



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

Ahmad Budi Sutrisno^{1*}, Rahmat Kamaruddin², Kanzul Arsita³
^{1, 2, 3}STKIP Andi Matappa

* Email: arsyitakhanzul@gmail.com

Received: 15 Desember 2024; Revised: 7 April 2025; Accepted: Tanggal Publish 8 Juli 2025

ABSTRAK

Pengaruh media pembelajaran Multimedia fungsi limit aljabar Terhadap minat dan hasil belajar siswa pada kelas XI IPA 2 Di SMAN 3 Pangkep. Jurusan ilmu pendidikan, program studi matematika sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan (STKIP) Andi Matappa, dibimbing oleh Dr. Ahmad Budi Sutrisno, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing I dan Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing II. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen One Group Pretest-Posttest Design dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep yang terdiri dari 7 kelas berjumlah 232 siswa dengan pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling yaitu kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep sebanyak 34 siswa tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep. Semua data dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan melakukan analisis menggunakan uji Normalitas, uji Regresi Linier Sederhana dan uji Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran game edukasi fungsi limit aljabar yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep.

Kata Kunci : *Pengaruh Media Pembelajaran , Multimedia, Minat Dan Hasil Belajar.*

I. PENDAHULUAN

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



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

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

Minat belajar bukanlah sesuatu yang dibawah sejak lahir yang bersifat tetap dan tak berubah melainkan minat seseorang bisa timbul dan tumbuh ketika seseorang mulai membuka diri dan fikiran terhadap hal baru yang ingin ia ketahui. Menurut Ricardo dan Meilani (2017:190) minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari rasa ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Aina Mulyana (2020), minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya lebih lanjut. Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Jika tidak ada minat belajar dari siswa maka proses pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan maksimal atau seperti yang diharapkan. Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat, maka siswa dapat termotivasi untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

Menurut Ahmad Susanto (2013:5) secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Multimedia limit fungsi aljabar dikenal dengan salah satu media yang dapat ditawarkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media pembelajaran

merupakan komponen sumber belajar yang sangat penting. Media pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Proses pembelajaran dibuat lebih menarik dengan pemilihan media yang tepat, sehingga siswa dapat termotivasi untuk menyukai mata pelajaran yang akan dipelajarinya (Sujoko, 2013).

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui gambaran minat dan hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep; (2) Untuk mengetahui gambaran minat dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep; (3) Untuk mengetahui pengaruh sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk beberapa pihak diantaranya: (1) Bagi Siswa, membuat perasaan senang yang dialami siswa melalui multimedia tetapi tetap terkait dengan materi bahan ajar yang diberikan sehingga selain memberikan dampak bahagia juga dapat mengasah otak para siswa, pelajaran atau materi yang diberikan terkesan menarik dan menyenangkan bagi murid, dengan adanya media pembelajaran multimedia ini juga dapat memudahkan siswa dalam hal belajar dan para siswa juga tidak merasa jenuh dalam artian siswa dapat bermain sambil belajar untuk meningkatkan peran aktif dan minat siswa dalam proses pembelajaran matematika; (2) Bagi Guru, memperluas wawasan bagi guru tentang strategi pembelajaran matematika dan bisa menjadi acuan yang memudahkan guru dalam mendiagnosa kesulitan belajar siswa dan multimedia ini bisa sebagai umpan balik dari guru, sehingga pembelajaran matematika terkesan lebih aktif dan menyenangkan, juga diharapkan media pembelajaran multimedia ini dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa; (3) Bagi Sekolah, memberikan sumbangan fikiran bagi pihak sekolah dalam rangka perbaikan dan perbaharuan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis pendekatan *kuantitatif*. Penelitian *kuantitatif* adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui, Darmawan dalam (Sabta Nuryani, 2018). Penelitian *kuantitatif* dapat melakukan tugas sesuai dengan tuntutan penelitian yang melihat perbandingan, mengetahui hubungan, melihat kecenderungan, melakukan pengelompokan maupun penyederhanaan variabel.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen, yaitu media penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, Sugiyono dalam (Indasari, 2019).

