

SKRIPSI
PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DAN KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT MELALUI
METODE *TEAM KUIS*



Oleh:

RASNIDA

H0220319

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar sarjana pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT

2024

ABSTRAK

Rasnida: Peningkatan Minat Belajar Siswa Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Melalui Metode *Team Kuis*. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2024.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IX SMP Negeri 8 Satu Atap Majene dengan menggunakan media pembelajaran berbasis power point melalui metode *team kuis*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian ini berjumlah 14 siswa. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan angket minat belajar, angket respon siswa, tes kemampuan pemecahan masalah matematika dan lembar observasi (Guru dan siswa). Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan deskriptif, Kemudian hasil analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dari siklus I ke siklus II, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis power point melalui metode *team kuis*.

Kata kunci: Minat belajar, kemampuan pemecahan masalah matematika, media power point, metode *team kuis*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari dalam dunia pendidikan, matematika dikatakan sebagai ilmu universal karena mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu serta dapat memajukan daya pikir manusia (Simatupang et al 2020, p. 29). Oleh karena itu peranan matematika sangat dibutuhkan dalam meningkatkan pola kritis manusia agar dapat bersaing dalam perkembangan zaman yang semakin modern dan memiliki peranan penting dalam meningkatkan pembentukan sumber daya manusia itu sendiri, sehingga dapat memiliki pemikiran logis, kritis, inovatif, dan kreatif. Namun seringkali siswa memandang pelajaran matematika sebagai hal yang membosankan bahkan sebagian siswa menyatakan ketakutannya terhadap pelajaran matematika (Oktavia et.,al 2020). Padahal Minat belajar memiliki peran besar terhadap belajar, karena minat belajar menjadi salah satu kunci keaktifan seorang pelajar (korompot et.al., 2020, p. 41).

Ada beberapa faktor yang menyebabkan minat belajar matematika siswa rendah, diantaranya adalah matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak rumus yang harus dipelajari dan soal-soal yang sulit untuk di pahami, sehingga membuat minat peserta kurang dalam mempelajari matematika. Kemudian menurut Korompot et al (2020, p. 42) secara umum faktor yang mempengaruhi minat belajar dikategorikan dalam dua faktor yakni faktor dari dalam diri dan faktor dari luar individu

Pada pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu, faktor eksternal siswa, faktor internal siswa, serta faktor teknik dalam pembelajaran baik itu model, metode dan media yang digunakan. Oleh karena itu minat dalam pembelajaran matematika harus ditingkatkan, minat

tercipta karena adanya ketertarikan kuat atas sesuatu hal. Menurut Guilford dalam Hermaini, (2020, p. 5) minat belajar adalah acuan yang berasal dari dalam diri siswa pada psikis saat melakukan pembelajaran dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, kedisiplinan juga ketenangan mengakibatkan seseorang bisa melakukannya dengan aktif.

Siswa yang memiliki minat dan ketertarikan terhadap pelajaran matematika akan mampu memecahkan masalah matematika dengan sendirinya karena minat sangat mempengaruhi kemampuan dalam memecahkan masalah (Agustin dan Hartono, 2018, p. 93). Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi terhadap suatu pelajaran maka akan lebih mudah dalam menyelesaikan masalah. Lebih jauh berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuliati (2021, p. 167) diperoleh hasil adanya pengaruh yang signifikan antara minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan keterampilan wajib yang harus dipunyai oleh para siswa karena sangat membantu siswa memahami relevansi pembelajaran matematika dengan pembelajaran pada materi lainnya dalam kehidupan sehari-hari (Baharullah et al, 2022). Menurut Polya dalam Afriyati et al (2019, p. 227) mengatakan bahwa pemecahan suatu masalah adalah berusaha mencari cara untuk memecahkan suatu masalah yang sulit guna mencapai sebuah tujuan yang tidak dapat dicapai dengan segera. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah matematika belum seimbang dengan prestasi Indonesia di bidang matematika.

Pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain hal ini dapat dilihat dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang merupakan suatu program yang diinisiasi oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) yang bertujuan untuk mengevaluasi sistem pendidikan secara global. Indonesia mengikuti PISA pertama kali pada tahun 2000, hasil PISA tahun 2022 yang dirilis pada 5 desember 2023 menunjukkan adanya penurunan hasil belajar secara internasional akibat pandemi, terutama dalam pemecahan masalah matematika.

Skor rata-rata kemampuan matematika di Indonesia turun 13 poin menjadi 366 dari sebelumnya 379.

Menurut Darwani et al (2023, p. 52) aspek yang dinilai dalam PISA adalah kemampuan pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan penalaran, kemampuan koneksi, kemampuan komunikasi dan kemampuan representasi. Hasil tersebut menjadi indikasi bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah, akan tetapi pada kenyataannya kemampuan pemecahan masalah matematika masih rendah. Penurunan skor ini bisa mencerminkan kesulitan siswa mengintegrasikan pemahaman teoritis matematika kedalam ke dalam pemecahan masalah praktis. Meskipun demikian, peringkat Indonesia di PISA di tahun 2022 naik sebanyak 5-6 posisi dibandingkan dengan tahun 2018. Meski terjadi penurunan hasil belajar secara internasional, pencapaian Indonesia yang menandakan upaya yang telah dilakukan untuk memperbaiki sistem pendidikan dan memberikan harapan akan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dimasa depan (Kemendikbud Ristek, 2023)

Rendahnya minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika juga terjadi di SMP Negeri 8 Satu Atap Majene hal ini diperoleh berdasarkan hasil observasi peneliti saat melaksanakan kampus mengajar 4 di sekolah tersebut pada tahun 2022 dan permasalahan tersebut masih sama saat peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru matematika kelas IX pada tanggal 3 Oktober 2023 beliau mengatakan bahwa minat dan kemampuan pemecahan masalah matematika masih rendah. Dari segi rendahnya minat belajar matematika siswa dilihat dalam proses pembelajaran matematika, siswa tidak memusatkan perhatiannya saat guru menjelaskan, mereka lebih cenderung sibuk sendiri dengan kegiatannya, siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pelajaran, cenderung merasa bosan dan bahkan siswa sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kemudian dari segi rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru matematika dilihat dari soal-soal yang diberikan siswa saat ulangan harian kemudian dilakukan tes awal karena hasil wawancara tes kemampuan pemecahan

masalah matematika tidak ada data yang dapat dianalisis secara kuantitatif, dan adapun hasil yang diperoleh pada saat tes kemampuan pemecahan masalah di mana jawaban siswa tidak memenuhi indikator kemampuan pemecahan masalah, siswa kurang mampu dalam memahami masalah, kesulitan dalam melaksanakan rencana penyelesaian serta kurang terbiasa memeriksa kembali dari hasil yang diperoleh. Dari nilai hasil ulangan harian siswa yang diperoleh hanya 1 siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 7,69% dari 14 siswa selanjutnya untuk hasil tes awal yang diberikan nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 54 dan nilai terendah sebesar 4, Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah.

Lebih lanjut saat peneliti melakukan observasi terlihat bahwa pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat kepada guru yang dimana guru dalam menyampaikan pembelajaran hanya monoton menggunakan metode ceramah dengan berbantuan media buku. Sehingga siswa hanya dapat mendengarkan, mencatat dan jarang mengemukakan pendapatnya hal ini membuat siswa cepat merasa bosan dalam proses belajar matematika sehingga apa yang dijelaskan oleh guru sebagian besar siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Dalam proses mengajar guru harus memiliki berbagai keterampilan sebagai upaya untuk mengoptimalkan perannya sebagai seorang guru, yakni dengan cara menerapkan berbagai media dan metode pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengimplementasikan proses belajar adalah dengan menggunakan media dan metode pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat belajar yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar baik formal maupun non formal (Wangge, 2020, p. 31). Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran, karena belajar menggunakan media pembelajaran dapat dirancang menjadi pembelajaran yang menarik dan juga menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan, dapat menjadi motivasi dan juga dapat merangsang siswa agar tetap semangat dalam belajar, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hal ini media yang menarik adalah media power point. Karena media power point merupakan software yang mempermudah dalam membuat sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah sehingga menjadikan sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. Selain itu media power point dapat mendesain pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Purwanti.L et al (2020, p. 165) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan teknologi media power point secara umum dapat meningkatkan minat dalam belajar serta mengerti materi yang diajarkan. Selanjutnya menurut Putra (2019, p. 3) penggunaan media power point secara umum dapat meningkatkan semangat pembelajaran, dapat memahami materi, siswa dapat tertarik dalam pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan kreativitas guru.

Menurut Nursanti et al (2015, p. 4) dengan program power point, seorang guru dapat mengembangkan kreativitasnya dalam merancang media pembelajaran dilakukan dengan tepat, baik dari rencana maupun proses pembuatan, maka media pembelajaran yang dihasilkan akan membawa manfaat bagi guru dan siswa selama proses pembelajaran. Lebih jauh hasil penelitian yang dilakukan oleh Lastri et al (2023, p. 92) menunjukkan bahwa ada peningkatan minat dan kemampuan pemecahan masalah matematika dalam menggunakan media berbasis power point. Dalam penggunaan media pembelajaran juga membutuhkan metode pembelajaran yang aktif agar dapat membantu pembelajaran lebih menarik terhadap siswa. Metode pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa yang diharapkan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, melakukan percobaan, dan menemukan konsep baru.

