

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
FILM KARTUN MATEMATIKA PADA MATERI
BANGUN RUANG DI KELAS VIII**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Labuhanbatu



OLEH :

TUTI ANDRIANI
015.042.00.031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LABUHANBATU
RANTAUPRAPAT
2019**

LEMBAR PENGESAHAN/PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI : PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL FILM KARTUN MATEMATIKA PADA
MATERI BANGUN RUANG DI KELAS VIII

NAMA : TUTI ANDRIANI

NPM : 015.042.00.031

PRODI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Disetujui Pada Tanggal : 10 Agustus 2019

Pembimbing I

Pembimbing II

(Nurlia Ariani Harahap,S.Pd.,M.Pd)

NIDN : 0115028801

(Rohani S.Pd.,M.Pd)

NIDN : 0130108702

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI

JUDUL SKRIPSI : PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL FILM KARTUN MATEMATIKA PADA
MATERI BANGUN RUANG DI KELAS VIII

NAMA : TUTI ANDRIANI

NPM : 015.042.00.031

PRODI : PENDIDIKAN MATEMATIKA

Telah Diuji Dan Dinyatakan Lulus Dalam Ujian Sarjana
Pada Tanggal 31 Juli 2019

TIM PENGUJI

Penguji I (Ketua)

Nama :Suriyani, S.Pd.I.,M.Pd
NIDN : 0131058801

Tanda Tangan

.....

Penguji II (Anggota)

Nama : Nurlina Ariani Harahap, S.Pd.,M.Pd
NIDN : 0115028801

.....

Penguji III (Anggota)

Nama : Rohani, S.Pd.,M.Pd
NIDN : 0108128802

.....

Rantauprapat, 31 Juli 2019

**Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Ka, Program Studi
Pendidikan Matematika**

**(Halimah Sakdiah Boru Gultom, M.Pd)
NIDN 0120018601**

**(Suriyani, S.Pd.I., M.Pd)
NIDN 0131058801**

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Tuti Andriani
NPM : 015.042.00.031
Judul Skripsi : Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Film Kartun Matematika Pada Materi Bangun Ruang di Kelas VIII

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Labuhanbatu adalah hasil karya tulis penulis sendiri. Semua kutipan maupun rujukan dalam penulisan skripsi ini telah penulis cantumkan sumbernya dengan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jika di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya penulis atau plagiat, penulis bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang disandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Rantauprapat, 10 Agustus 2019
Yang Membuat Pernyataan,

Materai Rp 6.000

Tuti Andriani
015.042.00.031

Abstrak

Andriani, Tuti. (2019), “peningkatan minat belajar matematika siswa melalui media pembelajaran audio visual film kartun matematika pada materi bangun ruang di kelas VIII” .*Skripsi*.Rantauprapat: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Labuhanbatu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika di SMP Swasta Pemda Rantauprapat. Bentuk desain pre-eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah One-Shot Case Study. Berdasarkan 2 kelas yang ada di SMP Swasta Pemda Rantauprapat, satu kelas akan menjadi kelas *eksperimen* sebanyak 30 orang yang berasal dari kelas VIII-B SMP Swasta Pemda Rantauprapat. Adapun metode yang digunakan peneliti dalam teknik pengumpulan data berupa kuesioner atau angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan media pembelajaran audio visual film kartun matematika. Hasil penelitian setelah mengumpulkan data melalui angket hasil yang didapat adalah untuk kategori *tinggi* berjumlah 18 siswa dan untuk kategori *rendah* mendapatkan 12 siswa. Dan untuk kategori *rendah* hasilnya 0. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika pada materi bangun ruang memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan karena terdapat gambar, animasi dan suara. Hal ini juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika ini dapat membantu memahami materi. Maka dari penjabaran tersebut dapat dilihat peningkatan terhadap minat belajar matematika siswa melalui media pembelajaran audio visual film kartun matematika. Karena dari hasil kategori yang didapat per siswa memiliki kategori *tinggi* jauh lebih banyak

Kata kunci :*minat belajar matematika siswa*, media pembelajaran audio visual film kartun matematika.

Abstract

**Andriani, Tuti. (2019), "an increase in students' interest in learning mathematics through the media of learning audio visual cartoons of mathematical films on the material of building space in class VIII".
Description.**

This study aims to determine the increase in students' interest in learning mathematics by using the audio visual learning media of cartoon film mathematics in the Private Middle School Regional Government Center. The form of pre-experimental design conducted in this study is the One-Shot Case Study. Based on 2 classes in the Rantauprapat Regional Government Private Junior High School, one class will be an experimental class of 30 people from class VIII-B Rantauprapat Regional Government. The method used by researchers in data collection techniques in the form of questionnaires or questionnaires is used to measure the level of student interest in participating in mathematics learning activities by applying audio-visual media for learning cartoon mathematical films. The results of the study after collecting data through a questionnaire results obtained were for the high category totaling 18 students and for the low category getting 12 students. And for the low category the result is 0. Based on the results of the analysis it can be concluded that learning using audio visual media learning cartoon mathematical films on the material of building space has an interesting and pleasing appearance because there are pictures, animations and sounds. It also states that learning using the audio visual learning media of this cartoon mathematical film can help understand the material. So from the elaboration, it can be seen an increase in students' interest in learning mathematics through audio visual media learning cartoon mathematical films. Because from the results of the categories obtained per student has a lot more high categories

Keywords: students' interest in studying mathematics, audio visual learning media, cartoon film in mathematics.

KATA PENGANTAR

Assalamua'alaikum WarahmatullahiWabarakatuh

Dengan mengucapkan Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan guna melengkapi dan memenuhi syarat-syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Labuhanbatu.

Dalam penulisan proposal penelitian ini saya menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun tekad usaha, bantuan dari berbagai pihak dan ridho Tuhan Yang Maha Esa. Saya banyak menerima bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu saya banyak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Amarullah Nasution, SE, MBA selaku ketua Universitas Labuhanbatu.
2. Ibu Halimah Sakdiah Boru Gultom, S.Pd.,M.Pd selaku Dekan FKIP Labuhanbatu.
3. Ibu Suryani, S.Pd.I.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Labuhanbatu.
4. Ibu Nurlina Ariani Harahap, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Rohani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II.
5. IbuSuryani, S.Pd.I.,M.Pd selaku Dosen Penguji.
6. Sri Hariati Puji Ningsih dam Ayu Suliani sahabatku yang telah bersedia meluangkan seluruh waktu dan tenaganya untuk menemani setiap hari dalam

pengerjaan skripsi ini dan yang selalu member semangat dan dorongan disaat mulai lelah.

