

**PENGARUH MEDIA AJAR BERBASIS PENDEKATAN
MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN APLIKASI
PIXTON TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA**

SKRIPSI

Oleh

Suchi Pratiwi

NIM: 06081381924059

Program Studi Pendidikan Matematika



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGARUH MEDIA AJAR BERBASIS PENDEKATAN
MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN APLIKASI
PIXTON TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA**

SKRIPSI

oleh

Suchi Pratiwi

NIM: 06081381924059

Program Studi Pendidikan Matematika

Mengesahkan:

Mengetahui

Koordinator Program Studi,



Weni Dwi Pratiwi, S. Pd., M. Sc.

NIP. 198903102015042004

Pembimbing,



Novika Sukmaningthias, M.Pd

NIP. 199111082019032019



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suchi Pratiwi

NIM : 06081381924059

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Ajar Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Aplikasi *Pixton* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 30 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Suchi

Suchi Pratiwi
NIM. 06081381924059

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim....

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh..

Puji Syukur penulis haturkan kepada Allah SWT karena atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya lah penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Tidak lupa pula shalawat serta salam penulis panjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi ini ku persembahkan untuk...

Kedua orang hebat dalam hidupku, malaikatku, penyemangatku, **Mama Eliyarosa, S.Pd** dan **Papa Andi Aziz**. Terimakasih sebesar-besarnya telah memberikan kasih sayang yang sangat amat tulus kepada ku, usaha dan keringat yang tak henti untuk memenuhi segala kebutuhan ku. Berkat doa mama dan papa yang tak ada putus dari hati yang amat tulus serta dukungan dan motivasi dari mama papa sekarang adek bisa menyelesaikan skripsi ini.

Untuk kakak-kakaku tersayang, **Ayuk Feny Arisandi, Ayuk Indah Permata Sari, Abang Andri Wijaya, Ayuk Nur Adila**, serta sepupuku satu satu nya, kesayangan moci **Rizqiane Haflaika**, yang selalu memberikan ku semangat agar bisa menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih kepada **Ibu Novika Sukmaningthias, M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan membimbingku menyusun skripsi, memberikan saran dan masukkan yang baik dan memotivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Seluruh dosen Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan, semoga ilmu yang diberikan berkah.

Terimakasih kepada dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam skripsi ini

Terimakasih kepada **Ibu Novita Sari, M.Pd., Ibu Zuli Nuraeni, M.Pd., Ibu Sumiati** selaku validator dalam pemberian komentar dan saran atas instrument penelitian yang digunakan dalam skripsi ini.

Terimakasih kepada guru dan staff SMP Negeri 08 Palembang yang telah mempermudah jalannya penelitian yang saya lakukan.

Terimakasih kepada peserta didik kelas VIII.2 dan VIII.6 SMP Negeri 08 Palembang yang telah menjadi subjek dalam penelitian.

Terimakasih banyak kepada teman satu perjuangan dan satu bimbingan **Yunisyah Hasanah** yang telah berjuang dan sabar dalam menemaniku menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih kepada **Joko Agus Saputra**, yang selalu menjadi tempat pelampiasan ketika aku hampir menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini, menjadi support system terbaik selama masa perkuliahanku.

Sahabatku tersayang **Shalwa Putri Aisyah, Shalma Winalda, Oktalina** terimakasih sudah menjadi pelipur lara ketika menyelesaikan skripsi ini, menemani ku menyelesaikan skripsi diluar ketika aku bosan di kosan, menjadi tempatku berkeluh kesah tentang perkuliahan, dan selalu menemani hari-hariku dari masa SMP sampai sekarang,

Untuk seluruh teman-teman HIMMA 2019, terutama teman kelasku, Kelas Palembang. Terimakasih telah menemani masa perkuliahan ku.

Untuk teman-teman PLP di SMP Srijaya Negara, terkhusus untuk **Nanda, Winda, Sapna, Daniz, Datul** I wanna say thankyou so much untuk celotehan dan gibahan yang telah kalian berikan, sangat menghibur.