Salah satu metode pembelajaran yang aktif adalah metode pembelajaran *team kuis*. *Team kuis* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar (Kurniawati dan Wildaniati 2023, p 38). Secara definisi metode *team kuis* yaitu suatu metode yang bermaksud melempar jawaban dari kelompok satu ke kelompok lain. Dalam tipe *team kuis* ini, diawali dengan guru menerangkan materi secara klasikal, lalu siswa dibagi kedalam tiga kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan

pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi pelajaran tersebut. Lebih jauh hasil penelitian oleh Darimi et al (2018, p. 273) menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar dalam penggunaan metode *team kuis*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah ah Matematika Siswa dengan Menggunakan Media Berbasis Power Point Melalui Metode *Team Kuis*.”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terjadi pada siswa kelas IX SMP Negeri 8 Satu Atap Majene sebagai berikut

1. Rendahnya minat belajar matematika siswa karena dianggap pelajaran yang sulit.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.
3. Media pembelajaran dan metode yang digunakan oleh guru masih kurang tepat yakni hanya menggunakan media buku paket dan metode ceramah sehingga minat dan kemampuan pemecahan masalah dalam belajar matematika kurang.
4. Kurangnya perhatian guru terhadap peningkatan minat dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa hal ini dilihat dari penggunaan media dan metode yang digunakan oleh guru hanya monoton menggunakan media dari buku paket dan metode ceramah.

C. Fokus Penelitian

Adapun fokus permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan minat belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis power point melalui metode *team kuis* di SMP Negeri 8 Satu Atap Majene Tahun ajaran 2023/2024.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika

dengan menggunakan media pembelajaran berbasis power point melalui metode *team* kuis kelas IX SMP Negeri 8 Satu Atap Majene Tahun ajaran 2024.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran sedangkan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran. Manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1 Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis power point dengan melalui metode *team* kuis.
- b. Sebagai dasar penelitian baru sejenisnya.

2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dengan penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara *team* dapat meningkatkan minat dan kemampuan pemecahan masalah serta keberanian siswa dalam menyelesaikan masalah matematika yang diberikan.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan guru sebagai metode alternatif yang digunakan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika.
- c. Bagi sekolah, untuk menambah sumbangsih pemikiran bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas siswanya, serta menambah sumber keilmuan baru bagi sekolah, sehingga sekolah dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis power point melalui metode *team* kuis.
- d. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran matematika serta menjadi bekal sebagai calon seorang guru profesional.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

Pada bagian ini akan dibahas mengenai minat belajar siswa, kemampuan pemecahan masalah matematika, media pembelajaran berbasis power point, dengan metode pembelajaran *team* kuis. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Minat Belajar Matematika

a. Pengertian minat belajar Matematika

Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Menurut Sappaile et.,al (2021. p, 30) minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang aktif untuk menerima suatu dari luar (lingkungan) dan minat dapat dipahami sebagai kemampuan yang ada pada diri setiap manusia yaitu, perhatian, kecenderungan hati pada diri seseorang terhadap sesuatu, maka minat dapat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaannya dengan demikian minat dapat menjadi penyebab dari suatu kegiatan seperti halnya dengan kegiatan belajar.

Kemudian menurut Nisa et al (2017, p. 59) minat merupakan alat motivasi yang utama untuk membangkitkan kegairahan belajar siswa dalam rentang waktu tertentu. Sementara itu Menurut Achru (2019, p. 207) minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima suatu dari luar (lingkungan) oleh karena itu, minat sangat menentukan

sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam satu pekerjaan, atau dengan kata lain minat dapat menjadi sebab atau faktor motivasi dari suatu kegiatan.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan atau nilai-nilai melalui pengalaman studi dan pengajaran. Menurut Amaliyah et al (2019, p. 1) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses interaksi terhadap situasi di sekitar individu. Lebih jauh menurut Ariani et al (2022 p. 24) belajar adalah suatu kejadian dalam diri ataupun setiap proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan di dalam diri untuk menjadi perilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, adapun tingkah laku yang di maksud adalah tingkah laku yang bersifat positif atau lebih baik dari sebelumnya.

Sedangkan minat belajar menurut Hidayat & Widjajanti (2018, p. 4) dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka, dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian menurut Sari dan Esti (2015, p. 62) menyatakan minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar dimana siswa tersebut ingin mendalami, maupun melakukan sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut. Minat belajar mempunyai peran yang sangat besar terhadap pelajaran, karena dengan adanya minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa (Ananda dan Hayati 2020 p, 141).

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur angka pola dan ruang yang melibatkan penggunaan rumus dan simbol. Menurut Puspaningtyas (2019, p. 25) menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah. Menurut Sholehah et al (2018, p. 237) matematika merupakan ilmu yang berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir, berargumentasi dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Matematika juga berperan penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahkan tanpa disadari, manusia menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari seperti pada proses jual beli, menghitung laba rugi, menghitung gaji dan sebagainya. Sehingga penguasaan materi menjadi keharusan bagi siswa untuk bisa bersaing di era peradaban seperti sekarang ini.

Pengertian minat belajar matematika menurut Siagian (2015, p. 126) adalah perasaan senang terhadap pelajaran matematika dimana seorang siswa menaruh perhatian yang besar terhadap matematika dan menjadikan matematika pelajaran yang mudah. Minat ini melibatkan perasaan positif terhadap pelajaran matematika yang dapat mendorong seseorang untuk mencari pengetahuan matematika, berpartisipasi dalam pembelajaran dan mengembangkan keterampilan matematika dengan sukarela. Hal ini sejalan dengan pendapat Dyah (2018, p. 170) mendefinisikan pengertian minat belajar matematika sebagai ketertarikan, perhatian serta rasa senang terhadap objek matematika yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan belajar matematika sehingga siswa memiliki kemampuan mempelajari matematika dan memahami materi matematika. Lebih jauh menurut Rakhmawati dan sulistianingsih (2020, p. 75) ketika siswa ada memiliki minat belajar maka siswa akan senantiasa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas mengenai minat belajar matematika dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika merujuk kepada rasa ketertarikan, kecenderungan, dan keinginan siswa terhadap pembelajaran matematika yang mencakup rasa suka, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam memahami, menjelajahi, serta menguasai konsep-konsep matematika.

b. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Faktor minat belajar menurut Syah dalam Prayuga (2019, p. 1055) dibedakan menjadi tiga macam yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar berikut uraian faktor minat belajar:

- 1) Faktor Internal adalah faktor dari dalam diri yang meliputi dua aspek yang pertama aspek fisiologis, kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa hal ini mempengaruhi semangat siswa dalam pembelajaran matematika. Yang kedua yaitu aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa dan motivasi siswa.

- 2) Faktor eksternal yang meliputi dua macam yang pertama lingkungan sosial yang terdiri dari, sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas. Kedua yaitu lingkungan non-sosial yaitu gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal dan alat-alat belajar.
- 3) Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Menurut Villa et.al (2022, p. 2) faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya:

- 1) Motivasi.
- 2) Keluarga.
- 3) Guru.
- 4) Sarana dan prasarana yang memadai.
- 5) Teman.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah faktor internal yang berupa motivasi dan faktor eksternal yang meliputi guru, keluarga, sarana dan prasarana serta teman sejawat.

c. Indikator minat belajar

Menurut Slameto (2013, p. 180) indikator dari minat adalah sebagai berikut:

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

Sedangkan menurut Darmadi (2017, p. 322) indikator minat belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek jek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan.
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.

- 3) Adanya kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik.

Dari beberapa indikator yang telah dijelaskan maka dalam penelitian ini mengambil empat indikator berdasarkan yang dikemukakan oleh Slameto (2013, p. 180) adapun indikator tersebut adalah.

- 1) Perasaan senang, dalam hal ini jika siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka siswa tidak merasa bosan selama dalam proses belajar agar pelajaran mudah dipahami dan diingat karena tidak ada unsur keterpaksaan.
- 2) Ketertarikan untuk belajar, dalam hal ini merujuk pada daya tarik dan juga minat yang kuat oleh siswa terhadap subjek atau topik pembelajaran tertentu sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih baik.
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar, dalam hal ini mengacu pada kemampuan siswa untuk fokus sepenuhnya pada materi pelajaran atau pembelajaran yang sedang dihadapi hal ini penting karena dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pembelajaran yang efektif.
- 4) Keterlibatan dalam belajar, dalam hal ini merujuk pada sejauh mana siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran atau aktivitas belajar serta dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam (cenderung memahami dan mengingat informasi lebih baik), partisipasi aktif (menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi).

d. Ciri-ciri minat belajar

Menurut Susanto (2013, p. 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas.
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya.
- 6) Minat berbobot emosional.

7) Minat berbobot egosentris.