7. Teman-teman Seperjuangan Pendidikan Matematika Angkatan 2015 yang telah berjuang bersama selama 4 tahun.

Terima kasih saya sampaikan kepada keluarga yang memberikan dorongan, dan yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik saya dari kecil hingga saya dapat menyelesaikan proposal penelitian ini, serta seluruh keluarga saya yang telah banyak memberikan bantuan moril mau pun materil serta doa demi kesuksesan saya.

Rantauprapat, 10 Agustus 2019

Penulis

TutiAndriani

NPM. 015.00.042.00.031

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Tuti Andriani, lahir pada tanggal 18 Februari 1997 di Tubiran. Penulis merupakan anak pertama Dari dua bersaudara pasangan suami istri Bapak Supono Dan Ibu Paini. Penulis berdomisili di Dusun VI Desa Tubiran Kec. Marbau Kab. Labuhanbatu Utara.



Ada pun riwayat pendidikan yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut :

1. TK lulus pada tahun 2003.
2. SDN 112330 Tubiran lulus pada tahun 2009.
3. SMP Negeri 2 Marbau lulus pada tahun 2012.
4. SMA Negeri 1 Merbau lulus pada tahun 2015.

Setelah lulus SMA penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Labuhanbatu di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Matematika. Sampai dengan penulisan skripsi peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Universitas Labuhanbatu (ULB).

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	13
--------------------------	----

2.1.1. Media Pembelajaran	13
2.1.2. Media Film Kartun Matematika	16
2.1.3. Minat Belajar Siswa.....	18
2.2 Penelitian yang Relevan	22
2.3 Kerangka Berpikir	24
2.4 Hipotesis Penelitian	26

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.1.1 Tempat Penelitian	27
3.1.2 Waktu Penelitian.....	27
3.2 Desain Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel	28
3.4 Variabel Penelitian	29
3.5 Prosedur Penelitian.....	29
3.6 Instrumen Penelitian.....	30
3.7 Teknik Pengumpulan data.....	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	35
a. Skala Likert	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	39
4.2 Deskriptif Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa.....	46

4.3 Pembahasan Penelitian.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1. Kesimpulan	58
5.2. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
Lampiran

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Rekapitulasi Waktu Penelitian	26
Tabel 4.1 Kategori Nilai Minat Siswa.....	33
Tabel 4.2 Rekapitulasi Niai Angket Per Siswa.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Angket Minat Belajar	L-1
Lampiran 2. Perhitungan jumlah skor per siswa	L-2
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian	L-3

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu Negara. Pembaharuan di bidang pendidikan harus terus menerus dilaksanakan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian menuntut para pendidik untuk menyesuaikan pengajarannya pada perkembangan tersebut.

Proses pendidikan memerlukan pembinaan secara terkoordinasi dan terarah yang diharapkan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal sehingga tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar mengajar yang diharapkan bagi siswa dimana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib disekolah sudah mulai diajarkan sejak siswa berada dikelas 1. Hal ini menunjukkan pentingnya pembelajaran matematika bagi siswa hingga perlu diajarkan sejak dini. Martin (dalam Sundayana, 2015), mengemukakan bahwa meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Para siswa

sering kali begitu tegang menghadapi pelajaran matematika. Bahkan tidak sedikit dari mereka menjadi hilang kepercayaan saat menghadapi pelajaran yang paling mereka takuti yakni matematika. Hal ini disebabkan karena mereka sering mendengar bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan abstrak. Selain itu, masih banyak guru yang semakin menambah ketidaksukaan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Salah satu diantaranya dikarenakan kreativitas guru yang masih minimal. Sehingga belum dapat membuat siswa tertarik terhadap pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu bidang pengajaran yang harus mengalami pembaharuan menuju perbaikan. Dalam pengajaran matematika di sekolah-sekolah terdapat masalah-masalah yang perlu diperbaiki. Kenyataan-kenyataan berikut menunjukkan bahwa pengajaran matematika perlu diperbaiki. Begitu halnya dengan hasil belajar terutama dalam bidang pengetahuan matematika, hasil belajar matematika siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa terhadap pelajaran matematika yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan selama proses belajar mengajar yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang dapat dilihat dari nilai matematika dan kemampuannya dalam memecahkan masalah-masalah matematika. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar (faktor internal) dan ada pula dari luar dirinya (faktor eksternal). Untuk itu siswa harus memiliki pengalaman belajar yang baik selama proses belajar mengajar yang dilakukan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Swasta Pemda Rantauprapat, terdapat kondisi

kelas yang kurang mendukung, hingga menyebabkan hasil belajar matematika rendah, salah satunya adalah rendahnya minat belajar matematika siswa dalam pelajaran matematika. Dari hasil wawancara kepada siswa, bahwa siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, sehingga siswa cenderung kurang bersemangat saat pembelajaran matematika dimulai. Selain itu menurut penuturan guru, siswa cenderung tidak betah saat pembelajaran matematika berlangsung, terbukti dengan rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII pada ujian tengah semester tahun ajaran 2018/2019 pada semester ganjil SMP Swasta Pemda Rantauprapat dengan rata-rata nilai matematika siswa hanya mencapai 61,45. Hal tersebut mengidentifikasi siswa memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran matematika. Kurangnya minat belajar tersebut juga ditunjukkan dengan kurangnya perhatian dan keaktifan siswa saat pembelajaran matematika berlangsung.

Apabila mengkaji secara mendalam terhadap masalah tersebut, hal ini bukan merupakan kesalahan peserta didik semata melainkan disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya faktor pendidik seperti pendidik yang belum menguasai hakikat pembelajaran matematika, sarana dan prasarana yang tersedia, strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan serta media pembelajaran yang tepat. Hasil belajar sangat ditentukan sekali oleh keberhasilan siswa dalam belajar. Namun keberhasilan tersebut tidak hanya ditentukan oleh faktor siswa saja, tetapi juga oleh faktor di luar siswa, antara lain adalah faktor guru.

Perkembangan media atau alat bantu proses pembelajaran untuk memahami konsep dasar matematika telah banyak mengalami perkembangan, terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Kegiatan pembelajaran yang

masih bersifat konvensional akan berdampak pada kejenuhan siswa dan pemahaman konsep dasar yang tidak maksimal. Sentuhan teknologi yang masih sangat kurang membuat guru dan sekolah kurang kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik. Kurangnya kemampuan guru dalam merancang proses pembelajaran matematika melalui pemanfaatan IT dapat berdampak pada rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik (Djamarah, 2010). Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dan siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan menggunakan bantuan media.

Penggunaan media yang tepat memang sangat diperlukan dalam pembelajaran. Pendidik melakukan upaya sesuai tugas dan tanggung jawabnya dalam mendidik dan membelajarkan dalam rangka membangkitkan minat peserta didik agar lebih menyukai mata pelajaran matematika. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik yakni melalui penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang akan digunakan adalah media pembelajaran audio visual film kartun matematika pada materi bangun ruang sesuai dengan materi pembelajaran tentang sifat-sifat bangun ruang sederhana yang akan di aplikasikan kedalam film kartun matematika.