Last but not least, thanks for myself sudah bertahan sejauh ini, cici hebat <3

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Ajar Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Aplikasi *Pixton* terhadap Minat Belajar Siswa” disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada **Ibu Novika Sukmaningthias, M.Pd** atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada **Bapak Dr. Hartono, M.A** selaku dekan FKIP UNSRI, **Bapak Dr. Ketang Wiyono, M.Pd** Ketua Jurusan Pendidikan MIPA, **Ibu Dr. Hapizah, M.T** selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika periode 2018-2022 dan **Ibu Weni Dwi Pratiwi, S.Pd., M.Sc** Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada **Ibu Cecil Hiltrimartin, M.Si., Ph.D** selaku penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan matematika dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 30 Desember 2022

Penulis

Suchi Pratiwi

NIM. 06081381924059

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Minat Belajar	6
2.1.1. Ciri-ciri Minat Belajar.....	7
2.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	8
2.1.3. Indikator Minat Belajar	9
2.2. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).....	9
2.3. Media Ajar.....	13
2.3.1 Jenis Media Pembelajaran.....	15
2.3.2 Aplikasi <i>Pixton</i>	16
2.4. Pendekatan Pembelajaran.....	17
2.5. Pendekatan Matematika Realistik	18
2.5.1. Prinsip-prinsip PMR	18
2.5.2. Karakteristik PMR	19
2.5.3. Langkah-langkah PMR	20
2.6. Kerangka Berpikir	20
2.7. Hipotesis.....	23

BAB III	24
METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Jenis Penelitian	24
3.2. Variabel Penelitian	24
3.3. Definisi Operasional Variabel	24
3.3.1. Variabel Terikat	24
3.3.2. Variabel Bebas	25
3.4. Populasi dan Penelitian	25
3.4.1. Populasi Penelitian.....	25
3.4.2. Sampel Penelitian.....	25
3.5. Rancangan Penelitian	26
3.6. Prosedur Penelitian.....	27
3.6.1. Tahap Persiapan	27
3.6.2. Tahap Pelaksanaan.....	27
3.6.3. Tahap Akhir	28
3.7. Teknik Pengumpulan Data	28
3.7.1. Angket.....	28
3.7.2. Dokumentasi	29
3.8. Teknik Analisis Data	29
BAB IV	31
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.1.1 Deskripsi Tahap Persiapan.....	31
4.1.2 Deskripsi Tahap Pelaksanaan.....	43
4.1.3 Analisis Data	51
4.2 Pembahasan	54
4.2.1 Penerapan Pendekatan Matematika Realistik	55
4.2.2 Respon Angket Peserta Didik	59
BAB V.....	65
KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65

5.2	Saran.....	65
LAMPIRAN.....		71

DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SPLDV	12
Table 2. 2 Indikator Pencapaian Kompetensi Materi SPDLV	12
Table 3. 1 Rancangan Penelitian	26
Table 3. 2 Point Skala Sikap Minat Belajar	29
Tabel 4. 1 Jadwal Persiapan Penelitian	31
Tabel 4. 2 Saran dan Komentar Validator tentang Angket Minat Belajar	33
Tabel 4. 3 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat	35
Tabel 4. 4 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Indikator Perhatian	35
Tabel 4. 5 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Indikator Ketertarikan.....	36
Tabel 4. 6 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Indikator Keingintahuan	36
Tabel 4. 7 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Indikator Pilihan ..	37
Tabel 4. 8 Angket Minat Belajar Matematika Siswa	38
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Realibilitas Angket Minat Belajar Matematika Siswa .	38
Tabel 4. 10 Saran dan Komentar Validator.....	39
Tabel 4. 11 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat	40
Tabel 4. 12 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Aspek Konten	40
Tabel 4. 13 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Aspek Konstruk .	41
Tabel 4. 14 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Aspek Bahasa.....	41
Tabel 4. 15 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Aspek Konten	42
Tabel 4. 16 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Aspek Konstruk .	42
Tabel 4. 17 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Empat Aspek Bahasa.....	42
Tabel 4. 18 Rincian proses pelaksanaan penelitian di kelas kontrol.....	43
Tabel 4. 19 Rincian proses pembelajaran di kelas kontrol.....	44
Tabel 4. 20 Analisis data minat belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan	51