Pendapat lain mengenai ciri-ciri minat belajar menurut Prayuga (2019, p. 1054) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang menjadi minatnya daripada hal yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Berdasarkan uraian di atas mengenai ciri-ciri minat belajar peneliti menarik kesimpulan bahwa minat belajar memiliki peranan penting untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar. Orang yang memiliki minat belajar akan merasa ada kepuasan tersendiri terhadap pelajaran.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

a. Pengertian kemampuan pemecahan masalah matematika

Masalah (*Problem*) adalah sesuatu yang membutuhkan solusi atau penyelesaian baik dalam konteks umum maupun dalam bidang matematika. Menurut Armiami & La'ia (2020, p. 58) pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran matematika, sehingga kemampuan ini harus dilatihkan guru kepada siswa dalam pembelajaran matematika. Sedangkan menurut Nissa (2015 p. 65) pemecahan masalah merupakan suatu aktivitas intelektual untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi dengan menggunakan bekal pengetahuan yang sudah dimiliki. Lebih jauh menurut La'ia & Harefa (2021, p. 465) pemecahan masalah dapat membangun sebuah percaya diri dalam menyelesaikan masalah matematis dan mampu meningkatkan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam matematika masalah adalah pernyataan yang memerlukan jawaban atau metode penyelesaian. Menurut Davita & Astuti (2020, p. 111) kemampuan pemecahan masalah matematika adalah usaha siswa menggunakan keterampilan

dengan pengetahuannya untuk menemukan solusi dari masalah matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahyudi dan Anugraheni (2017, p.16) pemecahan masalah matematika merupakan suatu usaha untuk menemukan jalan keluar dari suatu kesulitan atau masalah yang tidak rutin sehingga masalah tersebut tidak lagi menjadi masalah. Untuk menemukan solusinya, siswa harus mengumpulkan berbagai informasi dan melalui proses pemecahan masalah, serta siswa dapat mengembangkan pemahaman baru dalam matematika. Kemudian menurut Amam (2017, p. 39) kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan fundamental dalam pembelajaran matematika dan merupakan salah satu tujuan utama dari pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki setiap orang. Karena kemampuan pemecahan masalah merupakan usaha yang dilakukan siswa untuk menemukan solusi, serta dapat menciptakan suatu ide baru untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Indikator kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kompetensi dalam kurikulum yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Pemecahan masalah adalah upaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan dengan melalui beberapa proses atau tahapan dalam penyelesaiannya, juga memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari (Latifah & Afriansyah, 2021). Indikator-indikator digunakan sebagai acuan menilai kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Dalam pemecahan masalah siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan dan menggunakan keterampilan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah. Menurut Polya (Winarti., et al 2017, p. 28) indikator pemecahan masalah adalah sebagai berikut.

- 1) Memahami masalah.
- 2) Menyusun strategi atau rencana penyelesaian.
- 3) Menyelesaikan permasalahan sesuai rencana yang telah di buat.

4) Memeriksa kembali jawaban.

Sedangkan menurut Dewey (Rianto., et al 2017, p. 5) ada lima langkah dalam memecahkan masalah yaitu:

- 1) Mengenali atau menyajikan masalah.
- 2) Mendefinisikan masalah.
- 3) Mengembangkan beberapa hipotesis.
- 4) Menguji beberapa hipotesis.
- 5) Memilih hipotesis yang terbaik.

Berdasarkan uraian indikator pemecahan masalah di atas peneliti menggunakan indikator menurut Polya karena indikator dalam pemecahan masalah matematika yang dijelaskan oleh Polya sangatlah relevan selain itu mudah dipahami oleh siswa khususnya yaitu ketika siswa akan menyelesaikan masalah maka berdasarkan pendapat Polya dimulai dari langkah-langkah memahami masalah, menyusun rencana, menjalankan rencana, dan melihat kembali.

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan pemecahan masalah

Indikator kemampuan pemecahan masalah	Deskripsi indikator
Memahami masalah	Mengidentifikasi masalah, memahami masalah dengan benar, menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan dalam masalah
Menyusun strategi atau rencana penyelesaian	Menyatakan dan menuliskan model atau rumus yang digunakan untuk menyelesaikan masalah
Menyelesaikan permasalahan sesuai rencana yang telah di buat	Melakukan operasi hitung dengan benar

Memeriksa kembali jawaban	Menarik kesimpulan dari jawaban yang diperoleh dan mengecek kembali perhitungan yang diperoleh
---------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

3. Media Pembelajaran Power Point

a. Media pembelajaran

1) Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medis* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar” media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini beberapa pendapat mengenai media salah satunya adalah Kristanto (2016, p. 6) menyatakan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan dapat sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut (Hasan et al 2021, p. 85). Sebab media pembelajaran dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya Magdalena et. al (2021, p. 379).

Media pelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi konsep atau materi pelajaran kepada siswa dengan lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat wiratmojo dan sasonohardjo dalam junaidi (2019, p. 45) mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran selain itu penyampaian pesan dan isi pelajaran tersampaikan dengan baik. Media dapat berupa berbagai bentuk mulai dari media cetak audio visual, hingga media digital yang dirancang untuk mendukung pemahaman siswa.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan tidak hanya alat tetapi juga bisa teknik dan metode untuk memberikan informasi atau pesan berupa ilmu dari guru kepada siswa. Dengan tujuan media pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa media ini juga mempermudah guru menjelaskan materi kepada siswa.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kementerian pendidikan dan kebudayaan pusat pendidikan pelatihan pegawai (2016, p. 25) mengidentifikasi 8 manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran.
- f) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g) Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h) Mengubah peran pendidikan ke arah yang lebih positif dan produktif.

Adapun menurut Nurrita (2018, p. 177) pemanfaatan media pembelajaran ini sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Pembelajaran yang dilakukan lebih menarik perhatian karena siswa dapat melihat objek.
- b) Siswa dapat melakukan interaksi dengan guru karena dapat melakukan aktivitas lain selain mendengarkan materi guru.

- c) Bahan ajar lebih jelas sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan guru selama proses belajar.
- d) Ada berbagai metode pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan di kelas.

Dari pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran power point adalah untuk meningkatkan mutu belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, yang mana guru selalu menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan media agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

4) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016. p, 10) dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (Guru) menuju penerima (Siswa) secara rinci fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Fungsi edukatif yang dapat (1) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan (2) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis (3) Memberi pengalaman bermakna (4) Mengembangkan dan memperluas cakrawala (5) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.
- b) Fungsi ekonomis yang meliputi (1) Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien (2) Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu.
- c) Fungsi sosial yang dapat (1) Memperluas pergaulan antar siswa (2) Mengembangkan pemahaman (3) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan interpersonal siswa.
- d) Fungsi budaya yang dapat (1) Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia (2) Dalam meneruskan dan mewariskan unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat.

4) Klasifikasi Media Pembelajaran

Berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut Anggraini (2018, p. 6) adalah sebagai berikut:

- a) Media Grafis biasa disajikan berbentuk tulisan yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Selain menarik perhatian media ini juga dapat memperjelas ide-ide sehingga penyajian media pembelajaran ini berupa unsur visual saja.
- b) Media Bahan dibuat melalui proses percetakan. Media ini menyediakan dan menyajikan sebuah informasi dalam jumlah yang banyak karena banyak digunakan. Hasil cetakan media ini berupa teks, gambar, foto dan grafik.
- c) Media Berbasis Komputer adalah cara untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor yang biasa dikenal sebagai *computer-assisted instruction*.
- d) Media Audio Visual ini sebuah alat bantu yang digunakan untuk belajar. Media ini menghasilkan materi dengan cara menggunakan elektronik agar siswa mudah memahami.

b. Power point

1). Pengertian power point



(Sumber : <https://www.cleanpng.com/png-microsoft-powerpoint-microsoft-office-specialist-m-777734/>)

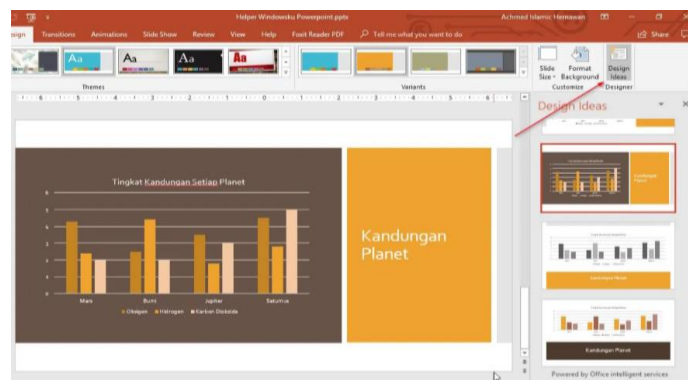
Gambar 2.1 Aplikasi Power Point

Power point adalah salah satu program berbasis multimedia yang dapat membantu menyusun materi presentasi berbentuk slide untuk mempermudah dalam penyimpanan materi. Software ini digunakan untuk menyampaikan materi berupa foto video maupun audio. Hal ini sejalan dengan pendapat Muthoharoh (2019, p. 23) Power point merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan animasi

kreatif yang dapat menarik perhatian pembaca atau pendengar. Media ini juga memiliki fitur yang menarik sehingga dapat digunakan sebagai media yang mampu menggabungkan berbagai gaya belajar siswa, baik belajar secara visual maupun verbal (Nurhidayati et al., 2019, p. 182).

Menurut Fandinata et al (2023, p. 12) power point adalah salah satu diantara media audio visual yang mampu menerapkan materi pelajaran, menguraikan informasi, menjelaskan konsep, melatih keterampilan siswa ketika manifestasi gambar dan suara akibatnya siswa mendapatkan gambarana atas materi yang diberikan. Sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran power point terdapat sebuah fitur hyperlink yang dapat dipadukan dengan suara sehingga tercipta hasil presentasi yang kreatif dan inovatif (Apriani et al., 2018, p. 4).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* merupakan salah satu perangkat lunak yang mudah digunakan, yang memiliki fasilitas untuk membuat multimedia interaktif, dalam membantu guru untuk menyediakan media pembelajaran dan sajian materi pembelajaran yang menarik dalam upaya meningkatkan minat dan kemampuan pemecahan masalah siswa siswa dan mencapai tujuan akhir pembelajaran.