Dalam kutipan hasil penelitian oleh Hikmah (2017) dengan judul “Pengembangan Multimedia (audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang”, Multimedia audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan lebih baik, karena meliputi kedua jenis media audio dan visual. Materi pembelajaran yang bersifat abstrak menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi kurang jelas sehingga perlu adanya visualisasi materi yang abstrak menjadi lebih konkrit, (Julianti, 2014). Dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran khususnya matematika, diharapkan dengan adanya media audiovisual pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Suleiman (Rahmawati, 2013) media audiovisual memiliki beberapa kelebihan antara lain Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru; Dapat menghindarkan salah pengertian; Mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang materi yang dipelajari; Pengertian yang didapat atau pembelajaran akan lebih bermakna. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa akan bertahan lama. Dalam jurnal Nurul Hikmah memiliki kesimpulan bahwa Media audiovisual pada materi bangun ruang memiliki kualitas baik, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli media sebesar 85.26%, ahli materi sebesar 87.37% masuk dalam kriteria sangat layak.

Selain itu guru juga kesulitan dalam mencari media pembelajaran audiovisual yang dapat mengilustrasikan permasalahan tersebut untuk diamati oleh siswa. Salah satu media pembelajaran audiovisual yang dapat mengilustrasikan permasalahan berbentuk cerita adalah film kartun

matematika. Film kartun dibuat dari gambar-gambar ilustrasi yang dibuat satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga ketika diputar rangkaian gerak dalam gambar itu muncul sebagai satu gerakan film dalam jurnal (Jannah, Edrizon 2014) "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film Kartun". Penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran matematika dianggap mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran tersebut. Film kartun merupakan salah satu media audio-visual yang sangat digemari pada usia anak-anak ataupun remaja. Kartun sangat mempunyai kemampuan yang besar dalam menarik perhatian bahkan mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun juga merupakan satu bentuk visual dengan minat kanak-kanak boleh digunakan oleh guru dalam pengajaran. Penggunaan visual telah lama diketahui berkeupayaan merangsang pembelajaran.

Film kartun ini mampu merangsang daya imajinasi anak sehingga memberikan kesan mendalam yang tahan lama. Selain itu, film kartun juga memiliki kemampuan yang besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan juga tingkah laku anak. Hal ini dikarenakan film kartun biasanya menggunakan karakter yang mudah disukai anak, sehingga kerap kali anak-anak tersebut menjadi tokoh kartun idolanya sebagai contoh perilaku dalam aktivitas bermainnya. Kartun merupakan suatu bahan yang sangat populer dan digemari oleh segenap lapisan pembaca atau penonton. Malah kartun dianggap sebagai satu wahana yang menghibur dan bisa meredakan ketegangan emosi manusia. Menyadari betapa populernya kartun di kalangan audiens, maka kartun sesuai untuk diterapkan dalam arena pendidikan. Disamping berfungsi sebagai hiburan, kartun dapat membawa pembaca berfikir sejenak untuk menjadi

lebih peka terhadap perkembangansemasa.Pembelajaran matematika dengan kartun matematikasecara umum lebih menyenangkan daripada pembelajaranbiasa sehingga belajar lebih efektif dan siswa termotivasiuntuk meningkatkan prestasi dalam belajar matematika.

Berdasarkan permasalahan diatas, menggugah penulis untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul: “Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran AudioVisual Film Kartun Matematika Pada Materi Bangun Ruang di Kelas VIII SMP Swasta Pemda Rantauprapat Tahun Ajaran 2018/2019”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya minat belajar matematika di SMP Swasta Pemda Rantauprapat.
3. Rendahnya nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII pada ujian tengah semester tahun ajaran 2018/2019 pada semester ganjil SMP Swasta Pemda Rantauprapat hanya mencakup 61,45.
4. Kurangnya minat belajar siswadipengaruhi juga dengan kurangnya perhatian dan keaktifan siswa saat pembelajaran matematika
5. Guru kurang memanfaatkan sarana prasarana disekolah untuk media pembelajaran kepada siswa SMP swasta Pemda Rantauprapat.

6. Terbatasnya media pembelajaran matematika yang ada di SMP swasta Pemda Rantauprapat.
7. Guru membutuhkan media pembelajaran matematika audio visual film kartun matematika untuk membantu pembelajaran di SMP swasta Pemda Rantauprapat.

1.3. Batasan Masalah

Banyak hal yang menyebabkan siswa mengalami masalah dalam belajar. Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada penelitian ini, yaitu minat belajar matematika siswa, media pembelajaran audiovisual film kartun matematika dan materi bangun ruang khususnya di kelas VIII SMP Swasta Pemda Rantauprapat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

Adakah peningkatan minat belajar matematika siswa melalui media pembelajaran audiovisual film kartun matematika daripada melalui pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran audio visual film kartun matematikapada materi bangun ruang di kelas VIIISMP Swasta Pemda Rantauprapat tahun ajaran 2018/2019?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui Adakah peningkatan minat belajar matematika siswa melalui media pembelajaran audiovisual film kartun matematika daripada melalui pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran audio visual film kartun matematikapada materi bangun ruang di kelas VIIISMP Swasta Pemda Rantauprapat tahun ajaran 2018/2019?

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Bagi Siswa

Dapat mempermudah siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual film kartun matematika.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru mengenai media pembelajaran dan dapat mengaplikasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru memperoleh pengalaman langsung melalui media pembelajaran audiovisual film kartun matematika.

c. Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif seberapa besar peningkatan minat belajar

matematika siswa melalui media pembelajaran audiovisual film kartun matematika pada materi bangun ruang di SMP Swasta Pemda Rantauprapat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran.

Ditinjau dari segi bahasa, menurut Arsyad (2013) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “perantara”. Sementara ditinjau secara istilah menurut Heinich, dkk (dalam Arsyad, 2013) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan istilah media sebagai sebuah perantara. Media berfungsi untuk menghubungkan sebuah informasi dari satu pihak ke pihak lainnya.

Sementara dalam dunia pendidikan kata “media” disebut dengan media pembelajaran. Arsyad (2013) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dari kedua pengertian tersebut media adalah

alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini dapat berupa alat-alat grafis, visual, elektronik dan audio yang digunakan untuk mempermudah informasi yang disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar untuk menyampaikan pesan, gagasan atau ide yang berupa materi pembelajaran kepada siswa oleh guru.

Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2011) apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a) Memotivasi minat atau tindakan
- b) Menyajikan informasi
- c) Memberi instruksi

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Arsyad (2011) bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut :

- a. Media sebagai sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- b. Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
- c. Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.
- d. Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.