Tabel 4. 21 Analisis Data Angket Minat Belajar Siswa Sesudah diberikan Perlakuan.....	52
Tabel 4. 22 Uji Mann-Whitneyy Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen setelah diberikan Perlakuan.....	53
Tabel 4. 23 Hasil Respon Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol Sebelum diberikan Perlakuan.....	60
Tabel 4. 24 Hasil Respon Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum diberikan Perlakuan.....	61
Tabel 4. 25 Hasil Respon Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol Sesudah diberikan Perlakuan.....	61
Tabel 4. 26 Hasil Respon Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol Sesudah diberikan Perlakuan.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. 1 Hubungan Variabel	24
Gambar 4. 1 Siswa mengisi angket minat belajar sebelum diberi perlakuan kelas kontrol	45
Gambar 4. 2 Siswa mengisi angket minat belajar setelah diberi perlakuan kelas kontrol	45
Gambar 4. 3 Kegiatan Pertemuan 1 di kelas kontrol	46
Gambar 4. 4 Proses kegiatan pertemuan 2 di kelas kontrol	46
Gambar 4. 5 Proses Kegiatan Pertemuan 2 di kelas Kontrol	47
Gambar 4. 6 Siswa mengisi angket minat belajar setelah diberi perlakuan kelas kontrol	47
Gambar 4. 7 siswa mengisi angket minat belajar setelah diberi perlakuan kelas kontrol	48
Gambar 4. 8 Siswa dibagi menjadi 6 kelompok	48
Gambar 4. 9 Kegiatan siswa membaca dan memahami media ajar	49
Gambar 4. 10 Siswa menuliskan hasil diskusi kelompok	49
Gambar 4. 11 Kegiatan siswa membaca dan memahami media ajar	50
Gambar 4. 12 Kegiatan siswa membaca dan memahami media ajar	51
Gambar 4. 13 Permasalahan kontekstual yang terdapat pada media ajar berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan aplikasi pixton	56
Gambar 4. 14 Hasil Diskusi Permasalahan 1 Kelompok 3	57
Gambar 4. 15 Hasil diskusi Permasalahan 2 Kelompok 3	57
Gambar 4. 16 Kontribusi Siswa saat Diskusi	58
Gambar 4. 17 Kegiatan Interaktif Siswa dan Guru	59

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan tujuan untuk melihat apakah ada pengaruh media ajar berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan aplikasi *pixton* terhadap minat belajar matematika siswa. Sampel yang digunakan yaitu kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII.6 sebagai kelas eksperimen. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket minat belajar matematika siswa yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Angket menggunakan skala likert, dimana skala likert menggunakan skala ordinal sehingga analisis data menggunakan statistik non parametrik. Berdasarkan analisis data menggunakan *Uji Mann Whitney* nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* adalah 0,031 lebih kecil dari nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media ajar berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan aplikasi *pixton* terhadap minat belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Minat Belajar Matematika Siswa, PMR, Pixton*

ABSTRACT

This research is a quantitative study using a quasi-experimental method with the aim of seeing whether there is an effect of teaching media based on a realistic mathematical approach assisted by the pixton application on students' interest in learning mathematics. The samples used were class VIII.2 as the control class and class VIII.6 as the experimental class. Data collection in this study used a questionnaire of students' interest in learning mathematics which was given before and after being given treatment. The questionnaire uses a Likert scale, where the Likert scale uses an ordinal scale so that data analysis uses non-parametric statistics. Based on data analysis using the Mann Whitney test, the Asymp.Sig value (2-tailed) is 0.031, which is less than the significance value $\alpha = 0.05$. It can be concluded that there is an influence of teaching media based on a realistic mathematical approach assisted by the Pixton application on students' interest in learning mathematics.