(Sumber :<https://i0.wp.com/windowsku.com/wp-content/uploads/2018/08/design-ideas-powerpoint.jpg?w=1168&ssl=1>)

Gambar 2.2 Tampilan Power Point

2. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran power point

a. Kelebihan dan kekurangan aplikasi power point

Sama halnya dengan aplikasi yang lain power point juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan aplikasi power point (Hasanah., 2020, p. 38) adalah:

- 1) Memudahkan pengguna membuat slide presentasi.
- 2) Memudahkan seseorang yang sering persentase di depan umum terutama memakai alat bantu seperti *screen projector*.
- 3) Dilengkapi beragam *tools*, seperti *tex art*, *image import*, *animation import*, *video import* dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik.
- 4) Keberadaan fitur-fitur tersebut juga berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan.
- 5) Template bervariasi, merupakan salah satu fitur dalam power point untuk mempercantik latar belakang (*Background*) pada tampilan presentasi.
- 6) Ekspor PDF untuk memudahkan pengguna untuk berbagai file yang telah di buat dan membuat *printan* pada power point.
- 7) Fitur kolaborasi memungkinkan seseorang bisa mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda.
- 8) Fitur cloud merupakan fitur *save to wan cloud* yakni menyimpan sebelum pengguna menaruhnya ke lokal storage.
- 9) Fitur *Authoring* untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yakni dengan authorisasi.

Selain kelebihan terdapat pula kelemahan pada aplikasi ini (Hasanah.,2020) adapun kelemahannya adalah sebagai berikut:

- 1) Hanya bisa digunakan pada *platform microsoft* sehingga pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi Microsoft.
- 2) Ketidaksamaan dokumen pada tiap versi.

- 3) Tergolong program yang membutuhkan penyimpanan banyak, hal ini membuat pengguna harus memiliki memori yang besar untuk bisa menjalankan program pada aplikasi tersebut.
- 4) Mudah mengalami *hank* atau *crash*, jika aplikasi *hank* atau *crash* sudah pasti aplikasi tidak dapat melakukan perintah yang kita lakukan seperti mengedit file atau menyimpan data power point tersebut.

b. Kelebihan dan kekurangan media power point dalam pembelajaran

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan media power point dalam proses kegiatan belajar. Menurut Pramestika (2020, p. 4) kelebihan dari media power point dalam proses mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mudah dan cepat dipahami oleh siswa.
- 2) Membantu guru menyampaikan isi pelajaran.
- 3) Mengefektifkan waktu dalam menyampaikan isi pelajaran.
- 4) Menarik minat dan perhatian siswa dalam materi yang disampaikan.

Selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kekurangan, Pramestika (2020, p. 4). Adapun kekurangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika terlalu banyak animasi, grafik, bunyi-bunyian dan sebagainya dapat mengalihkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 2) Membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan power point.
- 3) Pemilihan warna yang terlalu terang sebagai latar belakang merusak indera penglihatan siswa.
- 4) Penggunaan power point dalam proses pembelajaran bisa membuat pengajar hanya berbasis *show and tell* tanpa menerangkan isi pengajaran.
- 5) Jika terjadi pemadaman listrik media power point tidak dapat dilaksanakan pada hari itu.

Berdasarkan paparan di atas, power point memiliki kelebihan yang sangat banyak dan beragam yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran di samping juga memiliki kekurangan pada penggunaan aplikasi power point yang digunakan. Namun kekurangan di atas dapat diintegrasikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

4. Model Pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar Amaliyah et al (2019, p. 43). Sehubungan dengan pendapat yang disampaikan oleh Vioreza et al (2020, p. 17) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu kegiatan belajar dalam kelompok untuk menerima dan membagikan ilmu pengetahuan kepada orang lain. Dalam pembelajaran kooperatif terbagi menjadi beberapa bagian salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Stidents Teams Achievent Divisions*). Model STAD ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins.

Metode *team kuis* dalam konteks pembelajaran seringkali dikaitkan dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Stidents Teams Achievent Divisions*) karena Model ini merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif, dan model praktis akan memudahkan melaksanakannya. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil atau *team* belajar dengan jumlah anggota setiap kelompok 4 atau 5 orang secara heterogen. Setiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik dan saling membantu untuk menguasai materi ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar kelompok. Kemudian seluruh siswa diberi tes dan tidak diperbolehkan saling membantu dalam mengerjakannya (Kuntjojo, 2010, p. 14)

Sedangkan menurut Slavin menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan model STAD yaitu siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan 4 atau 5 orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berprestasi tinggi, sedang dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis atau kelompok sosial lainnya (Sulistio, 2022, p. 16).

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa metode *team kuis* merupakan turunan dari model pembelajaran kooperatif STAD (*Stidents Teams Achievent Divisions*).

5. Metode *Team* Kuis

A . Pengertian metode *team* kuis

Team kuis merupakan metode pengajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif di kelas, selain siswa lebih aktif untuk belajar juga memudahkan dalam menyerap pembelajaran yang diberikan oleh guru (Ayu., 2020, p. 4). Metode *team* kuis seringkali digunakan dalam pembelajaran untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan berdaya saing. Menurut Putri D.P (2020, p. 455) *Team* kuis merupakan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab siswa dalam suasana yang menyenangkan.

Team Kuis termasuk salah satu tipe dalam strategi *Active Learning* yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat mereka takut dan bosan. Widyawati dan Setyawati (2021, p. 116) menjelaskan bahwa metode *team* kuis sangat bagus diterapkan karena siswa lebih aktif dan suasana belajar menjadi lebih hidup. Metode *team* kuis tujuannya spesifik kegiatan belajar dilakukan dengan diskusi kelompok, siswa akan lebih aktif di mana guru menjadi fasilitator.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa metode *team* kuis merupakan metode pembelajaran yang mengaktifkan siswa untuk terlibat dalam proses belajar. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan informasi dari guru akan tetapi melakukan uji coba secara langsung sehingga tidak mudah lupa terhadap pelajaran.

b. Langkah-langkah metode pembelajaran *team* kuis

Dalam melakukan pembelajaran *team* kuis tentu ada langkah-langkah yang harus diperhatikan menurut aswan (2016, p. 52) adapun langkah-langkah metode *team* kuis adalah sebagai berikut:

- 1) Pilih topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
- 2) Siswa dibagi menjadi tiga *team* (Kelompok) A, B dan C.

- 3) Menjelaskan format Pelajaran yang akan disampaikan batas persentase maksimal 10 menit.
- 4) *Team A* diminta menyiapkan pertanyaan ringkas yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan *team B* dan *team C* meluangkan waktu untuk meninjau catatan mereka.
- 5) *Team A* memberi pertanyaan kepada *team B* jika *team B* tidak dapat menjawab pertanyaan pindah ke *team c*.
- 6) *Team A* melanjutkan ke pertanyaan berikut pada *team C*.
- 7) Saat kuis selesai lanjutkan penyampaian materi kedua, dan minta *team B* untuk jadi pemandu kuis (Kelompok penanya).
- 8) Setelah *team B* selesai dengan kuisnya penyajian ketiga dan minta *team C* untuk jadi pemandu kuis.

Menurut Silberman (2014) langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *team kuis* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam beberapa bagian.
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran dari topik yang telah ditentukan.
- 3) Siswa membentuk *team* masing-masing dan guru menjelaskan aturan main dan prosedur *team kuis*.
- 4) Guru menyajikan topik secara sekilas.
- 5) Diskusi dimulai dan pertama yang akan menyiapkan kuis jawaban singkat tentang topik yang dibahas, sementara *team* lain lain akan menyiapkan diri dan memeriksa catatan mereka.
- 6) Kuis dimulai dengan *team* pertama sebagai pemimpin kuis, *team* pertama akan memberikan pertanyaan pada *team* kedua. Jika *team* tersebut tidak dapat menjawab, *team* ketiga diberi kesempatan untuk segera menjawab.
- 7) *Team* pertama melanjutkan kuis dengan memberikan pertanyaan kepada *team* kedua lalu mengulangi prosesnya secara bergantian.
- 8) Ketika kuis selesai, lanjutkan kebagian kedua kuis dan tunjuklah *team* kedua sebagai pemimpin kuis seperti pada kuis bagian pertama.
- 9) Lakukan hingga semua *team* mendapatkan giliran.