- e. Fungsi disrtibutif, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat di ikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- f. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.

Fungsi dari media pembelajaran dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun media pembelajran yang digunakan adalah media audio visual. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide. Contohnya video animasi, film bersuara, film kartun, dan televise.

Media pembelajaran audio visual memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu (1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) mempelajari buku petunjuk penggunaan media, (3) menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media audio visual, guru perlu mempertimbangkan seperti (1) memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan, (2) menjelaskan tujuan yang akan dicapai, (3) menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (4) menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.

c. Tindak lanjut

Aktivitas ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual. Di samping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang bisa dilakukan di antaranya diskusi, observasi, eksperimen, latihan dan tes adaptasi dari Sumarno (2011, Blog *elearning-unesa.ac.id*).

2.1.2. Media Film Kartun Matematika

Media film kartun matematika adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah film yang bergerak. Media film kartun dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses. Salah satu keunggulan media film kartun adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media film kartun merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran film kartun matematika dengan bantuan komputer sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan dapat menambah kesan realisme. Penggunaan film kartun matematika tidak terlepas pada peran alat bantu komputer. Media film kartun matematika dapat diperoleh melalui grafiks tiga dimensi atau dua dimensi. Media film kartun matematika merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk merangsang minat dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran khususnya matematika, diharapkan dengan adanya media audiovisual pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Berbagai macam media yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa agar meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan media pembelajaran audiovisual film kartun matematika. Penggunaan media film kartun matematika dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media film kartun matematika dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Berikut Kelebihan dan kekurangan media animasi:

a. Kelebihan media animasi

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan respon belajar siswa, meningkatkan

pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Sedangkan menurut Reiber menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

b. Kekurangan media animasi

Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

2.1.3. Minat Belajar Siswa

Setiap manusia mempunyai kecenderungan untuk selalu berinteraksi dengan sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya. Apabila sesuatu itu memberikan rasa senang dan merasa bermanfaat bagi dirinya, kemungkinan seseorang akan berminat terhadap sesuatu itu. Minat merupakan salah satu faktor psikis yang membantu dan mendorong individu dalam memberikan rangsangan terhadap suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Sedangkan pengertian belajar ialah Menurut Whittaker, (dalam Djamarah, 2011) merumuskan bahwa belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Demikian pula menurut Djamarah (2011) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Demikian pula menurut Khodijah (2014) belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relative permanen. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah perubahan dalam diri pelajarnya yang berupa, pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan minat belajar ialah sesuatu yang timbul apabila individu tertarik kepada suatu hal yang mereka anggap penting bagi dirinya dan dapat memenuhi kebutuhan yang mereka inginkan. Susanto (2013) berpendapat bahwa minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan menurut Alya (2009) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, serta keinginan. Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada sesuatu objek atau menyenangkan sesuatu objek. Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Hansen (dalam Susanto, 2013) menyatakan bahwa minat belajar siswa erat

hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.

Minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal:

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan (Syah, 2011)

b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas dan keadaan lingkungan.

Minat merupakan kekuatan yang mendorong seseorang dalam memberi perhatian terhadap suatu kegiatan tertentu, sehingga adanya keinginan untuk berbuat atau melakukan sesuatu sesuai keinginannya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal yang dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Indikator minat ada empat, yaitu sebagai berikut menurut Slameto (2010) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

a. Perasaan Senang

Apabila siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya, senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan guru.

c. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

d. Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Untuk menimbulkan minat belajar siswa seorang guru atau pendidik harus mampu mengembangkan bahan ajar untuk menarik minat belajar siswa, seperti penggunaan media pembelajaran mampu mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Minat siswa yang meningkat mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media pembelajaran ini siswa dapat memahami permasalahan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran karena sebuah media merupakan suatu perantara yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru ataupun siswa. Guru terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dan siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan menggunakan bantuan media. Dari uraian dari beberapa ahli tentang minat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa suka atau keinginan akan suatu obyek pada suatu hal, dan keinginan untuk mencapai atau mempelajari obyek karena sesuai dengan kebutuhannya dan memuaskan keinginan jiwanya sehingga dapat mempengaruhi apa yang ada dalam dirinya sendiri, pengetahuan dan keterampilannya.

2.2. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Megan Antropa Legendari, serta Hendri Raharjo yang berjudul “Pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok bangun ruang kubus dan balok kelas VIII di SMP N 1 Ciledug” pada tahun 2016 menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil rata-rata respon siswa terhadap media yang dibuat mendapatkan skor sebesar 80% (Cukup) untuk kualitas

rekayasa perangkat lunak, 85,7% (Baik) untuk kualitas Desain pembelajaran dan 81,5% (Cukup) untuk kualitas komunikasi Visual. Sehingga secara keseluruhan menunjukkan presentase 87% (Baik) dan 82,4% (Cukup). Maka bahan ajar berbasis audio visual sudah layak digunakan meskipun ada sedikit revisi.

2. Hasil penelitian yang telah dilakukan Nurul Hikmah dengan judul “Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD” tahun 2017 menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang ditunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh dosen ahli media sebesar 85,26% dan ahli materi sebesar 87,37% masuk dalam kriteria sangat layak.
3. Hasil penelitian Zaharatul Jannah, Edrizon dalam judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film Kartun Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk SMP kelas VIII” tahun 2014 menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis film kartun yang dikembangkan mendapatkan respon positif sebesar 97,5% secara keseluruhan media pembelajaran berbasis film kartun yang dikembangkan mendapat respon positif sebesar 95,9%. Sehingga pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis film kartun untuk siswa SMP kelas VIII dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif ini adalah positif.

4. Hasil penelitian oleh Erlando Doni Sirait dalam judul penelitian “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika” tahun 2016 memiliki hasil penelitiannya yaitu terdapat hubungan antara minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa SMP Negeri 160 Jakarta. Berdasarkan perhitungan atau analisis data di atas terlihat adanya pengaruh langsung yang signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar matematika sebesar 0,706. Angka ini relatif kuat, karena dapat diartikan sebagai hubungan yang signifikan, ditambah lagi dengan kontribusi yang diberikan oleh variabel minat belajar terhadap peningkatan prestasi belajar matematika yaitu sebesar 49,8%. Yang artinya, 49,8% prestasi belajar matematika siswa dipengaruhi oleh minat belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

2.3. Kerangka Berpikir

Minat siswa merupakan salah satu metode dalam pembelajaran. Minat siswa ini bertujuan agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik atau efektif, diharapkan dengan menggunakan media audiovisual film kartun matematika siswa akan lebih aktif dan tertarik dalam belajar matematika.