B. Variabel dan Desain Penelitian

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

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini terdapat Pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena itu dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Berdasarkan penjelasan tersebut dengan pengguna penelitian eksperimen diharapkan setelah menganalisis hasilnya dapat dilihat bagaimana minat dan hasil belajar matematis siswa. Adapun desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Pangkep yang berlokasi di Jln. JL. A. Mappe, Kel. Samalewa, Kec. Bungoro, Kab. Pangkajene Kepulauan Penelitian ini dilaksanakan dikelas XI SMAN 3 Pangkep. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dikelas XI IPA 2 yang dimulai pada hari Selasa, tanggal 22 bulan April 2024 s/d hari Selasa tanggal 06 bulan Mei 2024 Selama 5 kali pertemuan.

D. Populasi dan Sampel

Menurut Sukardi dalam Mitha Octavyan (2013) Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi yang digunakan peneliti yaitu peserta didik kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini populasi keseluruhan siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep tahun ajaran 2023/2024 terdiri dari 7 kelas berjumlah 232 siswa. Sampel penelitian adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data, Sukardi dalam Mitha Octavyan (2013 : 39-40). Teknik pengambilan sampel merupakan cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data yang sebenarnya, dengan memperhatikan sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif dan benar- benar

mewakili populasi. Dalam penelitian ini sampel yang akan diuji coba adalah kelas XI IPA 2 sebanyak 34 siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes uraian yang terdiri dari 5 soal pretest dan 5 soal posttest. Rubrik yang digunakan untuk minat yaitu kuisioner dan untuk hasil belajar digunakan tes hasil belajar (pretest dan posttest).

1. Kuisioner (Angket)

Diakhir penelitian dibagikan kuisioner dengan tujuan untuk melihat dan mengukur minat akhir siswa setelah diterapkan media pembelajaran multimedia limit fungsi aljabar.

2. Tes Hasil Belajar

Tes yang dimaksud disini adalah tes hasil belajar matematika yaitu berupa tes uraian, tes ini digunakan sebagai tolak ukur hasil belajar siswa dengan materi limit fungsi aljabar yang terdiri dari 5 soal pre-test dan 5 soal post-test.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis statistika deskriptif

Minat dan hasil belajar siswa setelah dilakukan posttest dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan pemahaman materi matematika siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan media pembelajaran multimedia. (Indasari, 2019).

2. Analisis statistika Inferensial

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji one sample Shapiro-wilk, dan Uji regresi linier sederhana digunakan untuk pengujian hipotesis Apakah media pembelajaran multimedia mempengaruhi hasil belajar siswa sedangkan, untuk uji N-Gain yang dimaksud dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar perbedaan antara kemampuan Hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar. Adapun rumus dari uji N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Dengan keterangan:

$\langle g \rangle$ = Skor rata-rata gain yang dinormalisasi

s_{post} = Skor rata-rata tes akhir

s_{pre} = Skor rata-rata tes awal

s_{maks} = Skor maksimal ideal

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif

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

a. Analisis Deskriptif Minat Belajar

Data angket minat belajar diambil dari siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep yang berjumlah 34 siswa, pembagian kuesioner ini dilakukan setelah penerapan media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar. Adapun hasil minat belajar menunjukkan bahwa skor maksimum yang diperoleh dari 34 siswa adalah 87 dan skor minimum adalah 57, sehingga rentang data berada pada nilai 30, rata-rata yang diperoleh pada pengisian kuesioner minat belajar setelah penerapan media pembelajaran yaitu 71,00 dengan modus atau nilai yang paling banyak diperoleh 72, nilai median menunjukkan angka 72,00 yang berarti bahwa setengah dari jumlah sampel memperoleh nilai 72 ke atas dan setengahnya lagi memperoleh nilai 72 kebawah, dengan standar deviasi 8,231 dengan kuadrat dari standar deviasi atau varians 67,758.