Keywords: *Students' Interest in Learning Mathematics, PMR, Pixton*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi zaman sekarang sangat mempengaruhi perilaku manusia, termasuk dibidang pendidikan. Sebagai seorang guru seharusnya harus paham akan teknologi dan memanfaatkannya untuk mengajar karena menurut pendapat Dewi (2019) guru menjelaskan didepan kelas dengan menggunakan metode dan media belajar yang kurang bervariasi akan membuat suasana kelas menjadi monoton. Kondisi belajar yang monoton akan membuat siswa kurang tertarik dan tidak memiliki minat untuk belajar. Santosa, dkk (2019) juga menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran yang konvensional dan monoton kurang menarik minat siswa untuk belajar. Media yang digunakan guru juga sangat berpengaruh untuk menarik perhatian siswa untuk belajar. Menurut Witanta, dkk (2019) cara guru menyampaikan materi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi siswa untuk menguasai materi yang disampaikan. Jika seorang guru hanya menggunakan buku sebagai pusat pembelajaran hal ini pasti akan membuat siswa cepat bosan dan malas untuk mengikuti pelajaran. Oleh karena itu diperlukan inovasi atau cara mengajar yang baru agar dapat menarik minat belajar siswa.

Matematika adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan karena menurut Padillah, dkk (2019) matematika digunakan dalam berbagai ilmu. Matematika adalah mata pelajaran yang selalu dihindari hampir setiap siswa, menurut mereka matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini sependapat dengan apa yang disampaikan oleh Aminingsih & Izzati (2020) matematika memiliki

peranan penting dalam dunia pendidikan karena menjadi acuan dalam perkembangan ilmu namun sebagian siswa menganggap matematika itu sulit. Menurut pendapat Nani, dkk (2018) siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membingungkan karena matematika hanya cenderung menggunakan rumus dan rumus yang menurut mereka tidak berguna di kehidupan sehari-hari. Hal ini juga sependapat dengan apa yang disampaikan Firda, dkk (2021:419) pembelajaran matematika masih rendah dikarenakan masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan dan juga banyak sekali rumus dan hitungan yang harus dipelajari. Rasa bosan dan jenuh yang dirasakan siswa merupakan akibat dari guru yang kurang kreatif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak memiliki minat dan keinginan untuk belajar (Triono, dkk. 2021). Dari hal ini sangat diperlukan cara pembelajaran yang baru, yang dapat menarik minat siswa karena sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Yusrizal, dkk (2021:180) minat belajar sangat diperlukan selama proses belajar, karena dengan munculnya minat siswa dapat belajar dengan baik.

Guru memiliki tugas untuk menyampaikan materi ke siswa, agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk menarik minat siswa (Ningsih, 2020). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran (Putri, 2020) karena secara tidak langsung media pembelajaran yang kreatif dan berinovasi dapat menarik perhatian siswa sehingga muncul minat siswa untuk belajar, dari muncul nya minat tersebut siswa jadi ikut terlibat dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang bernovasi. Semakin bervariasinya media pembelajaran yang diciptakan maka semakin besar peluang terbentuknya minat belajar yang tinggi untuk siswa. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis antara lain media audio, media

visual, media animasi, media audio-visual, dan sebagainya. Dalam penelitian ini media yang akan digunakan adalah media komik yang berbantuan aplikasi *pixton*. Menurut Sugiartinengsih (2018) media pembelajaran bahasa nonproyeksi yang berupa gambar dan tulisan yang menarik adalah media komik. Peneliti berharap dengan media komik ini siswa jadi lebih tertarik memperhatikan apa yang ingin disampaikan oleh guru mata pelajaran.

Selain media pembelajaran yang menarik, pendekatan yang menarik juga dapat mendukung tingginya minat belajar siswa. Pendekatan yang akan dipakai pada penelitian ini adalah PMR (Pendekatan Matematika Realistik) atau RME (*Realistic Mathematics Education*). Pendekatan matematika realistik ini berpandangan bahwa matematika sebagai aktivitas manusia (Hazrati, 2021). Matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan kehidupan nyata (Siskanti, 2021). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Rismayanti (2021) bahwa pendekatan matematika realistik berorientasi kepada masalah matematika yang konteks dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Magfirah, Maidiyah E., Suryawati, (2019) Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan membangun keterampilan siswa dalam menyelesaikan persoalan di kehidupan nyata. Penggunaan komik menggunakan pendekatan matematika realistik (PMR) dirasa dapat lebih menarik minat siswa dalam memahami suatu pelajaran. Karena PMR memakai masalah kontekstual di kehidupan nyata jadi siswa dapat lebih tertarik lagi untuk belajar karena sesuai dengan apa yang terjadi di lingkungan sehari-hari mereka.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan matematika realistik telah banyak diteliti seperti pada penelitian Soewardini, dkk (2022) yang berjudul “Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dan Saintifik terhadap Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran Matematis dan Minat Belajar” kesimpulan dari penelitian tersebut adalah pendekatan pembelajaran realistik efektif terhadap prestasi belajar kemampuan