Kemajuan dan perkembangan teknologi informasi demikian pesat sehingga berpengaruh pada munculnya berbagai jenis kegiatan berbasis pada teknologi terutama teknologi yang dimanfaatkan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sudah dimulai sejak lama. Pembelajaran sebagai salah satu produk teknologi, mengalami kemajuan seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi dapat

membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna.

Masalah dalam pembelajaran matematika adalah kesulitan dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Kebanyakan siswa hanya menghafal daripada memahami. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya minat dan respon siswa pada saat pembelajaran yang disebabkan kurang menariknya media belajar. Maka dari itu, penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran.

Salah satu media yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual. Penggunaan media audiovisual yaitu, suatu alat perantara/penyampai pesan yang terdiri dari suara dan gambar. Media audiovisual juga berkemampuan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Media audiovisual yang dapat digunakan adalah dengan pemanfaatan media film kartun matematika, hal itu disebabkan karena media film kartun matematika dapat menjelaskan materi yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit, memberikan jembatan visual bagi siswa serta dapat di ulang jika perlu.

Pada berbagai jenjang pendidikan terutama pada pendidikan menengah pertama (SMP) terdapat materi-materi matematika yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa, maka di perlukan kreativitas guru untuk menyajikan pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Kehadiran media film kartun dalam pembelajaran matematika sangat mendukung proses penyampaian berbagai informasi dari guru ke siswa. Media film kartun matematika juga diketahui dapat meningkatkan pemahaman dan

kemampuan berpikir siswa, hal itu disebabkan media film kartun matematika memiliki pengaruh positif terhadap minat siswa serta hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media video animasi diduga berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

2.4. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoritis dan penyusunan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian ini adalah:

a. H_0 : “Tidak ada peningkatan minat belajar matematika siswa melalui media pembelajaran audiovisual film kartun matematika daripada melalui pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran audio visual film kartun matematika pada materi bangun ruang di kelas VIII SMP Swasta Pemda Rantauprapat tahun ajaran 2018/2019”.

H_a : “Adanya peningkatan minat belajar matematika siswa melalui media pembelajaran audiovisual film kartun matematika daripada melalui pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran audio visual film kartun matematika pada materi bangun ruang di kelas VIII SMP Swasta Pemda Rantauprapat tahun ajaran 2018/2019”

b. Hipotesis Statistik :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMP Swasta Pemda Rantauprapat, yang berlokasi di jalan Bina Raga No. 12, Desa Siringo-ringo, Kec.Rantau Utara, Kab.Labuhanatu, Provinsi Sumatera Utara.

3.1.2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan dimulai pada tanggal 04 Maret 2019 disemester genap tahun akademik 2018/2019. Penelitian diadakan sebanyak 2 kali pertemuan.

Tabel 3.1
Rekapitulasi Waktu Penelitian

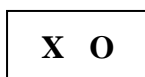
No	Kegiatan	Bulan (2018 – 2019)								
		Nop	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Tahap Persiapan Penelitian									
	a. Penyusunan dan Pengajuan Judul									
	b. Pengajuan Proposal									

	c. Perijinan Penelitian									
2.	Tahap Pelaksanaan									
	a. Pengumpulan Data									
	b. Analisis Data									
3.	Tahap Penyusunan Laporan									

3.2. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah menggunakan pre eksperimen. Desain pre eksperimen adalah kelompok tunggal, dan tidak ada kelompok kontrol. Bentuk desain pre-eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah One-Shot Case Study. Menurut pendapat Sugiyono (2012) “ One-Shot Case Study adalah merupakan desain penelitian yang terdiri dari satu kelompok yang diberi treatment/perlakuan yang kemudian mengobservasi hasil tersebut”.

Paradigma dalam penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan seperti berikut :



keterangan : X : Treatment yang diberikan

Sumber Sugiyono (2012)

O : Angket

Pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran audio visual film kartun matematika, sedangkan Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai Posttest.

3.3. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Swasta Pemda Rantauprapat tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 60 siswa.

Berdasarkan 2 kelas yang ada di SMP Swasta Pemda Rantauprapat, satu kelas akan menjadi kelas *eksperimen* sebanyak 30 orang yang berasal dari kelas VIII-B SMP Swasta Pemda Rantauprapat dengan menggunakan *media pembelajaran audio visual film kartun matematika*.

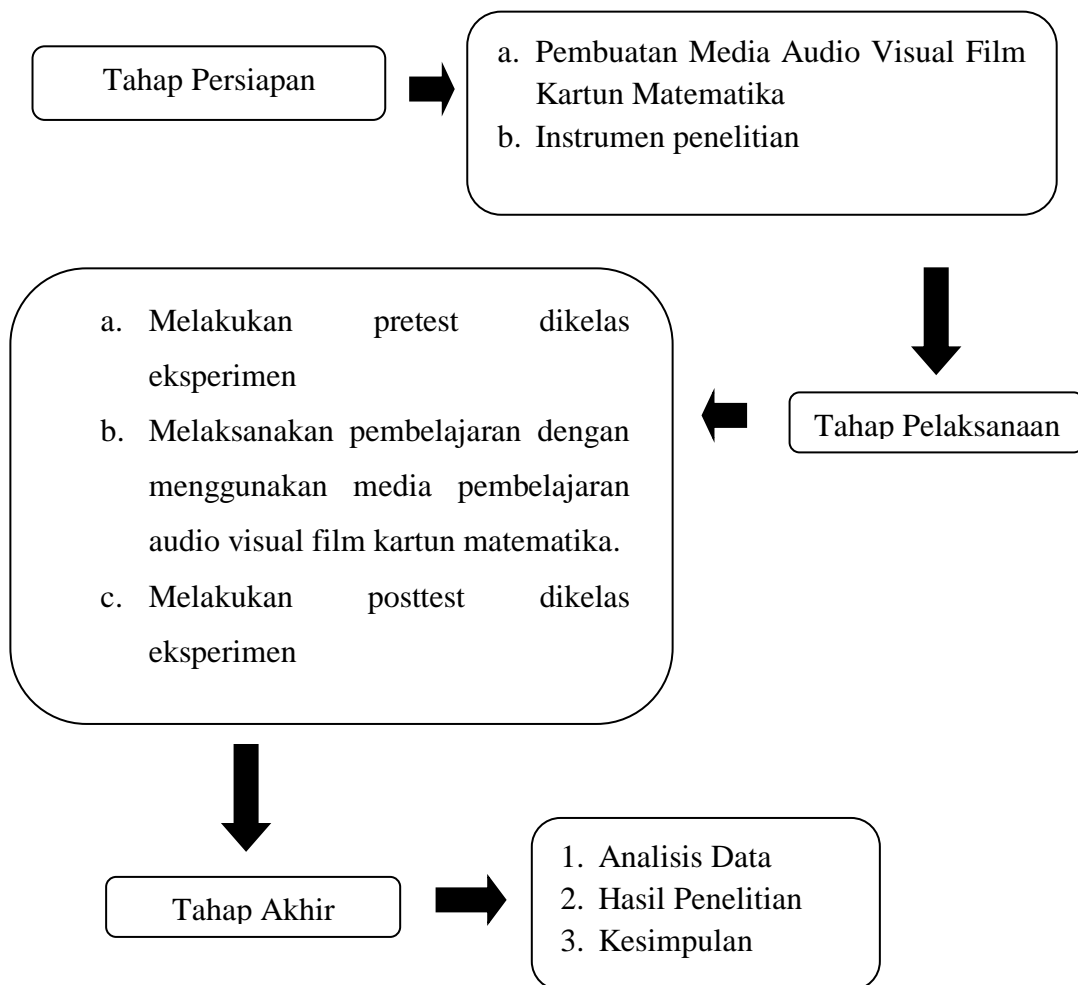
3.4. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