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

b. Analisis Deskriptif Tes Hasil Belajar

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

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

Data hasil belajar siswa sebelum diterapkan media (pre test) diperoleh tes hasil belajar yang terdiri dari 5 butir soal essay. Adapun hasil analisis data diperoleh keterangan bahwa nilai rata-rata dari 34 siswa yang mengikuti tes awal (pre test) sebesar 34 dengan standar deviasi 11,745 dan nilai varians sebesar 137,947. Adapun nilai minimum yang diperoleh yaitu 26 sedangkan nilai maksimum sebesar 69, median data tersebut menunjukkan angka 45,50 yang artinya setengah dari sampel memperoleh nilai 45 keatas dan setengah yang lainnya mendapatkan nilai di bawah 45.

Pada pengkategorian menunjukkan bahwa kategori hasil belajar siswa pada interval sangat baik tidak terdapat siswa dengan persentase 0% Pada interval baik tidak terdapat siswa dengan persentase 0% pada interval sedang ada 11 siswa yang memenuhi kategori dengan persentase 32% sedangkan interval kurang terdapat 19 siswa atau 56% dan pada interval sangat kurang terdapat 4 siswa dengan persentase sebesar 12%.

1. Hasil belajar siswa setelah diterapkan penggunaan media (*Posttest*)

Setelah pemberian perlakuan yaitu Penerapan media pembelajaran dalam proses belajar, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran. Adapun analisis data hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran dalam proses belajar yaitu 73,74 dengan nilai standar deviasi yaitu 10,933 dan nilai varians sebesar 119,534. Adapun nilai minimum sebesar 56 dan nilai maksimum yang diperoleh yaitu 94, median data sebesar 72,50 yang artinya sebagian siswa mendapatkan nilai 80 dan sebagian yang lain mendapatkan nilai dibawah 80.

Pada pengkategorian hasil belajar siswa pada tes akhir (*posttest*) sangat baik terdapat 5 siswa dengan besar persentase 15%, pada interval baik terdapat 11 siswa dengan persentase 32%, pada interval sedang ada 18 siswa yang memenuhi kategori dengan persentase 53% sedangkan interval kurang tidak terdapat siswa atau 0% dan pada interval sangat kurang juga tidak terdapat siswa atau 0%.

C. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan terhadap nilai hasil belajar dengan tujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Jika data tersebut berdistribusi normal maka nilai $\text{sig} > \alpha = 0,05$ dan jika data itu tidak berdistribusi normal maka nilai $\text{sig} < \alpha = 0,05$. Seluruh perhitungannya dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer dengan program *Statistical Product And Service Solutions* (SPSS) versi 25.

Untuk perhitungan uji normalitas hasil belajar menggunakan SPSS versi 25, diperoleh hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-wilk sebelum diterapkannya media pembelajaran (pretest) dengan nilai sebesar 0,372 dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$, nilai ini menunjukkan bahwa nilai $0,372 > 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan sesudah diterapkannya media pembelajaran (posttest) diperoleh nilai sebesar 0,054 dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$, nilai ini menunjukkan bahwa nilai $0,054 > 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

Dan perhitungan uji normalitas angket minat belajar menggunakan SPSS versi 25 diperoleh hasil uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-wilk* sebesar 0,202 dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ nilai ini menunjukkan bahwa nilai $0,202 > 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Regresi Linier Sederhana

Pada uji regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,546 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep. Berdasarkan nilai t diketahui nilai t_{hitung} sebesar $3,392 > t_{tabel} \ 2,032$ sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia *fungsi limit aljabar* berpengaruh terhadap hasil belajar kelas XI IPA 2 SMA Negeri 3 Pangkep.