Berdasarkan uraian di atas dari pendapat beberapa ahli maka peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran *team* kuis adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan format pelajaran dan memulai materi dengan menggunakan media power point.
- 2) Bagilah siswa kedalam tiga kelompok.
- 3) Guru memberi arahan kepada *team* A untuk menyiapkan kuis tersebut dalam waktu 5 menit. Sementara *team* B dan *team* C menggunakan waktu itu untuk belajar dengan membuka kembali catatannya.
- 4) Kemudian *team* A memberikan kuis kepada *team* B dan C, jika *team* B tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan, maka pertanyaan tersebut akan dilemparkan ke *team* C.
- 5) Selanjutnya *team* A memberikan kuis kepada *team* C, apabila *team* C tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan, maka pertanyaan di lempar ke *team* B.
- 6) Setelah kuisnya selesai dilakukan segmen kedua yang menyediakan kuis *team* B. Sementara itu *team* A dan C menggunakan waktunya untuk mempelajari catatannya.
- 7) Kemudian *team* B memberikan kuis kepada *team* A dan C, Apabila *team* C tidak dapat menjawab suatu pertanyaan, maka pertanyaan di lempar ke *team* A.
- 8) *Team* B memberikan kuis kepada anggota *team* A, jika *team* A tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pertanyaan dilempar kepada *team* C.
- 9) Kemudian pada segmen ketiga akan di lakukan seperti yang telah dilakukan oleh *team* A dan *team* B.

c. Kelebihan dan kekurangan metode *team* kuis

Adapun kelebihan metode *team* kuis. Menurut Ningrum (2015, p. 5) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan keseriusan.
- 2) Dapat menghilangkan kebosanan dilingkungan belajar.
- 3) Mengajak siswa untuk terlibat penuh.

- 4) Meningkatkan proses pembelajaran.
- 5) Dapat membangun kreatifitas diri.
- 6) Mencapai makna belajar melalui pengalaman.
- 7) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar dan meningkatkan semangat dan minat siswa.

Adapun kelemahan metode *team* kuis menurut Af riliya (2013, p. 16) adalah sebagai berikut:

- 1) Memerlukan kontrol yang ketat untuk mengkondisikan kelas ketika terjadi keributan.
- 2) Adanya Kecenderungan hanya siswa tertentu dalam kelompok yang sering dapat menjawab soal kuis karena dianggap pintar.
- 3) Setiap kelompok dituntut cepat dalam menyiapkan soal kuis yang akan dipertandingkan antar *team* karena waktu yang terbatas.
- 4) Memerlukan persiapan dan kreativitas yang lebih baik sebelum mengerjakan kuis.

6. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Harahap dan Julyanti (2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Team* kuis dan Media Berbasis ICT untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa" Hasil penelitian disimpulkan bahwa. Berdasarkan uji hipotesis dalam penelitian ini, nilai rata-rata Post-Test untuk kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team* Kuis sebesar 38,28 dengan standar deviasi 2,658. Sedangkan untuk kelas kontrol yang diajar dengan model pembelajaran Konvensional rata-rata sebesar 31,94 dengan standar deviasi 3,741. Pada $df = 36$ dan taraf signifikan = 0,05%. Dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *Team* kuis terhadap peningkatan minat belajar siswa yang diajarkan di kelas X SMK kesehatan Imelda Ritonga Rantauprapat. 2) Kelas yang menerapkan model pembelajaran *Team* kuis respon siswanya sangat baik karena hal yang diterima oleh siswa tersebut merupakan hal yang baru dan menyenangkan sehingga

memberikan sebuah perubahan cara belajar baru bagi siswa kelas eksperimen, dan siswa semakin aktif dalam belajar.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Sopia (2022, p. 176) Dengan judul "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Power Point "Hasil penelitian disimpulkan bahwa Berdasarkan penerapan tindakan kelas dari siklus I dan siklus II dalam pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas II SD Negeri 25 Empakan setelah menggunakan Media Interaktif Berbasis Powerpoint mengalami peningkatan. Hal ini diperkuat dengan adanya respon siswa menyatakan menyukai media yang digunakan, siswa mudah memahami materi pelajaran, merasa senang saat proses pembelajaran, tidak merasa bosan, dari hasil tersebut.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Lastri et al. (2023, p. 92) dengan judul "Model Problem Based Learning dengan Media Power Point untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa "hasil penelitian disimpulkan bahwa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model problem based learning dengan menggunakan media power point menunjukkan adanya peningkatan minat dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas XI MIPA di MA Plus Nurul Islam Sekarbela. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa tingkat minat belajar matematika siswa meningkat menjadi 80,13% dari 60% sebelum diterapkannya PBL dengan media power point, kemudian kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih kurang pada siklus I yaitu 45,6% kategori cukup tetapi siklus II meningkat menjadi 80,6% dan hasil observasi siklus I dan siklus II terhitung dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir, setiap siklus terjadi peningkatan yang masuk pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Siklus I pertemuan pertama 80,67% kategori tinggi, pertemuan kedua 86,67% kategori sangat tinggi, pertemuan ketiga 92, 67% kategori sangat tinggi dan pertemuan keempat 96% kategori sangat tinggi selanjutnya siklus II pertemuan pertama 99, 33% kategori sangat tinggi dan pertemuan kedua 99, 33% kategori sangat tinggi.

B. Kerangka Berpikir

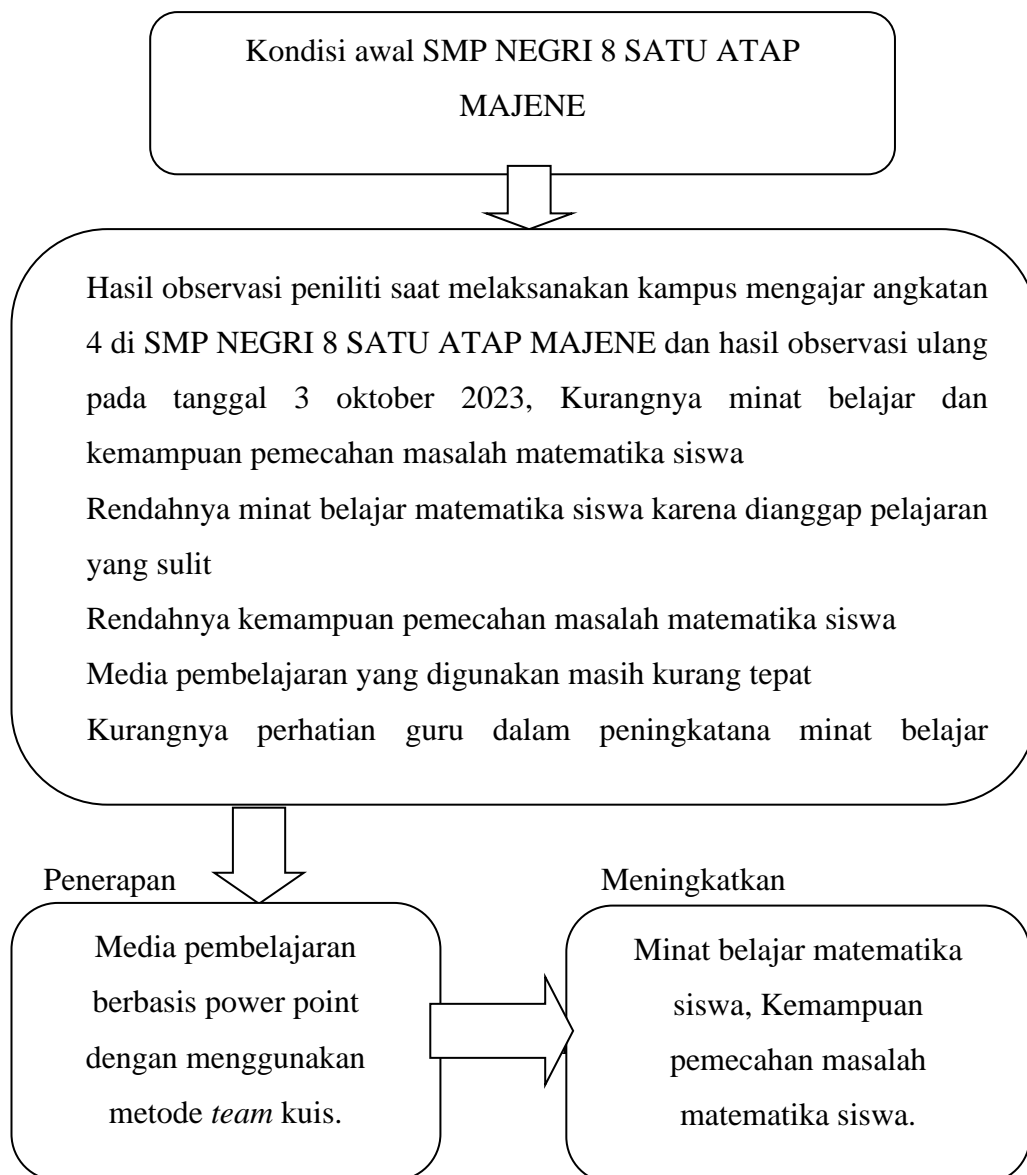
Pembelajaran merupakan proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, atau sikap melalui interaksi dengan lingkungannya. Menurut Sappaile et al (2021, p. 2) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Secara umum, pembelajaran terjadi ketika seseorang mengalami perubahan dalam pemahaman, perilaku, atau kemampuan sebagai hasil dari pengalaman belajar pembelajaran dapat terjadi dalam beberapa konteks, baik di dalam kelas formal, di luar kelas, atau bahkan secara mandiri. Ini dapat menyebabkan berbagai metode dan strategi, seperti membaca mendengarkan, berdiskusi, dan memahami masalah. Pembelajaran juga melibatkan interaksi antara guru dan siswa, dan antara siswa dan teman sebaya. Guru berperan sebagai fasilitator dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penyampaian materi pelajaran, memberikan panduan, dan memberikan umpan balik. Sementara itu, siswa berperan aktif dalam memproses informasi, mengkonstruksi pemahaman baru, dan mengaplikasikan pengetahuan. Tujuan utama pembelajaran, untuk mengembangkan pemahaman dalam keterampilan yang relevan, sikap yang positif, dan kemampuan berpikir kritis pada individu pembelajaran dapat berlangsung sepanjang hayat dan terjadi di berbagai bidang, termasuk pendidikan formal, pelatihan profesional, pengembangan pribadi, dan pengalaman sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan kampus mengajar didapatkan data kurangnya minat dan kemampuan belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika yang akan berdampak pada hasil belajar yang tidak sesuai dengan yang diharapkan, tinggi rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor dari luar seperti media pembelajaran dan metode pengajaran yang dipakai guru saat pembelajaran. Posisi guru yang sangat dominan dalam proses pembelajaran akan membuat siswa merasa bosan atau jenuh, apa lagi metode yang digunakan guru kurang menarik dan hanya didominasi dengan metode ceramah. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dengan memberikan metode pembelajaran yang menyenangkan seperti metode *team* kuis

untuk meningkatkan minat dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang abstrak dan memiliki banyak bahasa simbol sehingga dalam mempelajari matematika dibutuhkan minat dan kemampuan pemecahan masalah. Karena dengan adanya minat, siswa akan melakukan sesuatu tanpa ada paksaan dari orang lain sehingga akan mudah memahami pembelajaran.