1. Variabel bebas: media pembelajaran audio visual film kartun matematika
2. Variabel terikat: minat belajar matematika siswa

3.5. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah pada setiap prosedur penelitian dapat dilihat lebih jelas pada bagan dibawah ini :



3.6. Instrumen Penelitian

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh minat siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika.

3.8. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan peneliti dalam teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Angket

Kuesioner atau angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dengan menerapkan media pembelajaran audio visual film kartun matematika.

3.9. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yaitu suatu teknik analisis yang penganalisaannya dengan perhitungan, karena berhubungan dengan angka, yaitu dari hasil kousioner (angket) yang diberikan. Penganalisaannya dilakukan dengan menganalisis dan menghitung hasi kousioner(angket) pada kelas eksperimen yang dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *audio visual film kartun matematika*. Untuk data kuantitatif dari hasil pemberian angket dilakukan analisis sebagai berikut. Uji persyaratan statistik terlebih dahulu sebagai dasar untuk pengujian hipotesis yaitu : untuk angket dilakukan penghitungan melakukan Skala yaitu Skala Likert.

a. Skala Likert

Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan dan diikuti oleh lima respons yang menunjukkan tingkatan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata, misalnya:

- a. Sangat setuju
- b. Setuju
- d. Tidak setuju
- e. Sangat tidak setuju

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya:

- | | |
|---|---|
| a. Setuju/selalu/sangat positif diberi skor | 4 |
| b. Setuju/sering/positif diberi skor | 3 |
| c. Tidak setuju/hampir tidak pernah diberi skor | 2 |
| d. Sangat tidak setuju/tidak pernah diberi skor | 1 |

Instrumen yang menggunakan skala Likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda.

Untuk menghitung hasil angket digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{Skor angket}}{\sum \text{Responden}}$$

Kemudian untuk menghitung interval kelas indicator digunakan rumus sebagai berikut:

$$i = \frac{\text{skor tertinggi angket} - 1}{\text{skor tertinggi angket}}$$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah angket. Data yang dikumpulkan peneliti digunakan untuk mengetahui minat belajar matematika siswa. Langkah pertama dalam pengambilan data adalah dengan memberikan perlakuan atau treatment, dalam hal ini bentuk perlakuan yang diberikan adalah dengan menggunakan media audio visual film kartun matematika terhadap minat belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di SMP swasta Pemda Rantauprapat. Kemudian setelah diberi treatment siswa yang menjadi sampel diberi angket minat belajar matematika siswa untuk di isi sesuai opsi yang dipilih masing-masing siswa sesuai pendapatnya setelah belajar menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika.

4.2 Deskriptif Hasil Angket Minat Belajar Matematika Siswa

Adapun hasil angket minat belajar matematika siswa diperoleh dari pemberian angket minat siswa setelah diberi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika yang terdiri dari 25 butir pertanyaan, yang dapat dikelompokkan menjadi empat kategori yaitu kategori sangat tinggi, kategori tinggi, kategori sedang, kategori rendah. Dengan merujuk pada kriteria hasil angket minat belajar matematika siswa menurut Riduwan (2009). Sebagai berikut :

Tabel 4.1 Kategori Nilai Minat Siswa

Kategori	Rentang
Sangat Tinggi	3,21 – 4,00
Tinggi	2,21 – 3,20
Sedang	1,61 – 2,20
Rendah	1,00 – 1,60

Dalam menganalisis minat belajar matematika siswa digunakan *Skala Likert*. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan *Skala Likert* mempunyai gradasi sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Angket berisi pernyataan yang berkaitan dengan minat belajar matematika siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika. Untuk mengetahui hasil dari angket minat belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Rekapitulasi Niai Angket Per Siswa

No	Nama	Jumlah	Skor Rata-rata	Kategori
1	Adlin Zapier	62	2,00	Sedang
2	Agung Kapyune	65	2,16	Sedang
3	Agung Prayoga	86	2,86	Tinggi
4	Ahmad	67	2,23	Sedang
5	Anggi Syahputra	86	2.86	Tinggi
6	Arvatah Kuswara	59	1,96	Sedang
7	Arya	64	2,13	Sedang
8	Dwi Junita	89	2,96	Tinggi
9	Dwi Zahra	58	1,93	Sedang
10	Gilang Ardiansyah	66	2,2	Sedang
11	Hafizah	62	2,06	Sedang
12	Irsyad	82	2,73	Tinggi

13	Jihan	68	2,26	Sedang
14	Maher	78	2,6	Tinggi
15	Mhd. Nirwan	78	2,6	Tinggi
16	Nisa Aulia	82	2,73	Tinggi
17	Pina	71	2,36	Sedang
18	Rahmah	78	2,6	Tinggi
19	Riska	73	2,43	Sedang
20	Riski Kurniawan	85	2,83	Tinggi
21	Riski	76	2,53	Tinggi
22	Royman	76	2,53	Tinggi
23	Roirul	77	2,56	Tinggi
24	Salwa	77	2,56	Tinggi
25	Sela	65	2,16	Sedang
26	Silvi	82	2,73	Tinggi
27	Serly	80	2,96	Tinggi
28	Sinta Maria	87	2,9	Tinggi
29	Syahril	84	2,8	Tinggi
30	Tony Roy Bangun	84	2,8	Tinggi

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil dari perhitungan angket per siswa jumlah yang di dapat per item memiliki kategori bervariasi sedang dan tinggi, jumlah siswa yang mendapatkan kategori *sedang* berjumlah 12 siswa sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan kategori *tinggi* berjumlah 18 siswa. Maka dari penjabaran tersebut dapat dilihat peningkatan terhadap minat belajar matematika siswa melalui media pembelajaran audio visual film kartun matematika. Karena dari hasil kategori yang didapat per siswa memiliki kategori *tinggi* jauh lebih banyak dibandingkan kategori *sedang*, dan dapat dilihat pada table 4.2 untuk

kategori *rendah* tidak ada muncul, menyatakan bahwa untuk kategori rendah tidak adanya siswa yang mendapatkan hasil dengan kategori *rendah*.