penalaran matematis dan minat belajar. Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan Rismaini, dkk (2022) yang berjudul “Pembelajaran dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 11 Kampung Negeri Jua Padang” kesimpulan dari penelitian ini adalah motivasi dan minat belajar siswa selama pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan Realistik Mathematics Education(RME) sangat tinggi. Herzamzam (2018) juga melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Sekolah Dasar” kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan PMR di kelas dapat meningkatkan kualitas siswa tetapi harus disesuaikan dengan kecocokan materi.

Pengembangan media ajar berbasis komik pun telah banyak dilakukan (Masruroh, 2019; Nani, 2018; Dwiyana, 2019) namun belum adanya penelitian yang mengupayakan minat belajar matematika melalui media ajar berbasis aplikasi *Pixton*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdahulu keterbaruan penelitian ini terletak pada digunakannya media ajar berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan aplikasi *Pixton* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Oleh karena itu, judul penelitian yang akan dilakukan adalah **“Pengaruh Media Ajar Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Aplikasi *Pixton* terhadap Minat Belajar Matematika Siswa”**

1.2.Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh media ajar berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan aplikasi *pixton* terhadap minat belajar matematika siswa?

1.3.Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh media ajar berbasis pendekatan matematika realistik berbantuan aplikasi *pixton* terhadap minat belajar matematika siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk siswa sebagai acuan berapa pentingnya peran minat belajar sehingga dapat memicu semangat untuk belajar.
2. Guru, hasil penelitian ini bahwa berinovasi dalam mengajar dapat memicu minat belajar siswa
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew Fernando Pakpahan, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*.
- Aminingsih., Izzati, N. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis STEM pada Materi Himpunan Kelas VII SMP. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 67-76.
- Araiku & Ratu Ilma, (2022). STATISTIK NONPARAMETRIK. *Palembang : Unsri Press*.
- Audie, Nurul. (2019). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No.1.
- Dewi, Yuliar Astuti. 2019. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 2019, 211-231
- Duludu, Ummysalam A.T.A. (2017). Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS. *Yogyakarta: Deepublish*
- Dwiyana, dkk. (2020). EFEKTIVITAS PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 5 Nomor: 2
- Firda, T., dkk. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 25 Gurung Peningkah Kayan Hilir Tahun 2020/2021. *J-PiMat* Vol 3 No.2
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J.(1991). Principles of instructional design; Applications and illustrations. *In Educational Technology*. Richard and Winston.
- Hazrati, Khairani & Waminton Rajagukguk. Analisis Self-Efficacy Siswa dalam Penelitian Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik dan Inkuiri. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 05, No. 02
- Heryanto, dkk. (2022). HUBUNGAN KEPEMIMPINAN GURU DENGAN MINAT BELAJAR SISWA. *JURNAL DARMA AGUNG* Volume 30, Nomor 1.
- Herzamazam. (2018). PENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR) PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *STKIP Kusuma Negara*.

- Lestari, dkk. (2018). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO, VISUAL, DAN AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN KEPADA GURU-GURU. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat* Vol. 01 No. 01
- Magfirah, Maidiyah, E., Suryawati. (2019). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika berdasarkan Prosedur Newman. *Lentera Sriwijaya*, 1(2), halaman 1-12.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Maryanti, dkk. (2019). Implementasi Aplikasi Pixton Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dalam Bentuk Komik Untuk Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2(2), 71-83
- Mayasari, D. (2019). Penggunaan Matematika Realistik Melalui Media Autograph Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemecahan Masalah Matematis. *Musamum Jurnal Of Mathematics Education*. Vol. 2 No.1
- Muffaroch. 2022. PENGGUNAAN APLIKASI PIXTON UNTUK MENINGKATKAN MINAT MENULIS PADA MATERI TEKS CERITA SEJARAH KELAS XII. SECONDARY : *Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah* 27 Vol 2. No 1.
- Nani, Karman La dkk. 2018. PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SPLDV. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Vol. 7 No. 1
- Ningsih, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA SMAN 1 Lubuklinggau Melalui Penggunaan Media Powerpoint. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(2), 64-72.
- Nitko, A. J. & Brookhart, S.M. (2011). *Educational Assessment of Students*. Boston, MA: *Person Education*.
- Nunuk Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya*, Bandung: *Rosdakarya*,
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: *UMSIDA Press*
- Nurhasanah, dkk. (2021). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA DALAM MENGIKUTI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER (SUATU PENELITIAN KAJIAN LITERATUR). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling* Volume 6 Nomor 1.

