akan saya tanyakan sampai paham			✓	
14.	Saya tidak peduli jika saya tidak mengerti dengan materi yang ada pada media pembelajaran		✓		
15.	Saya termotivasi untuk memahami materi Relasi dan Fungsi menggunakan media ini			✓	



Lampiran 7

Persuratan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 1268 /In.19/FTIK/HM.01/07/2022

Palopo, 01 Juli 2022

Lampiran :-

Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab. Luwu
di -
Belopa

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa mahasiswa (i) kami, yaitu :

Nama	: Nurastuti kamaruddin
NIM	: 18 0204 0088
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Semester	: VIII (Delapan)
Tahun Akademik	: 2021/2022

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi pada lokasi di SMP Negeri 3 Bajo dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Prezi untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo"**. Untuk itu kami mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan menerbitkan Surat Izin Penelitian.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Dr. Nurdin K, M.Pd.
NIP 19681231 199903 1 014



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpun : (0471) 3314115

Nomor : 366/PENELITIAN/07.09/DPMTSP/III/2022
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : ***Izin Penelitian***

Kepada
Yth. Ka. SMP Negeri 3 Bajo
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo :
1228/In.19/FTIK/HM.01/07/2022 tanggal 01 Juli 2022 tentang permohonan Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Nurastuti Kamarudidn
Tempat/Tgl Lahir : Balabatu / 07 November 2001
Nim : 18 0204 0088
Jurusan : Tadris Matematika
Alamat : Dsn. Bungadidi
Desa Boneposi
Kecamatan Latimojong

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan
"Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN PREZI UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAJO**

Yang akan dilaksanakan di SMP NEGERI 3 BAJO, pada tanggal 30 Agustus 2022 s/d 30 Oktober
2022

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan
ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 30 Agustus 2022
Kepala Dinas

Dns. H. RAHMAT ANDIPARANA
Pangkat : Pembina Tk. I IV/b
NIP : 19641231 199403 1 079

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa;
2. Kepala Kesbangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa;
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo;
4. Mahasiswa (i) Nurastuti Kamarudidn;
5. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 3 BAJO

Alamat : Jl. Laudu Desa Pangli Kec. Bajo Kab. Luwu Kode Pos 91995

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 061/Dikbud/SMPN.3/KP/X/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SUDIRMAN, S.Pd
NIP : 1971101 199103 1 011
Pangkat/Gol : Pembina/IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Bajo
Alamat : Desa Pangli Kec. Bajo Kab. Luwu

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa Saudari,

Nama : NURASTUTI KAMARUDDIN
NIM : 18 0204 0088
Tempat Tanggal Lahir : Balabatui, 07 Nopember 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Tadris Matematika
Pekerjaan : Mahasiswa IAIN Palopo
Alamat : Dsn Bungadidi Desa Boneposi Kec. Latimojong

Benar telah melakukan penelitian di sekolah SMP Negeri 3 Bajo untuk keperluan menyusun karya ilmiah (skripsi) yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN PREZI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAJO**". Dari tanggal 30 Agustus 2022 s/d 30 Oktober 2022.

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pangli, 17 Oktober 2022





Lampiran 8

Dokumentasi Penelitian

DAFTAR NAMA SISWA

No	Nama Siswa	Kelas
1	Airin	VIII.1
2	Alya Masnur	VIII.1
3	Alief Betran	VIII.1
4	Azand Fais	VIII.1
5	Alfaiz Gunawan	VIII.1
6	Gafur Sanggola	VIII.1
7	Hariani	VIII.1
8	Inaya Idris	VIII.1
9	Isma Darwanti	VIII.1
10	Indah Khairin Ibrahim	VIII.1
11	Irfan Yahya	VIII.1
12	Melati Musfira	VIII.1
13	Nindi Rustam	VIII.1
14	Parhan	VIII.1
15	Padil	VIII.1
16	Rehan Rasding	VIII.1
17	Revan Anwar	VIII.1
18	Rehan Anwar	VIII.1
19	Sahrul	VIII.1
20	Syahrul Mubaraq	VIII.1
21	Sani Ramadhani	VIII.1
22	Veny Rahanuddin	VIII.1

Wawancara Dengan Guru Matematika SMP Negeri 3 Bajo



Wawancara dengan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Bajo



Uji Coba Media Pembelajaran



Penyebaran Angket Minat Belajar Sebelum Menggunakan Media





Penyebaran Angket Minat Belajar Setelah Menggunakan Media







RIWAYAT HIDUP

Nurastuti Kamaruddin, lahir di Balabatu pada tanggal 7 November 2001. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari pasangan seorang ayah yang bernama Kamaruddin dan ibu yang bernama Rusnaini. Peneliti berasal dari Desa Boneposi,

Kecamatan Latimojong, Kabupaten Luwu. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2012 di SDN 37 Balabatu. Kemudian ditahun yang sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 1 Bajo hingga tahun 2015. Kemudian di tahun yang sama melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bajo (SMA Negeri 5 Luwu) hingga tahun 2018, peneliti melanjutkan pendidikan dibidang yang ditekuninya, yaitu Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Contact person peneliti: nurastuti504@gmail.com