4.3 Hasil Pembahasan Penelitian

Penelitian ini tentang pembelajaran matematika dengan media pembelajaran audio visual film kartun matematika yang dilaksanakan dikelas VIII B SMP Swasta Pemda Rantauprapat. Adapun waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2018/2019 pada bulan Juli. Adapaun materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *bangun ruang*.

Setelah mengumpulkan data melalui angket hasil yang didapat adalah untuk kategori *tinggi* berjumlah 18 siswa dan untuk kategori *rendah* mendapatkan 12 siswa. Dan untuk kategori *rendah* hasilnya 0.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika pada materi bangun ruang memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan karena terdapat gambar, animasi dan suara. Hal ini juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika ini dapat membantu memahami materi. Minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika sangat baik dan mereka juga antusias. Karena siswa dapat menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika ini dirumah dan dapat juga digunakan dimana saja apabila mereka menggunakan laptop.

Penelitian yang telah dilakukan, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan penelitian. Adapun kendala-kendala dalam penelitian adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika belum pernah dilakukan sehingga dalam proses belajar belum maksimal dalam berinteraksi dengan media pembelajaran audio visual film kartun matematika dan menyampaikan pendapatnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada siswa dikelas VIII SMP Swasta Pemda Rantauprapat tahun pembelajaran 2018/2019 diperoleh kesimpulan sebagai berikut : Setelah mengumpulkan data melalui angket hasil yang didapat adalah untuk kategori *tinggi* berjumlah 18 siswa dan untuk kategori *rendah* mendapatkan 12 siswa. Dan untuk kategori *rendah* hasilnya 0. Maka dari penjabaran tersebut dapat dilihat peningkatan terhadap minat belajar matematika siswa melalui media pembelajaran audio visual film kartun matematika. Karena dari hasil kategori yang didapat per siswa memiliki kategori *tinggi* jauh lebih banyak dibandingkan kategori *sedang*, dan dapat dilihat pada table 4.2 untuk kategori *rendah* tidak ada muncul, menyatakan bahwa untuk kategori rendah tidak adanya siswa yang mendapatkan hasil dengan kategori *rendah*.

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika pada materi bangun ruang memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan karena terdapat gambar, animasi dan suara. Hal ini juga menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika ini dapat membantu memahami materi. Minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika sangat baik dan mereka juga antusias. Karena siswa dapat menggunakan media pembelajaran audio visual

film kartun matematika ini dirumah dan dapat juga digunakan dimana saja apabila mereka menggunakan laptop.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan peneliti ingin mengemukakan beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Guru sebaiknya belajar dan lebih memanfaatkan kemampuan dalam bidang teknologi, karena seiring dengan kemajuan teknologi maka dunia pendidikan juga akan membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam penunjang proses pembelajaran.
2. Guru hendaknya dapat menerapkan media pembelajaran audio visual film kartun matematika sebagai media pembelajaran alternative untuk dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.
3. Diharapkan siswa agar lebih aktif lagi dalam setiap proses pembelajaran di sekolah.
4. Bagi sekolah, di harapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk kinerja keguruan dan sebagai masukan untuk memilih media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi matematika di sekolah.
5. Diharapkan ada peneliti selanjutnya untuk mengetahui minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika pada materi bangun ruang dan di sekolah yang lain dan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 1 No.3: 236-246
- Ainina, I.A. 2014. *Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Indonesian Journal of History Education Vol.3 No.1: 40-45
- BERNAS.id. (2017). Peringkat Berapakah Indonesia di TIMSS..(Online), (<https://m.bernas.id/50899-peringkat-berapakah-indonesia-di-timss.html>, diakses 17 Januari 2019).
- Hariyanti, D. Rachmat, B & Murdjito. 2016. *Pemanfaatan Pembelajaran Audio Visual Filkartika (Film Kartun Matematika) Dengan pokok Bahasan Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan.
- Hartanto, A. 2013. *Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dengan Aplikasi Multimedia Interaktif Di SD Negeri Teguhan Sragen*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA: 85-89
- Hikmah, N. 2017. *Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendas Mahakam Vol.2 No.1: 83-90
- Jannah, Z & Edrizon. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Film Kartun Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel untuk SMP Kelas VIII*, Vol.2 No.1: 1-6
- Legendari, M.A & Hendri, R. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus dan Balok Kelas VIII di SMP N 1 Ciledug*, *EduMa* Vol.5 No.1: 70-79

- Rozikin, S. Amir, H & Rohiat, S. 2018. *Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia di SMA N 1 Tebat Karai dan SMA N 1 Kabupaten Kepahiang*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia Vol.2 No.1:78-81
- Sirait, E.D. 2016. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 6 No.1: 35-43
- Slameto. 2011. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Slameto, 2010. *Belajar dan factor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Siswoyo, Dwi, et al. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Supriadi. 2008. *Penggunaan Kartun Matematika Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan Dasar No.10: 1-6
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono,(2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2008. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Norkhamid. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Limit Fungsi Melalui Model Course Review Horray bagi Peserta Didik XI IPA 4 SMA N 1 Mayong*. Aksioma. No.2, Vol.8: 19-32.

Lampiran 1. Lembar Angket Minat Belajar Siswa

ANGKET MINAT BELAJAR

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Tulislah nama lengkap, kelas, nomor absen kalian pada lembar jawab!
3. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (√) sesuai dengan pendapat kalian!
4. Jangan memberikan coretan pada soal!
5. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah empat alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklist (√).

SS: Sangat Setuju S: Setuju TS: Tidak Setuju STS: Sangat Tidak Setuju

No	Indikator	Skor			
		S S	S	T S	ST S
1	Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung saya memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru matematika saya melalui media pembelajaran audio visual film kartun matematika				
2	Saya tidak sungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dari guru matematika saya				
3	Saya mudah mengingat materi yang dijelaskan melalui media pembelajaran audio visual film kartun matematika				
4	Dari semua mata pelajaran yang diajarkan, pelajaran matematika adalah materi yang paling saya sukai				