- Ovan. (2022). STRATEGI BELAJAR MENGAJAR MATEMATIKA Edisi Pertama. *Jakarta : KENCANA*
- Prayuga, Yugi. (2019). Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*
- Purwoko, A., dkk. (2021). VALIDITAS INSTRUMEN DALAM RANGKA PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Prosiding SAINTEK LPPM Universitas Mataram Volume 3, Januari 2021*
- Putrawangsa, Susilahudin. (2017). Desain Pembelajaran Realistik. *Mataram: CV. Reka Karya Amerta*
- Rani Rahim, dkk. (2021). Pendekatan Pembelajaran Guru. *Yayasan Kita Menulis.*
- Ratu Ilma Indra Putri, dkk. (2019). EVALUASI PEMBELAJARAN. *Palembang : Unsri Press.*
- Rohmah, Siti Nur. (2021). Strategi Pembelajaran Matematika. *Yogyakarta : UAD Press*
- Ruli, RM, dkk.(2019). Meta Analisis: Media Pembelajaran Komik Matematika dengan Pendekatan Realistik. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*
- Rismaini, dkk. (2022). PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION(RME) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SD NEGERI 11 KAMPUNG JUA PADANG. *J. Abadi : Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol 2. No. 2.*
- Riwanto, M.A & Mey P.W. (2018) EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL (CARTOON STORY MAKER) DALAM PEMBELAJARAN TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI. *Jurnal PANCAR. Vol.2, No.1*
- Rosmiati, dkk. (2021). PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN, LINGKUNGAN KELUARGA, DAN EKSPEKTASI PENDAPATAN TERHADAP MINAT BERBISNIS ONLINE MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS JAMBI 2020. *JMPIS Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial. Volume 2, Issue 1.*
- Santosa, Farah dkk. 2019. MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR BERBASIS ANDROID

- MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR. SELAPARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Volume 2, Nomor 2.
- Slameto. (2021). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Simanjuntak, Sinta Dameria. (2019). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK DENGAN MENGGUNAKAN KONTEKS BUDAYA BATAK TOBA. *Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya*.
- Siskanti, Veronika. (2021). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Kelas VIII SMP. *Lentera Sriwijaya*, 3(1), 54-61
- Sohilait, Emy. (2021). Pembelajaran Matematika Realistik. *STKIP Gotong Royong Masohi*
- Soewardini, dkk. (2022). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dan Sainifik terhadap Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran Matematis dan Minat Belajar. *JMER: Journal of Mathematics Education Research*, 1 (1)
- Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D. *Bandung : CV. Alfabeta*
- Sukmaningthias, N. (2017). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK BERORIENTASI PADA KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS, PRESTASI, MINAT DAN KEMANDIRIAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP. *Tesis*.
- Suvriadi Panggabean, dkk. (2021). Konsep dan Strategi Pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*
- Syafri Ahmad, dkk. (2020). PENDEKATAN REALISTIK DAN TEORI VAN HIELE. Sleman: DEEPUBLISH (CV BUDI UTAMA)
- Tafonao, Talizaro. 2018. PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2
- Triono, M., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Vol 3, No 1*
- Witanta, V.A., Baiduri & Inganah,S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*,1(1), 1-12.

Wulandari, Aulia Ika & Bambang Suteng Sulasmono. (2020) Pengaruh Penggunaan Matematika Realistik (PMR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*. Vol. 03 No.1

Zaroh, M. K. (2015). Pengembangan Media Video Tematik Kelas V Tema 2 Sub Tema 2 Pembelajaran I Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Yogyakarta: FKIP Universitas Sanata Dharma.