Hasil analisis nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,698 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMAN 3 Pangkep. Berdasarkan nilai t diketahui nilai t_{hitung} sebesar $2,289 > t_{tabel} \ 2,032$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep.

c. Uji N-Gain

Berdasarkan data yang telah didapatkan selama penelitian berlangsung maka nilai N-gain yang diperoleh dapat dilihat pada analisis dibawah ini :

$$\begin{aligned} g &= \frac{posttest - pretest}{skor\ maksimal - pretest} \\ &= \frac{73,74 - 48,15}{100 - 48,15} \\ &= \frac{25,59}{51,85} \\ &= 0,49 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji N-gain diperoleh nilai g sebesar 0,49 dimana nilai N-gain yang diperoleh termasuk dalam kategori interval sedang.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengaruh media pembelajaran multimedia fungsi limit aljabar terhadap minat dan hasil belajar siswa pada kelas XI IPA 2 di SMAN 3 Pangkep yang menggunakan angket minat belajar, tes hasil belajar (pretest) dan tes hasil belajar (posttest) yang diberikan kepada siswa, sebanyak 34 siswa selama 5 pertemuan.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan dengan memberikan tes hasil belajar (*pretest*) dan tes hasil belajar (*posttest*) penggunaan media dapat diketahui bahwa hasil analisis data deskriptif hasil belajar siswa sebelum penggunaan media sebagian besar berada dalam kategori Kurang. Pada saat *posttest* diberikan kepada siswa dengan menjawab soal penyelesaian menggunakan media hasil belajar siswa mengalami perubahan yang besar dimana hasil belajar siswa sebagian berada dalam kategori sedang.

Disamping itu juga, angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa keingintahuan yang tinggi ketika diberikan soal matematika yang berkaitan menggunakan media dengan materi fungsi limit aljabar dalam bentuk LKPD. Ini menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan media lebih mengarah kepada metode yang efektif dalam berfikir, sehingga siswa merasa lebih senang dan mempunyai minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran matematika, untuk menyelesaikan sebuah masalah dalam bentuk LKPD dapat dikatakan mudah karena selain membantu siswa menemukan konsep materi yang sedang dibahas juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan proses pembelajaran.

Tujuan penting dalam pembelajaran menggunakan media yaitu dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya, mencari jawaban dari setiap masalah matematika yang di berikan sehingga siswa memiliki motivasi untuk menyelesaikan. Walaupun demikian, berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran dalam hal ini pembelajaran menggunakan media, tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Bukan hanya minat belajar yang mempengaruhinya tetapi ada faktor yang lain yang mendukung dan mempengaruhi hasil belajar.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

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

B. Saran

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Indasari. (2019). *Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi winggeom terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Pangkep*. Pendidikan Matematika. STKIP Andi Matappa. Pangkep. Diakses pada tanggal 25 September 2023.
- Munirah, Sistem Pendidikan di Indonesia: antara keinginan dan realita, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar: 2015), hal. 234.
- Nuryani, Sabta. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Treffinger terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII MTs Yasi Kronggen Grobongan pada materi

Poligon : Jurnal Pendidikan Matematika 3(2), Tahun Terbit 2025, Halaman 53-63
Kanzul Arsita^{1*}, Ahmad Budi Sutrisno², Rahmat Kamaruddin³
bangun ruang sisi datar tahun ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Islam Negeri
Walisongo. Semarang. Diakses pada tanggal 25 September 2023.

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

Sujoko. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan. 1(1): 71–77.

<https://doi.org/10.1152/japplphysiol.zdg-7173.corr.2007>.

Sekretariat Redaksi Jurnal Poligon
Publisher: LPPM STKIP Andi Matappa Pangkep

Alamat : Jl. Andi Mauraga No. 70 Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan, Indonesia

Telepon : (0410) 22495 Kodepos 90611

Contact: Muhammad Taqwa, S.Pd, M.Pd (081242076641 (WA))

Email : poligonjurnal@gmail.com (Poligon: Jurnal Pendidikan Matematika)

poligonjurnal@stkip-andi-matappa.ac.id

Website : <http://jurnal2.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/poligon>