5	Saya tidak menyukai pelajaran matematika karena materinya yang tidak menyenangkan				
6	Saya senang belajar matematika karena cara mengajar guru yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika				
7	Saya tidak pernah mengulang pelajaran matematika dirumah jika tidak ada yang menyuruh saya				
8	Saya sangat bersemangat saat mengerjakan materi matematika menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika				
9	Saya menyukai pelajaran matematika karena cara mengajar guru dalam menyampaikan materi sangat mudah untuk dipahami karena menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika				
10	Hal yang menarik dalam matematika adalah menguasai rumus-rumus matematika				
11	Ketika dihadapkan pada ulangan matematika saya tidak pernah belajar				
12	Guru saya memberikan cara belajar yang tidak bervariasi sehingga saya sangat tidak bersemangat dalam belajar				
13	Saya tertarik belajar matematika karena ilmu yang didapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari				
14	Saya memperhatikan guru mata pelajaran matematika saat belajar karena saya menyukai mata pelajaran matematika karena mudah untuk dipahami				
15	Diantara semua materi yang ada, matematika adalah pelajaran yang membosankan dan tidak menarik				
16	Nilai mata pelajaran matematika saya lebih buruk dibandingkan dengan nilai mata pelajaran yang lainnya.				
17	Saya lebih menyukai guru yang mengajarkan materi matematika dibandingkan dengan guru pelajaran yang lain				
18	Saya lebih menyukai materi lainnya dibandingkan dengan materi matematika				

19	Saya tertarik mengerjakan tugas matematika yang diberikan oleh guru				
20	Saya tidak mau bertanya kepada guru matematika apabila ada hal yang tidak saya mengerti dari media pembelajaran audio visual film kartun matematika				
21	Dengan cara mengajar guru matematika dengan menggunakan media pembelajaran audio visual film kartun matematika, saya lebih berani untuk mengerjakan soal matematika di depan kelas				
22	Saat berdiskusi saya berani untuk menanggapi dan bertanya tentang materi matematika kepada guru dan teman-teman lainnya				
23	Ketika ada diskusi kelompok tentang materi pelajaran matematika, saya tidak memperhatikannya karena tidak menyukai materi tersebut				
24	Saya sangat malas untuk datang ke sekolah saat ada pelajaran matematika				
25	Saya sangat antusias belajar atau mengulang pelajaran di rumah				

Lampiran 2 : Perhitungan jumlah skor per siswa

L-2

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
1	Adlin Zapier	4	6	24
		3	7	21
		2	5	10
		1	7	7
Jumlah			25	62
Skor rata-rata			2,00	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
2	Agung Kapyune	4	9	36
		3	3	9
		2	7	14
		1	6	6
Jumlah			25	65
Skor rata-rata			2,16	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
3	Agung Prayoga	4	13	52
		3	10	30
		2	2	4
		1	0	0
Jumlah			25	86
Skor rata-rata			2,86	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
4	Ahmad Arif	4	3	12
		3	13	39
		2	7	14
		1	2	2
Jumlah			25	67
Skor rata-rata			2,23	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
5	Anggi Syahputra	4	14	56
		3	8	24
		2	3	6
		1	0	0
Jumlah			25	86
Skor rata-rata			2,86	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
6	Agung P	4	3	12
		3	10	30
		2	5	10
		1	7	7
Jumlah			25	59
Skor rata-rata			1,96	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
7	Arya Saputra	4	2	8
		3	11	33
		2	11	22
		1	1	1
Jumlah			25	64
Skor rata-rata			2,13	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
8	Dwi Junita Sari	4	16	64
		3	7	21
		2	2	4
		1	0	0
Jumlah			25	89
Skor rata-rata			2,96	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
9	Dwi Zahra	4	6	24
		3	7	21
		2	1	2
		1	11	11
Jumlah			25	58
Skor rata-rata			1,93	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
10	Gilang Ardiansyah	4	2	8
		3	13	39
		2	9	18
		1	1	1
Jumlah			25	66
Skor rata-rata			2,2	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
11	Hafizah	4	5	20
		3	9	27
		2	4	8
		1	7	7
Jumlah			25	62
Skor rata-rata			2,06	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
12	Irsyad Nirwan	4	14	56
		3	6	18
		2	3	6
		1	2	2
Jumlah			25	82
Skor rata-rata			2,73	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
13	Jihan Aulia Sagala	4	12	48
		3	0	0
		2	7	14
		1	6	6
Jumlah			25	68
Skor rata-rata			2,26	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
14	Maher	4	7	28
		3	14	42
		2	4	8
		1	0	0
Jumlah			25	78
Skor rata-rata			2,6	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
15	M. Nirwan	4	11	44
		3	7	21
		2	6	12
		1	1	1
Jumlah			25	78
Skor rata-rata			2,6	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
16	Nisa Aulia	4	13	52
		3	6	18
		2	6	12
		1	0	0
Jumlah			25	82
Skor rata-rata			2,73	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
17	Pina Safitri	4	4	16
		3	14	42
		2	6	12
		1	1	1
Jumlah			25	71
Skor rata-rata			2,36	
Kategori			sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
18	Rahma Dayanti	4	11	44
		3	8	24
		2	4	8
		1	2	2
Jumlah			25	78
Skor rata-rata			2,6	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
19	Riska Wulandari	4	10	40
		3	8	24
		2	2	4
		1	5	5
Jumlah			25	73
Skor rata-rata			2,43	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
20	Rizky Kurniawan	4	14	56
		3	7	21
		2	4	8
		1	0	0
Jumlah			25	85
Skor rata-rata			2,83	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
21	Rizki Andara Artri	4	8	32
		3	12	36
		2	3	6
		1	2	7
Jumlah			25	76
Skor rata-rata			2,53	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
22	Royman S. Panjaitan	4	10	40
		3	7	21
		2	7	14
		1	1	1
Jumlah			25	76
Skor rata-rata			2,53	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
23	Roirul Afandi	4	9	36
		3	10	30
		2	5	10
		1	1	1
Jumlah			25	77
Skor rata-rata			2,56	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
24	Salwa Siregar	4	12	48
		3	5	15
		2	6	12
		1	2	2
Jumlah			25	77
Skor rata-rata			2,56	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
25	Sela Anandita	4	3	12
		3	11	33
		2	8	16
		1	4	4
Jumlah			25	65
Skor rata-rata			2,16	
Kategori			Sedang	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
26	Selvi	4	13	52
		3	7	21
		2	4	8
		1	12	1
Jumlah			25	82
Skor rata-rata			2,73	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
27	Serly Apria Melani	4	12	48
		3	8	24
		2	3	6
		1	2	7
Jumlah			25	80
Skor rata-rata			2,66	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
28	Sinra Maria	4	15	60
		3	8	24
		2	1	2
		1	1	1
Jumlah			25	87
Skor rata-rata			2,9	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
29	Syahril Ramadhani	4	12	48
		3	10	30
		2	3	6
		1	0	0
Jumlah			25	84
Skor rata-rata			2,8	
Kategori			Tinggi	

No.	Nama	Skor	Frekuensi	Jumlah skor rata-rata
30	Toni Roy Bangun	4	14	48
		3	9	30
		2	2	6
		1	0	0
Jumlah			25	84
Skor rata-rata			2,8	
Kategori			Tinggi	

Lampiran 3 : Dokumentasi Penelitian