Setelah memperhatikan kelas di atas, maka peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran *team* kuis dengan berbasis media pembelajaran power point untuk mengatasi permasalahan tersebut, dengan demikian, uraian kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan analisis teori yang telah peneliti kemukakan, maka peneliti selanjutnya mengajukan hipotesis sebagai berikut: jika penerapan media pembelajaran berbasis power point dengan menggunakan metode *team* kuis dilakukan dengan baik maka media pembelajaran berbasis power point dengan menggunakan metode *team* kuis dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

BAB III

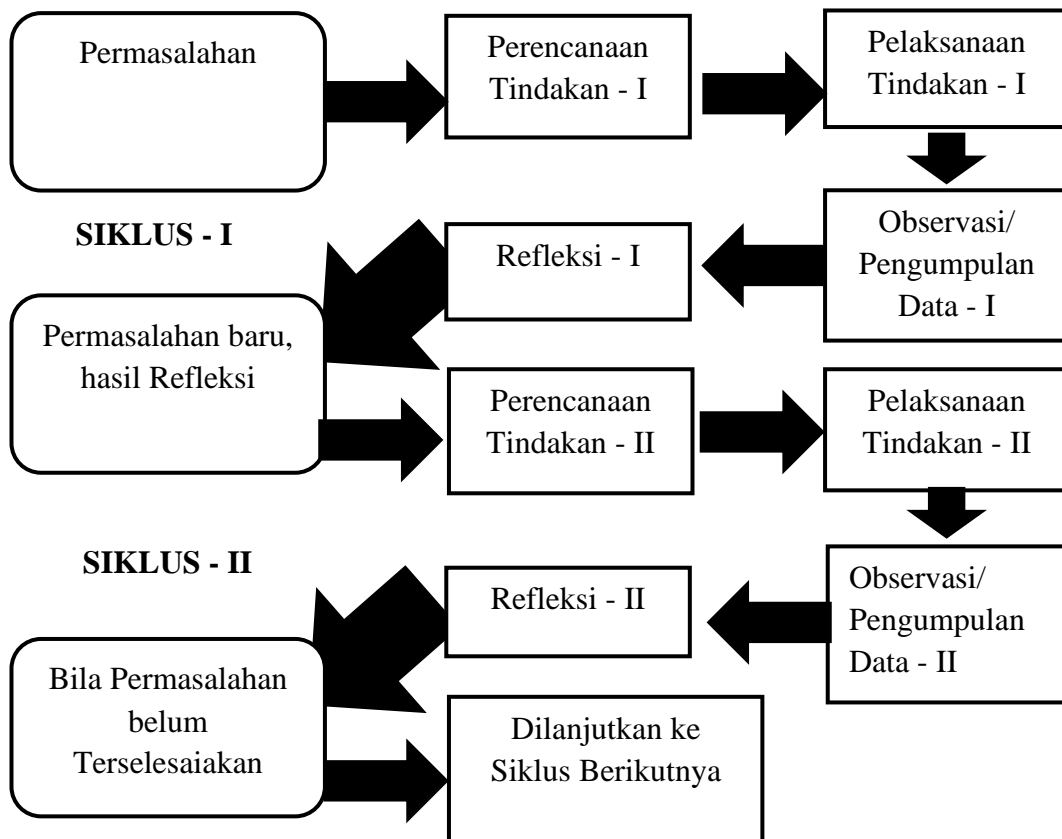
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. jenis penelitian

Jenis penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan mengikuti pola kemmis dan Mc. Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya (Usman et al. 2019, p. 26) Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (observasi), dan *reflect* (perenungan). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat reflektif. sebelum melaksanakan tahap penelitian terlebih dahulu peneliti harus mengetahui permasalahan yang akan diteliti.

2. Desain penelitian



Gambar 2.2 Model penelitian kemmis dan Mc Taggart

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 8 Satu Atap Majene yang beralamat di Jln.Korban 40.000 Jiwa Segeri, Baruga Dua, Kec.Banggae Timur, Kab. Majene Prov. Sulawesi Barat.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 19 Februari sampai dengan tanggal 20 Maret 2024.

C. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IX SMP Negeri 8 Satu Atap Majene yang berjumlah 14 siswa terdiri dari 6 perempuan dan 8 laki-laki.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus berhenti pada siklus II karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Untuk lebih jelasnya mengenai kegiatan yang telah dilakukan di setiap siklus dapat dilihat pada uraian dibawah ini:

1. Siklus I

1. Tahap perencanaan tindakan

Pada tahap ini dilakukan persiapan untuk melakukan perencanaan Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- a. Menentukan kelas penelitian.
- b. Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada tahun ajaran semester genap
- c. Menetapkan materi ajaran yang akan disampaikan.
- d. Menyusun rencana pembelajaran yang akan di sampaikan.
- e. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- f. Mempersiapkan angket minat belajar matematika siswa, angket respon siswa, lembar observasi siswa dan guru dan tes kemampuan pemecahan masalah matematika

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan untuk mengelola proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media berbasis power point melalui metode *team* kuis. Pada tahap ini dilaksanakan sesuai dengan Rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah di buat.

3. Tahap Observasi

pada tahap observasi peneliti melakukan pengamatan pada jalannya kegiatan dalam proses pembelajaran dan mencatat hasil pengamatan untuk melihat bagaimana aktivitas pembelajaran dalam penggunaan media microsoft power point dengan menggunakan metode *team* kuis pada lembar observasi. Dalam penelitian yang membantu peneliti adalah wali kelas IX sebagai observer aktivitas belajar siswa dan peneliti sebagai observer aktivitas guru.

4. Tahap refleksi

Tahap refleksi adalah tahap kegiatan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah dilakukan dan akan diperoleh informasi tentang penerapan media pembelajaran berbasis power point dengan menggunakan metode *team* kuis yang telah dilakukan. Kemudian hasil tersebut dianalisis dan disimpulkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Dan dari hasil tersebut dapat dijadikan acuan untuk menyusun program selanjutnya.

2. Siklus II

Pada siklus II ini tahap kerjanya sama seperti pada siklus I. Namun pada siklus II rencana penelitian disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Siklus ini dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus berikutnya jika target belum tercapai. Dan akan dihentikan jika telah tercapai tujuan dari penelitian tersebut yaitu peningkatan minat dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sesuai dengan indikator keberhasilan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti dengan demikian jumlah instrumen yang digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti (Sugiyono, 2019, p. 92). Instrumen dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Angket

Angket merupakan instrumen penelitian yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Angket yang digunakan adalah angket minat belajar matematika siswa dan angket respon siswa terhadap penggunaan media berbasis power point dengan menggunakan metode *team kuis*. Dalam angket minat belajar ini meliputi indikator perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, adanya pemusatan perhatian. Angket respon siswa terhadap penggunaan media berbasis power point dengan menggunakan metode *team kuis* angket ini diberikan setelah proses pembelajaran yang digunakan untuk mengukur variabel dan mengumpulkan data mengenai permasalahan yang ada.

2. Lembar observasi

Instrumen observasi ini digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran berlangsung di kelas oleh observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media berbasis power point melalui metode *team kuis*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran visual pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Dokumen berupa foto pada saat pembelajaran matematika menggunakan media berbasis power point dengan metode *team kuis*. Kegiatan yang didokumentasikan adalah kegiatan diskusi siswa serta pelaksanaan tes awal dan posttest di setiap siklus.

4. Tes kemampuan pemecahan masalah

Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebelum dan setelah diberikannya penerapan media pembelajaran berbasis power point dengan menggunakan metode *team* kuis. Tes ini akan diberikan sebanyak dua kali yakni, tes awal dan posttest dalam tes yang diberikan akan memenuhi indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu siswa mampu memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, menyelesaikan permasalahan dan memeriksa kembali. Berikut penjelasan pemberian tes awal dan posttest.

a. Tes awal

Pemberian tes awal pada siswa diberikan sebelum diberikannya perlakuan pada siklus I dan II. Selama tes berlangsung, siswa diharapkan dapat mengerjakan soal dengan baik dan tertib, kemudian setelah pengambilan data maka diadakan pemeriksaan data atau pemberian skor pada jawaban siswa. Instrumen yang digunakan pada tes awal ini adalah tes essay sebanyak 3 nomor soal sesuai indikator yang digunakan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa terhadap materi yang akan diberikan. Kriteria pemberian skor pada item didasarkan kepada kebenaran jawaban responden.

b. Pemberian post test

Post test akan dilaksanakan setelah diberikan perlakuan pada siklus I dan II untuk melihat sejauh mana peranan media pembelajaran berbasis power point melalui metode *team* kuis terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Instrumen yang digunakan pada posttest ini adalah tes yang berbentuk essay sebanyak 6 soal yang terdiri dari 3 soal untuk siklus I dan 3 soal untuk siklus II. Soal yang diberikan sesuai indikator pemecahan masalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa setelah diberi perlakuan. Kriteria pemberian skor pada kebenaran jawaban responden.

5. Analisis Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Validitas adalah tingkat ketepatan tes. Suatu tes dikatakan valid jika tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono 2015, p. 173). Instrumen tes kemampuan pemecahan masalah dan angket minat belajar serta angket respon siswa diuji dengan menggunakan uji validitas isi oleh dosen ahli dan validitas empiris. Pada penelitian ini validitas soal tes dilakukan dengan menggunakan keputusan dosen ahli /Validator dengan skor 1-4. Begitupun dengan validitas angket dilakukan dengan menggunakan keputusan dosen ahli/validator dan juga melalui uji coba atau validitas empiris.

Selanjutnya untuk mengkategorikan valid atau tidaknya instrumen yang divalidasi oleh dosen ahli dilakukan dengan cara skor perolehan dibagi skor maksimum. Suatu instrumen dapat dikategorikan berdasarkan indeksinya. Jika indeksinya kurang atau sama dengan 0,4 dikatakan validitasnya kurang, jika indeksinya 0,4-0,8 dikatakan validitas sedang, dan jika lebih besar dari 0,8 maka dikatakan indeksinya sangat valid (Retnawati, 2016, p. 31). Sedangkan validitas empiris diperoleh melalui hasil uji coba tes kepada responden yang setara dengan responden yang akan diteliti. Adapun uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 20 dengan butir pertanyaan valid jika nilai signifikansi $<0,05$.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menetapkan apakah alat evaluasi (*Instrumen*) dapat digunakan lebih dari satu kali atau instrumen mencirikan tingkat konsistensi (Janti, 2014, p. 156). Umumnya instrumen yang valid sudah pasti reliabel, tetapi instrument reliabel belum tentu valid (Maulana, 2015, p. 5).

F. Teknis Analisis Data

Berdasarkan data penelitian ini dianalisis menggunakan dua cara yaitu kuantitatif dan deskriptif teknis analisis data ini digunakan pada data siklus I dan data siklus II.

1. Analisis data kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk mengukur persentase yang diperoleh pada kelas IX Smp Negeri 8 Satu Atap Majene, yaitu pada Angket minat belajar matematika, Angket respon siswa, Lembar observasi dan tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

a. Analisis data angket minat belajar matematika siswa terhadap media pembelajaran berbasis power point melalui metode *team kuis*

Hasil data penelitian yang telah diperoleh diolah dengan teknik pengolahan data menurut sholehah et al (2018, p. 241) dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase minat siswa: } \frac{\text{Total skor yang di peroleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3.1 skor angket minat belajar

No	Pernyataan Positif	Skor	Pernyataan Negatif	Skor
1	Selalu (SL)	4	Selalu (SL)	1
2	Sering (SR)	3	Sering (SR)	2
3	Kadang-Kadang (KD)	2	Kadang-Kadang (KD)	3
4	Tidak Pernah (TP)	1	Tidak Pernah (TP)	4

(Sumber Widoyoko, 2015, p.105)

Tabel 3.2 Kategori Minat Belajar

No	Tingkat pencapaian skor	Kategori
1	81-100%	Sangat tinggi
2	61-80%	Tinggi
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Sangat Rendah
5	0-20	Sangat Rendah

(Sumber Andreas, et al., 2021, p. 4)

b. Analisis angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis power point melalui metode *team kuis*

Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran power point melalui metode *team kuis* maka dianalisis dengan menghitung rata-rata keseluruhan skor yang telah dibuat dengan skala liktert. Dalam penskoran skala liktert, jawaban diberi bobot 4,3,2,1 untuk pernyataan positif dan 1,2,3,4 untuk pernyataan negatif. Pada pernyataan positif skor 4 diberikan jika sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk tidak setuju dan satu untuk sangat tidak setuju. Sedangkan untuk pernyataan negatif diberi skor sebaliknya yaitu 1 untuk sangat setuju, 2 untuk setuju, tiga untuk kurang setuju dan 4 untuk sangat tidak setuju. Skor rata-rata siswa dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Angka persentase responden: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil yang diperoleh dari tabel 3.2 dijabarkan dalam kriteria tabel

Tabel. 3.3 Kategori Penilaian Respon Siswa

Skor (%)	kategori
85-100%	Sangat praktis
70,01-85%	Praktis
50,01%-70%	Kurang praktis
0,1%-50%	Tidak praktis

(Kusuma et al.,2023, p. 259)

b. Analisis data nilai tes

Analisis data nilai tes digunakan untuk menunjukkan hasil perolehan nilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pemberian tes awal dan posttest di setiap siklus dengan menggunakan media berbasis power power point melalui metode *team kuis*.

Data observasi kemampuan pemecahan masalah matematika diperoleh dari tes kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan penskoran pemecahan masalah matematika pada tabel berikut.

Tabel 3.4. Penskoran Kemampuan Pemecahan Masalah

Aspek yang dinilai	Reaksi terhadap soal	Skor
Memahami masalah	Tidak ada jawaban sama sekali	0
	Menuliskan diketahui ditanyakan/sketsa/model/tetapi salah atau tidak memahami masalah sama sekali	1
	Memahami informasi atau permasalahan dengan kurang tepat	2
	Berhasil memahami masalah secara menyeluruh	3
Menyusun Rencana penyelesaian	Tidak ada urutan langkah penyelesaian sama sekali	0
	Strategi/langkah penyelesaian ada tetapi tidak relevan atau tidak/belum jelas	1
	Strategi/langkah penyelesaian mengarah pada jawaban yang benar tetapi tidak lengkap atau jawaban salah	2
	Menyajikan langkah penyelesaian yang benar	3
Menyelesaikan Rencana Penyelesaian	Tidak ada penyelesaian sama sekali	1
	Ada penyelesaian, tetapi prosedur tidak jelas/salah	2
	Menggunakan prosedur tertentu yang benar tetapi perhitungan salah/kurang lengkap	3
	Menggunakan prosedur tertentu yang benar	4
Memeriksa Kembali	Jika tidak menuliskan kesimpulan dan tidak melakukan pengecekan terhadap proses juga hasil jawaban	0
	Jika menuliskan kesimpulan dan/atau melakukan pengecekan terhadap proses dengan kurang tepat atau Jika hanya menuliskan kesimpulan saja atau melakukan pengecekan terhadap proses saja dengan tepat	1

Jika menuliskan kesimpulan dan melakukan 2 pengecekan terhadap proses dengan tepat

Sumber: (Ariani et.al.,2017, p. 89)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengolahan data kemampuan pemecahan masalah siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan skor berdasarkan pedoman penskoran terhadap setiap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa berdasarkan kriteria penskoran.
- 2) Menghitung nilai akhir dengan rumus (Hidayatul Alawiyah, 2020) sebagai berikut.

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Skor mentah yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- 3) Nilai yang diperoleh dari hasil perhitungan kemudian diklasifikasikan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 3.5 Kategori kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

No.	Nilai siswa	Kriteria
1	81 -100	Sangat Tinggi
2	61 -80	Tinggi
3	41 -60	Cukup
4	21 -40	Kurang
5	0 -20	Sangat Kurang

Sumber: (Ariani al., 2017) Berdasarkan Modifikasi Arikunto

Sedangkan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah, apabila siswa mencapai kualifikasi kemampuan pemecahan masalah kategori baik dengan persentase 75%.

- 4) Menentukan persentase pada setiap kemampuan pemecahan masalah.
- 5) Menafsirkan persentase berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Ngalm (2017) yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.6 Persentase kemampuan pemecahan masalah

No.	Nilai siswa	Kriteria
1	86 -100%	Sangat Tinggi
2	76 -85%	Tinggi
3	60 -75%	Cukup
4	55 -59%	Kurang
5	≤ 54%	Sangat Kurang

Dari analisis data kemampuan pemecahan masalah dapat diketahui persentase kemampuan pemecahan masalah pada masing-masing siklus, sehingga dapat diketahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan.

c. Analisis data observasi

Lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dianalisis setelah data terkumpul, melalui observasi data tersebut diolah dengan rumus persentase sebagai berikut.

$$\text{Nilai keterampilan guru/Siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa

No.	Rentang Persentase	Kriteria
1	81 %-100%	Sangat Tinggi
2	61 %-80%	Tinggi
3	41 %-60%	Cukup
4	21 %-40%	Kurang
5	0 %-20%	Rendah sekali

Sumber : (Hidayatul alawiyah, 2020)

2. Analisis Deskriptif

Teknik analisis deskriptif adalah penelitian untuk menggambarkan suatu hasil penelitian. Sesuai dengan namanya jenis penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti (Priadana dan Sunarsi 2021, p. 26). Analisis deskriptif merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif, dalam analisis deskriptif ini bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat (Abdullah et al 2021, p. 8).

Jadi berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas maka analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga fenomena yang diteliti. Serta melukiskan secara sistematis hasil dari variabel dalam penelitian ini dengan cara menghimpun data-data faktual dan mendeskripsikan. Data berasal dari seluruh informasi yang diperoleh dari angket, lembar observasi dan tes.

G. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil bila memenuhi indikator berikut :

1. Apabila siswa mencapai kualifikasi minat belajar matematika pada kategori sangat tinggi dengan minimal persentase 81%.
2. Apabila siswa mencapai kualifikasi kemampuan pemecahan masalah kategori tinggi dengan minimal persentase 76% maka dapat dikatakan ada peningkatan pemecahan masalah matematika siswa.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media berbasis power point melalui metode *team* kuis berada pada kategori praktis terhadap pelajaran matematika dengan rentang persentase minimal 70,01%.
4. Kemampuan guru untuk mengelola metode pembelajaran *team* kuis berbasis microsoft power point terhadap minat belajar siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa memadai minimal berada dalam kategori tinggi dengan rentang persentase minimal 61%.
5. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa minimal berada dalam kategori tinggi dengan rentang persentase sebesar 61%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari., M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May).
- Afriliya Evi Qur'anni. 2013. 'Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Minat Belajar Dan Pencapaian Kompetensi Menghadapi Situasi Darurat Pada Mata Pelajaran K3LH Di SMK Negeri 2 Godean', Skripsi, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Aftriyati, L. W., Roza, Y., & Maimunah, M. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Minat Belajar Matematika Siswa Sma Pekanbaru Pada Materi Spltv. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi*, 16(2), 226. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v16i2.8515>
- Agustin, P. T. F., & Hartanto, S. (2018). Pengaruh Minat Belajar Dan Kecemasan Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 4(1), 92. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v4i1.1782>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. In CV. Pusdiklat MJ.
- Amalyah, N., Waddi Fatimah, P. B. A. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif Abad 2021*.
- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Teorema*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.765>
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1), 221
- Apriani, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Pokok bahasan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/16153>
- Ariani, S., Hartono, Y., & Hiltrimartin, C. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Strategi Abduktif-Deduktif di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 25.
- Ariani, HRP, N., Zukaini, M., Saragih, S, H., Hasibuan, R., Simamora, S, S., & Toni (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Armianti, A., & La'ia, H. T. (2020). Dampak Perangkat Pembelajaran Matematika

- Berbasis Kompetensi Profesi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 4(1), 57. <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss1/426>
- Aswan, H. (2016). Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi. In *Aswada Pressindo* (p. 88).
- Ayu Putri, L., & Fransyaigu, R. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Basic Education Studies*, 3, 3.
- Baharullah, B., Wahyuddin, W., Usman, M. R., & Syam, N. (2022). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Ditinjau Dari Adversity Quotient (Aq). *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1039.
- Darimi, I., Siswanto, I., & Ismail, B. (2018). Metode Team Quiz Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri 13. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol 7(2), 265-274.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Deepublish.
- Davita, P. W. C., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 110–117. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23601>
- Darwani, Hafriani, & Angkat, Y. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom Di SMP/MTS. *Educator Development Journal*, 1(1), 51–59. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/edj/article/view/2162/1113>
- Dyah Anungrat Herzamzam. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Pada Siswa Sekolah Dasar. *Visipena Journal*, 9(1), 67–80. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430>
- Fandinata, M. R. D., Karim, K., & Sari, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar Pada Materi Segiempat Untuk Siswa Smp/Mts. *Jurmadikta*, 3(2), 11–22. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v3i2.1442>
- Harahap, H. S., & Juyanti, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz dan Media Berbasis ICT untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1153–1166. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2100>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media

Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hermaini, J., & Nurdin, E. (2020). Bagaimana Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dari Perspektif Minat Belajar, *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.24014/juring.v3i2.9597>
- Hidayat, P. W., & Widjajanti, D. B. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan minat belajar siswa dalam mengerjakan soal open ended dengan pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 63–75. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i1.21167>
- Hidayatul Alawiah. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pelajaran Matematika. 2507(February), 1–9.
- Janti, S. (2014). Analisis Validasi dan Reliabilitas dengan Skala Liktert terhadap Pengembangan SI/TI dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategi planning pada Industri Garmen . *Jurnal SNAST*, 3 (4), 155-160
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*. 4(1), 45-56.
- Kemendikbudristek. (2023). Laporan Pisa Kemendikbudristek. *Pemulihan Pembelajaran Indonesia*, 1–25.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Kristanto, Andi, (2016) *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya . Jawa Timur
- Kurniati, R., & Wildaniati, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Quiz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 35–422.
- Kusuma, D. A. C., Sujadi, I., & Slamet, I. (2023). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 256. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.5911>
- La'ia, H. T., & Harefa, D. (2021). Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 463. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.463-474.2021>

- Lastri, F., Nissa, I. C., & Yuliyanti, S. (2023). Model Problem Based Learning dengan Media Power Point untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Media Pendidikan Matematika*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.33394/mpm.v11i1.8221>
- Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 134–150.
- Legiman. (2015). *Penelitian Tindak Kelas (PTK)*. LPMP Yogyakarta, 1(1), 1–15.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maulana, F. H., Djamhur H., & Yuniadi. M. (2015). *Pengaruh Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Bank Btn Kantor Cabang Malang*. 01(1), 1–23.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. Tasyri: *Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32
- Ngalm Purwanto. 2017. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ningrum Herlinawati Sari. (2015). ‘Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Aisyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015’, , Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta
- Nisa, K., Susongko,P, & Utami, W,B,. (2017). Penyusunan Skala Minat Belajar Matematika dengan Penerapan Model RASCRH. *Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti. E-Journal Ups*, 4(january 2020), 1–11.
- Nissa, I. C. (2015). *Pemecahan Masalah Matematika (Teori Dan Contoh Praktek)* Penerbit Duta Pustaka Ilmu Bersama Menyebarkan Ilmu., Mataram.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursanti, R., Sugiatno, Hartoyo, A., & Al., E. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa dalam materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan Dan*

Pembelajaran Khatulistiwa, 4(5), 1–11..

- Oktavia, D. N., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika Berbasis Daring. DIKDAS MATAPPA , *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol, 3. No(September), 153–158. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.425-434>
- Prayuga, Y. A. P. A. (2019). Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal UNSIKA*, 1052–1054. (Vol 4 No. 1 2023) <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. 2. *Jurnal Pendidikan dan Konselin*. 2(1), 110-114
- Pusdiklat Pegawai Kemendikbud. (2016). Modul 04 Pemanfaatan Media Pembelajaran. Pendidikan dan Pelatihan Teknis Kegiatan Belajar Bagi Pamong Belajar. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Pusdiklat Pegawai Kemendikbud* (Vol. 5, Issue 1).
- Puspaningtyas, N.D. (2019). Berpikir Lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.1(1), 24-30
- Putra, C. A., & Setiawan, M. A. (2019). Penerapan model pembelajaran circuit learning berbantuan media power point terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-6.
- Putri, D. P. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn. *Journal of Education Action Research*, 452-458
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.21043/job.e.v3i2.8446>
- Rakhmawati, I & Sulistianingsih, D (2020). Analisi Proses Pembelajaran Matematika Berbantuan Microsoft Teams Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Prosiding Seminar Edusaintech*, 4, 72-80.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Perama Publishing. Yogyakarta.
- Rianto, V. M., Yusmin, E., & Nursangaji, A. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Teori John Dewey pada Materi Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(7), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/20924>
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa* . Global RCI. Makassar.

- Sari, F.M & Esti,H (2015). Hubungan Persepsi Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika Minat Belajar Dan Kemandirian Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. Union: *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3, No. 1, Maret 2015.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Siagian,R.E.F.(2015).Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2)
- Silberman.(2014). *Active Learning (101 Cara Belajar Siswa Aktif)*. Nuansa Cendekia. Bandung.
- Simatupang, R., Napitupulu, E., & Asmin, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self-Efficacy Siswa Pada Pembelajaran Problem Based Learning. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 29–39. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i1.22944>
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Sopia, N. (2022). Matematika Menggunakan Media Interaktif. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 169–178.
- Souhaly, M. R., Makulua, K., & Luhulima, D. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SD Kristen 1 Kamal Kabupaten Seram Bagian. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, VIII(2), 119–132.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Usman, J., Mawardi, Zein, H. M., & Rasyidah. (2019). *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan kelas (PTK)*. AcehPo Publishing. Aceh
- Villa, M. H. A.-A., Ainol, & Zairozie, A. Z. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Aliyah Tarbiyatul Islam. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 3735–3740.
- Vioreza, N., Marhamah, Oktaviana, E., Nugroho, B. T. A., Solihat, E., Hasanah, N., Arisona, R. D., & Br, G. M. (2020). *Metode & Mode Pembelajaran*. CV jagad Media Publishing. Surabaya.
- Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*.

Satya Wacana University Pres. Salatiga.

- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Widoyoko, Eko Putro. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widyawati, S., & Setyawati, A. (2021). Keaktifan Belajar Siswa dan Strategi Team quiz: bagaimana dampaknya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah (KPM) Matematis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Winarti, D. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Gaya Belajar Pada Materi Pecahan Di SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(6), 1-9.
- Wirevenska, I., Mardiaty, Sinaga, R. S., & Ningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Jurnal Serunai Matematika*, 15(1), 21–29.
- Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547>